



# HEBDOGICIEL



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

M-1815-74-10 F

ISSN-0760-6125

## LE BIDE INFORMATIQUE FRANÇAIS !

**HEBDOGICIEL-** Monsieur le Sénateur, vous êtes un spécialiste des problèmes informatiques et, en tant que Maire de Metz, vous avez modernisé votre ville à grands coups d'informatique, de télématique et de télévision câblée. Comment vous êtes-vous intéressé à ces nouvelles technologies ?

**SENATEUR RAUSCH-** Mon approche de l'informatique est une approche qui a été double, sinon triple. D'abord, il y a l'approche d'un dirigeant de collectivité locale qui a découvert l'informatique centralisée et les gros ordinateurs, il y a dix ans.

La deuxième approche est celle de l'homme qui a toujours aimé la communication: j'ai commencé à faire de la photo avec l'appareil que mon père m'a acheté quand j'avais neuf ans, je me suis ensuite intéressé au cinéma huit millimètres et à la radio et j'en suis tout naturellement arrivé à la vidéo. Tout ce qui était communication au sens large du terme m'a intéressé. C'est pour cette raison que je me suis mis à l'informatique personnelle quand j'ai vu sortir le tout premier Sinclair, le ZX80.

La troisième approche, un peu plus philosophique, est celle d'un décideur politique qui constate

que nous évoluons vers une Société de Communication et que nous vivons la fin de la Société Industrielle actuelle. De même que la Société Agricole tirait ses richesses des produits du sol, la Société Industrielle tire ses richesses des produits du sous-sol (le minerai de charbon et le pétrole) et demain la Société de Communication tirera ses richesses de l'esprit humain. Cette évolution est fascinante et inquiétante à la fois. Inquiétante car tant qu'il tirait ses richesses du sol ou du sous-sol, l'homme était ancré à sa terre et se déplaçait peu. Les grands centres de décision étaient les vieux pays industriels dont la France fait partie et tout se passait autour de l'océan Atlantique. Mais aujourd'hui, chacun pouvant emporter son intelligence sous son bras et l'amener où il y a du soleil, l'ensemble des grands centres d'intérêts mondiaux se déplacent vers le Pacifique. Tout cela m'amène à penser que, si on

n'adopte pas une nouvelle stratégie, une nouvelle approche politique de ces problèmes, et si on ne privilégie pas plus tout le bloc communication dans lequel il y a aussi bien le téléphone, la télématique, le câble, la télévision, le satellite que l'édition, les livres, les disques, les disquettes et tout ce qui est informatique, la France va devenir rapidement un pays très en retard.

**LE SÉNATEUR RAUSCH PARLE DE LA POLITIQUE FRANÇAISE EN MATIÈRE D'INFORMATIQUE, DE TÉLÉMATIQUE, ET DE TÉLÉVISION:**

**C'EST PAS LA JOIE !**

**HEBDOGICIEL-** Pourtant, de nombreuses actions sont menées pour faire évoluer l'informatique familiale et professionnelle ?

**SENATEUR RAUSCH-** Ce qui est fait est mal fait, comme toujours les français prennent mal le problème. Soit nous sommes très en retard, soit nous sommes trop en avance.

Quand nous sommes en avance sur un produit, nous n'arrivons pas à mobiliser les autres pays pour nous suivre et nous nous plantons car nous n'arrivons pas à le produire à l'échelon mondial: la taille critique pour faire des économies à la production n'est pas atteinte, le produit reste trop cher et l'exportation est bloquée. Un autre pays crée alors un produit parallèle un peu moins performant mais à grande échelle et

qui coûte deux fois moins cher. Et l'avance se transforme en retard. C'est le cas de notre télévision en 819 lignes de 1945 qui a été pendant vingt ans la télévision la plus chère du monde. Le Secam, incontestable meilleur procédé mondial de télévision couleurs, n'a bien sûr pas été suivi et nous avons payé nos télévisions couleurs deux fois plus cher que nos voisins utilisant le Pal. Et nous continuons ces erreurs. Pour la télévision câblée nous nous lançons tout de suite sur plus performant et plus cher, ce qui fait que nous ne serons pas câblés du tout alors que les autres pays auront 40 satellites et nous resterons à la traîne avec nos 3 chaînes.

Quand nous sommes en retard, c'est encore pire: on engouffre des sommes considérables pour essayer de rattraper le temps perdu alors qu'il vaudrait mieux importer des produits existants ailleurs et concentrer nos efforts sur les domaines où nous sommes performants. C'est le cas de la micro-informatique française qui n'arrivera jamais à la dimension industrielle et pour laquelle il est urgent de faire quelque chose.

**HEBDOGICIEL-** Vous parlez de la micro-informatique familiale ?

**SENATEUR RAUSCH-** Je parle aussi bien du familial que du professionnel. La France est partie trop tard dans l'étude des micro-processeurs. D'ailleurs, il n'existe pas de micro-processeur français et nous travaillons sur des Motorola ou des Texas. Nous sommes, encore une fois, condamnés à rester sur une échelle française et nous ne vendrons jamais nos machines à l'étranger. La politique actuelle veut que tous les gosses soient initiés à l'informatique mais on risque de leur vendre des micro-ordinateurs à des prix prohibitifs parce qu'on n'aura pas réussi à lancer des productions de masse.

**HEBDOGICIEL-** Vous avez une solution à ces problèmes ?

**SENATEUR RAUSCH-** Il aurait fallu réagir il y a deux ans. Il fallait changer complètement de stratégie et s'associer avec une des grandes marques américaines pour les micro-ordinateurs. Par contre, nous aurions pu bâtir une véritable industrie de logiciels français. Les autres pays, notam-

ment les américains, ont un certain respect pour le logiciel français.

**HEBDOGICIEL-** En fait, vous pensez qu'on devrait arrêter de faire des ordinateurs pour se consacrer au logiciel.

**SENATEUR RAUSCH-** Absolument, nous avons fait le mauvais choix. Que ce soit pour le logiciel professionnel ou pour le petit logiciel familial, nous avons

des Multiplans et des bouquins en français depuis 2 ans ! Je les ai convoqués et je leur ai demandé si ce tableur était destiné à être vendu à des américains ou pour inciter les français à acheter américain ? N'importe quoi !

**HEBDOGICIEL-** Et Thomson ? **SENATEUR RAUSCH-** Thomson perd tellement d'argent qu'on ne sait plus comment il fonctionne. Il y a pourtant une bran-

cette partie logicielle. Mais, encore une fois, pour développer cette activité, il faut une grosse machine de calculs et il n'y en a pas en France. Ce qu'il leur faut, c'est un VAX 780 mais on leur interdit de s'en servir parce que c'est du matériel importé et un DPS 8 n'est pas adapté. On accumule donc le retard parce qu'on a pas les moyens de développer du logiciel avec les outils qui seraient nécessaires.

**HEBDOGICIEL-** Il faudrait donc arrêter les micro-ordinateurs de Thomson ?

**SENATEUR RAUSCH-** Tout le problème français est là: on veut tout faire mais on ne se donne pas les moyens de le faire.

Ce n'est pas dramatique de ne pas fabriquer un micro de ce type-là aujourd'hui. Il faut savoir fabriquer des énormes engins pour les avions de Marcel Dassault parce que c'est stratégique mais fabriquer des petits micros, c'est inutile, autant les importer.

**HEBDOGICIEL-** Que pensez-vous de l'informatique à l'école ?

**SENATEUR RAUSCH-** Ce problème est, lui aussi, très discutable. Il y a deux ans, on a décidé qu'il fallait que tout le monde apprenne le basic. Ce n'est plus la peine, c'est encore une fois trop tard. Quand les premiers micros sont arrivés il y a 3 ou 4 ans, c'était vrai. Mais aujourd'hui, ce qu'il faut, c'est savoir se servir d'un ordinateur. Il y a tellement de programmes que le basic ne peut plus servir qu'aux passionnés. *Suite page 16*



nos chances.

**HEBDOGICIEL-** Est-ce qu'il existe des subventions pour les fabricants d'ordinateurs ?

**SENATEUR RAUSCH-** Il y a un principe qui est complètement stupide, il existait sous l'ancien gouvernement et ça n'a pas changé. Par exemple, on a subventionné Bull qui s'est planté sous Giscard. Bull est aujourd'hui nationalisé et on prétend que ça s'arrange un peu: actuellement Bull bouffe autant en déficit qu'IBM paye en impôts en France ! IBM paye 1 milliard de francs lourds d'impôts sur le bénéfice et Bull fait un milliard de francs de déficit. Tout cela parce qu'on s'est dit: "il faut des ordinateurs français". Mais avec cette idée-là, on va de plus en plus loin et on se casse de plus en plus la figure. Bull fait des micros à se taper la tête contre les murs. Le Micral 9020, par exemple, est livré avec une imprimante italienne. Le logiciel Multiplan qui a été donné en même temps était en anglais ainsi que le bouquin qui l'accompagnait ! Un manuel en anglais pour Multiplan alors qu'IBM et Apple vendent

de Thomson qui aurait pu fonctionner. Answare qui diffuse quelques logiciels français qui sont tout à fait valables et certainement moins idiots que certains logiciels américains.

Au lieu de développer la branche micro de Thomson, qui ne survit que grâce aux écoles, il faudrait réellement développer à fond

### VIENS CHEZ MOI, Y'A UN VAX !

Le Sénateur-Maire Jean-Marie Rausch vous fait une proposition intéressante. Si vous voulez installer votre Société dans sa bonne ville de Metz, écoutez-le: "Je viens d'acheter un ordinateur VAX qui coûte la brique de 8 millions lourds. Sociétés de logiciels, venez vous installer à Metz. Je vous offre du terrain, des jardins, du tennis, du golf, une piscine et

des petits bateaux. Mais ça, tout le monde le propose, même Châteauroux ! Moi j'ajoute 150, 200 ou 300 heures de Vax !" Les Sociétés qui fabriquent des logiciels de jeux rentrent dans le cadre de cette opération. Nous allons peut-être récupérer un Pac-Man français "made in Metz" !

**CINOCHÉ-TELOCHE**  
Plein les mirettes, pages 14 et 15.

**DEULIGNEURS**  
Les tainéants sont à la page 10

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

**POUT . POUT . POUT . POUT . POUT . POUT . POUT . POUT .**  
Coucou le revoilou. Coucho et Biomax Diesel sont de retour. Voir page 17.

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

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

**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 T07, T07/70, ET M05.**





# GREENPEACE

# T199 BASIC ETENDU

Oeuvre pour une bonne cause. Aidez Greenpeace à protéger la Faune et la Flore.

Michael SCHMITZ

Mode d'emploi  
Il est dans le programme.

```

100 REM **GREENPEACE**
110 REM *PAR SCHMITZ MICHAEL*
120 REM *SUR T1 99/4A+B.E.*
130 REM *MANETTE*
140 CALL CLEAR : CALL SCREEN(5) : FOR I
=> 9 TO 11 : CALL COLOR(1,1,5) : NEXT I
150 CALL CHAR(97,"00187EFF9999FFFF")
160 CALL CHAR(98,"000000000030CFFF")
170 CALL CHAR(99,"FFFFFFFFFFFF")
180 CALL CHAR(100,"FFFFFFFF3333FF")
190 CALL CHAR(101,"3F7FFF9999FF")
200 CALL CHAR(102,"FFFFFFFF7F1F")
210 CALL CHAR(103,"0F0F0F0F010000")
220 CALL CHAR(104,"0000010F0F0F0F")
230 CALL CHAR(105,"FBFCFF3F3FFF")
240 CALL CHAR(106,"FFFFFFFFF3F3FF")
250 CALL CHAR(107,"00004040404040E0")
260 CALL CHAR(108,"E040404040400000")
270 CALL CHAR(109,"080B101030FFFF")
280 CALL CHAR(110,"00000000FFFF")
290 CALL CHAR(111,"0101010101FFFF")
300 CALL CHAR(112,"402020101BFCFEFC")
310 CALL HCHAR(12,12,97)
320 CALL HCHAR(12,14,98)
330 CALL HCHAR(13,12,100,3)
340 CALL HCHAR(14,12,99,3)
350 CALL HCHAR(13,11,101)
360 CALL HCHAR(14,11,102)
370 CALL HCHAR(13,10,104)
380 CALL HCHAR(14,10,103)
390 CALL HCHAR(13,15,105)
400 CALL HCHAR(14,15,106)
410 CALL HCHAR(13,16,107)
420 CALL HCHAR(14,16,108)
430 CALL HCHAR(15,11,109)
440 CALL HCHAR(15,12,110,3)
450 CALL HCHAR(15,13,111)
460 CALL HCHAR(15,15,112)
470 CALL SPRITE(1,71,13,8,64)
480 CALL SPRITE(2,82,3,24,80)
490 CALL SPRITE(3,69,4,40,96)
500 CALL SPRITE(4,69,13,56,112)
510 CALL SPRITE(5,78,3,72,128)
520 CALL SPRITE(6,80,4,88,144)
530 CALL SPRITE(7,69,13,104,160)
540 CALL SPRITE(8,65,3,120,176)
550 CALL SPRITE(9,67,4,136,192)
560 CALL SPRITE(11,69,13,152,208) : CAL
L MAGNIFY(2)
570 CALL CHAR(42,"3C4299A1A199423C")
580 DISPLAY AT(19,1) : "PAR SCHMITZ MICKAE
L"
590 DISPLAY AT(23,11) : "1985"
600 FOR I=1 TO 800 : NEXT I
610 CALL DELSPRITE(ALL)
620 CALL CLEAR
630 INPUT "VOULEZ VOUS LA REGLE O/N ?" : A
SSSSDD
640 IF ASSSSDD="N" THEN 760 ELSE 650
650 CALL SOUND(100,-1,0)
660 CALL CLEAR
670 CALL SCREEN(15)
680 FOR I=2 TO 14 : CALL COLOR(1,13,15)
: NEXT I
690 DISPLAY AT(2,12) : "GREENPEACE"
700 DISPLAY AT(4,11) : "VOUS ETES ENVDVE PA
R LE
MOUVEMENT ECOLOGISTE GREEN- PEA
CE A BORD DE VOTRE BATH- YSCAPHE POUR RE

```

```

CUPERER LES FUTS"
710 DISPLAY AT(9,1) : "DE DYOXINE LANCES P
AR UN
HELICOPTERE... MAI
S ATTENTION DE MULTIPLES DANGERS VOUS AT
TENDENT"
720 DISPLAY AT(13,1) : "LES ICEBERGS, LA FR
OFONDEUR (UN BIP SE DECLANCHE DES QU
E VOUS DEFACEZ (-B10M) ET VOUS IMPLOSEZ
A(-B60M))."
730 DISPLAY AT(17,1) : "A CHAQUE FUT RECUP
ERE VAUT 50 POINTS. CHAQUE FUT PERDU VU
US ENLEVERA UN NOMBRE DE POINTS A LA FI
N DE LA PAR- TIE."
740 DISPLAY AT(22,1) : "TOUS LES 1000 FOIN
TS VOUS RECUPEREREZ 1 VIE(TIR FOUR DE
CUPERER LES FUTS)"
750 GOSUB 1880
760 VI=5 : Q=0 : SC=100
770 CALL CLEAR
780 CALL SCREEN(7) : CALL COLOR(1,7,5)
790 CALL HCHAR(40,"FFFFFFFFFFFF") : C
ALL COLOR(2,6,5)
800 CALL HCHAR(11,40,32*7)
810 CALL HCHAR(100,"0202070707077F7FFF
F7F3F0F03000080B0C0E0E0F0FFFFFCFCFCF0E
080")
820 CALL CHAR(120,"0000000000103071F1F1
F0F070703010000000080B030F0FCFBF0F0E0E
000")
830 CALL CHAR(97,"FFFFFFFFFFFF") : C
ALL COLOR(9,13,1)
840 CALL HCHAR(21,1,97,32)
850 CALL HCHAR(24,1,97,32)
860 CALL HCHAR(22,1,97,3)
870 CALL HCHAR(23,1,97,3)
880 CALL HCHAR(22,9,97,4)
890 CALL HCHAR(23,9,97,4)
900 CALL HCHAR(22,19,97,4)
910 CALL HCHAR(23,19,97,4)
920 CALL HCHAR(22,30,97,3)
930 CALL HCHAR(23,30,97,3)
940 FOR I=3 TO 4 : CALL COLOR(1,11,5) :
NEXT I : FOR I=5 TO 7 : CALL COLOR(1,
14,5) : NEXT I
950 DISPLAY AT(22,3) SIZE(3) : "VIE"
960 DISPLAY AT(22,12) SIZE(4) : "PROF"
970 DISPLAY AT(22,22) SIZE(5) : "SCORE"
980 REM *PLACEMENT ICEBE.*
990 COW=INT(RND*30)+1
1000 CALL SPRITE(1,100,16,50,COW*8,0,-
2)
1010 COL=INT(RND*28)+3
1020 CALL SPRITE(1,127,120,16,49,COL*8,0,-
2)
1030 COD=INT(RND*22)+7
1040 CALL SPRITE(1,120,16,50,COD*8,0,-
2)
1050 CALL CHAR(36,"0000018197FD5FFF7F2
242F0000000000000000F05AF5FAF02010FB000
000")
1060 CALL SPRITE(1,36,11,120,48,0,0)
1070 CALL MAGNIFY(3)
1080 REM *DEPLACEMENT*
1090 DISPLAY AT(23,11) SIZE(5) : USING "###
###" : (X=10-510)
1100 CALL JOYST(1,X,Y) : DISPLAY AT(23,2)
: SIZE(5) : USING "#####" : SC
1110 DISPLAY AT(23,2) SIZE(4) : USING "###"

```

```

:VI
1120 CALL MOTION(1,-Y,X*1,4)
1200 CALL KEY(1,E,D)
1140 IF E=18 THEN 1580
1150 CALL POSITION(1,X,Y)
1160 CALL COINC(1,192,40,56,S) : IF S=
1 THEN CALL DELSPRITE(1) : Q=0 : T=T+1
1170 CALL COINC(1,192,128,56,S) : IF S=
-1 THEN CALL DELSPRITE(1) : Q=0 : T=T+
1
1180 CALL COINC(1,192,216,56,D) : IF D=
-1 THEN CALL DELSPRITE(1) : Q=0 : T=T+
1
1190 IF X>130 AND X<140 THEN CALL SOUND(
100,-1,0)
1200 IF X<51 THEN CALL LOCATE(1,X*20,Y)
: SC=SC-40
1210 IF X>140 THEN CALL MOTION(1,0,0) :
GOTO 1380
1220 CALL COINC(1,28,1,17,D)
1230 IF D=-1 THEN B=28 : GOTO 1310
1240 CALL COINC(1,27,1,15,D)
1250 IF D=-1 THEN B=27 : GOTO 1310
1260 CALL COINC(1,25,1,15,D)
1270 IF D=-1 THEN B=25 : GOTO 1310
1280 IF D=0 THEN 1290 ELSE 1070
1290 S=INT(RND*3)+1
1300 ON S GOTO 1070,1520,1070,1070
1310 REM *EXPLOSION*
1320 CALL MOTION(1,0,0)
1330 DISPLAY AT(2,1) : "VOUS VOUS ETES FRA
CASSER
CONTRE UN ICEBERG"
1340 FOR I=25 TO 28 : CALL MOTION(1,0,
0) : NEXT I : CALL DELSPRITE(1)
1350 CALL COLOR(1,8) : CALL LOCATE(1,8,5
0,8) : CALL CHAR(36,"0100D05738B018D13119
90599274543030060409CA200629010324032CB4
4848")
1360 FOR I=1 TO 28 : CALL COLOR(1,5) :
CALL COLOR(1,8) : CALL SOUND(100,-5,1)
: NEXT I
1370 VI=VI-1 : GOTO 1650
1380 REM *IMPLOSION*
1390 CALL MOTION(1,0,0) : DISPLAY AT(2,
1) : "LA FRESSION DE L EAU A FAIT IMPLOSE
R LE SOUSMARIN !"
1400 FOR I=25 TO 28 : CALL MOTION(1,0,
0) : NEXT I : CALL DELSPRITE(1)
1410 CALL CHAR(36,"00000004455555FF55141
00028000000000000000002024FE24240090000
0000")
1420 FOR I=1 TO 30
1430 CALL SOUND(100,-1,1,150,1)
1440 NEXT I
1450 CALL COLOR(1,6)
1460 CALL CHAR(36,"040303000202000400020
20005000201400020008000000000000000004
040")
1470 CALL MOTION(1,-3,0)
1480 FOR I=1 TO 1500
1490 NEXT I
1500 CALL DELSPRITE(1)
1510 VI=VI-1 : GOTO 1650
1520 REM *FUT OUI TOMBE*
1530 CALL CHAR(88,"0018181800000000000000
00000000000000000000000000000000000000
000")
1540 D=INT(RND*24)+6

```

```

1550 CALL SPRITE(1,90,2,8,D*8,6,-2)
1560 CALL SOUND(100,-8,1,300,0) : Q=1
1570 GOTO 1070
1580 REM *****
1590 CALL COINC(1,1,3,8,D)
1600 IF D=-1 THEN CALL SOUND(300,-4,0) :
SC=SC+50 : CALL DELSPRITE(1) : Q=0
1610 IF SC>950 AND SC<1050 THEN VI=VI+1
: SC=SC+100
1620 IF SC<1950 AND SC<2050 THEN VI=VI+1
: SC=SC+150
1630 IF SC<2950 AND SC<3050 THEN VI=VI+1
: SC=SC+200
1640 GOTO 1070
1650 REM *accident*
1660 IF VI<0 THEN 1770
1670 FOR I=25 TO 28
1680 CALL MOTION(1,0,-2)
1690 NEXT I : CALL DELSPRITE(1) : Q=0
1700 CALL CHAR(36,"0000018197FD5FFF7F2
242F000000000000000000F05AF5FAF02010FB000
000")
1710 DISPLAY AT(2,1) : "((((((((((((((((
((((((((((((((((((((((((((((((((((((
((((((((((((((((((((((((((((((((((((
((((((((((((((((((((((((((((((((((((
1720 CALL SPRITE(1,36,15,120,8)
1730 FOR A=8 TO 48
1740 CALL LOCATE(1,120,A)
1750 NEXT A
1760 GOTO 1100
1770 REM **FIN**
1780 FOR I=1 TO 28 : CALL MOTION(1,0,0)
: NEXT I
1790 DISPLAY AT(2,1) : "GAME E
ND
NEW GAME O/N"
SCORE="1"
SC(-T+10)
1810 CALL KEY(0,E,S)
1820 IF E=11 THEN 1850
1830 IF E=110 THEN 1850
1840 GOTO 1810
1850 VI=5 : SC=200 : T=0
1860 CALL HCHAR(1,1,40,32*7)
1870 GOTO 1100
1880 REM *MUSIC*
1890 FOR J=16 TO 22 STEP +2
1900 FOR I=18 TO 26 STEP +2
1910 CALL SOUND(100,156,1,311,0)
1920 CALL SOUND(100,156,0,311,1-2)
1930 CALL SOUND(100,117,3)
1940 CALL SOUND(100,165,3-9,330,1)
1950 CALL SOUND(100,117,1-3,233,0)
1960 CALL SOUND(100,165,1,330,0)
1970 CALL SOUND(100,117,0,349,1)
1980 CALL SOUND(100,117,1-3)
1990 CALL SOUND(100,165,1,330,1)
2000 CALL SOUND(100,175,3)
2010 CALL SOUND(100,131,1,262,0)
2020 CALL SOUND(100,147,0,294,1)
2030 CALL SOUND(100,165,3)
2040 CALL SOUND(100,131,1,262,1)
2050 NEXT I
2060 NEXT J
2070 RETURN
2080 REM *****
2090 REM ** THE END **
2100 REM *****

```



# LES ANNEAUX D'ORIC

# ORIC 1/ATMOS

Des anneaux qui tournent à vous en faire perdre la tête. Arriverez-vous à les reconstituer ?

# E93D. Comme d'habitude, modifier les PLOT et les SCRIN comme suit :

Thomas GEMPP. ORIC 1 : PLOT X, Y, "A" SCRIN (A,B)

Mode d'emploi  
Pour les possesseurs d'ATMOS, remplacer en ligne 400 le CALL # PLOT X+ 1, Y, "A" E6CA par CALL # E76A et en ligne 780 le CALL # E804 par CALL SCRIN (A+ 1, B)



```

3 REM LES ANNEAUX D'ORIC-1 8551 un instant je melange.
17 TEXT:CLS:CLEAR 200 DATA48471,48391,48309,4 GOSUB5010
25 DOKE#FB,DEEK(#276) 8227 440 CALL#E6CA
20 DOKE#FD,DEEK(#277) 210 DATA48225,48223,48221,4 450 GOSUB5010
30 POKE#18,10:PAPER0:INK? 8299 460 GOSUB5310
40 GOSUB2650:RESTORE 230 X$="1111111111222222222 470 FORI=1TO100
50 DIMP(20),P2(20),P3(100) 3" 480 X=RND(1):Y=RND(1)
60 FORA=1TO20 240 Y$="3333333333444444444 490 X1=RND(1):Y1=RND(1)
70 READP1(A) 1" 500 IFX>YTHEN640
80 NEXTA 250 X1$=X$:Y1$=Y$ 510 IFX1>Y1THEN580
90 FORB=1TO20 270 REM...AFFICHE TITRE 520 X$=RIGHT$(X$,1)+LEFT$(X$,
100 READP2(B) 290 FORI=2TO18 $,19)
110 NEXTB 300 PLOT1,I,10 530 Z$=LEFT$(Y$,4)+RIGHT$(X$,4)+RIGHT$(Y
120 DATA48621,48541,48461,4 310 NEXTI $,1)
8381 540 Y$=Z$+MID$(Y$,6,14)+MID 730 X$=Z$+MID$(X$,6,14)+MID
130 DATA48299,48217,48215,4 320 POKE48002,10 $(Y$,5,1)
8213 330 A$="LES ANNEAUX D'ORIC- 550 GOSUB5010
140 DATA48211,48289,48367,4 1" 560 P3(I)=1
8447 340 FORI=1TOLEN(A$) 570 GOT0760
150 DATA48527,48607,48689,4 350 Z$=MID$(A$,I,1) 580 X$=RIGHT$(X$,19)+LEFT$(
8771 360 Z=ASC(Z$):P=48008 X$,1)
160 DATA48773,48775,48777,4 370 POKEP+I,Z:POKEP+I+40,Z 590 Z$=LEFT$(Y$,4)+RIGHT$(X
8899 380 NEXTI:PLOT1,I,8 $,1)
170 DATA48377,48457,48537,4 390 PLOTS,1,CHR$(96)+ THOM 600 Y$=Z$+MID$(Y$,6,14)+MID
8617 AS GEMPP (11/8/1984) $(X$,5,1)
180 DATA48699,48781,48783,4 410 REM...MELANGE LES COUL 610 GOSUB5150
8785 EURS 620 P3(I)=2
190 DATA48787,48709,48631,4 430 PLOT1,21," Patientez 630 GOT0760

```

# TRAPPES

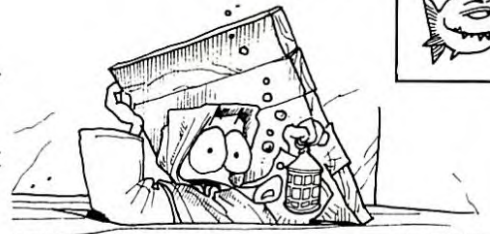
TRS 80



Bon suivez moi bien. C'est un jeu où les règles sont remplacées par des règles qui se croisent et qui peuvent être pleines ou vides. Sachant que sous une intersection il peut y avoir la partie pleine de la règlette ou un trou, il faut loger ses repères dans les intersections

et éliminer également (ce serait plus simple) les repères adverses.  
Fin du problème, à vous de jouer !!

C. COUROUBLE



## SUITE DU N° 73

```

7000 REM *****
7010 REM BOUCLE PRINCIPALE
7020 REM *****
7050 JP=0:JA=0
7060 FORZ=1TOJO
7070 IFPJ(Z)=0THEN7110
7080 IFZ=JATHENRETURN
7090 PRINTA176,RL;NJ(Z);" JOUE.";JA=Z
7100 GOSUB7550
7110 NEXTZ
7120 GOT07060
7500 REM *****
7510 REM CHOIX REGLETTE ET SENS
7520 REM *****
7550 PRINTA304,"REGLETTE ? ";
7560 R=INKEY$:IFR=" "THEN7560ELSEW=ASC(R)
7570 IFW>48ANDW<56THEN7590
7580 IFW>64ANDW<72THEN7650ELSE7550
7590 J=W-47:IFJ=JPTHEN7800ELSEPRINTA313," ";CHR$(
W);
7600 PRINTA368,"SENS ? ";
7610 W=PEEK(14400):IFW=0OR(W<>32ANDW<>64)THEN7610
7620 IFW=64THEN7640
7630 IFP(J-1)=1THEN7800ELSEJP=J:PRINTA373," GAUCHE
";GOSUB8050:GOSUB9400:GOTO7900
7640 IFP(J-1)=3THEN7800ELSEJP=J:PRINTA373," DROITE
";GOSUB8250:GOSUB9400:GOTO7900
7650 I=W-63:IFI+7=JPTHEN7800ELSEPRINTA313," ";CHR
$(W);
7660 PRINTA368,"SENS ? ";
7670 W=PEEK(14400):IFW=0OR(W<>8ANDW<>16)THEN7670
7680 IFW=8THEN7700
7690 IFP(I+6)=3THEN7800ELSEJP=I+7:PRINTA373," BAS
";GOSUB8450:GOSUB9300:GOTO7900
7700 IFP(I+6)=1THEN7800ELSEJP=I+7:PRINTA373," HAU
T";GOSUB8650:GOSUB9300:GOTO7900
7800 FORW=1TO5:PRINTA496,STRING$(10,32);GOSUB1100
0:PRINTA496," IMPOSSIBLE";GOSUB11000:NEXTW:PRINTA5
63," RECOMMENCEZ !";FORW=1TO4:GOSUB11000:NEXTW
7810 PRINTA304,RL;A368,RL;A496,RL;A563,RL;GOTO755
0
7900 PRINTA304,RL;A368,RL;RETURN
8000 REM *****
8010 REM HORIZONTALE A GAUCHE
8020 REM *****
8050 Y=J-1
8060 IFP(Y)=2THENW=1ELSEW=2
8070 FORI=WTOW+B:E(I-1,J,1)=E(I,J,1):E(I-1,J,0)=E(
I-1,J,1)+E(I-1,J,2):NEXT
8080 W=6+128*Y
8090 FORI=2TOB
8100 P=W+6*(I-2)
8110 ONE(I,J,0)+1GOSUB4250,4260,4270,4260
8120 NEXT
8130 P(Y)=P(Y)-1
8140 IFP(Y)=1THENR="G"ELSER="M"
8150 PRINTA3+128*Y,R;
8160 RETURN
8200 REM *****
8210 REM HORIZONTALE A DROITE
8220 REM *****
8250 Y=J-1
8260 IFP(Y)=1THENW=8ELSEW=9
8270 FORI=WTOW+BSTEP-1:E(I+1,J,1)=E(I,J,1):E(I+1,J
,0)=E(I+1,J,1)+E(I+1,J,2):NEXT
8280 W=6+128*Y
8290 FORI=8TO2STEP-1
8300 P=W+6*(I-2)
8310 ONE(I,J,0)+1GOSUB4250,4260,4270,4260
8320 NEXT
8330 P(Y)=P(Y)+1
8340 IFP(Y)=2THENR="M"ELSER="D"
8350 PRINTA3+128*Y,R;

```

```

8360 RETURN
8400 REM *****
8410 REM VERTICALE EN BAS
8420 REM *****
8450 X=I-1
8460 IFP(X+7)=1THENW=8ELSEW=9
8470 FORJ=WTOW+BSTEP-1:E(I,J+1,2)=E(I,J,2):E(I,J+
,0)=E(I,J+1,1)+E(I,J+1,2):NEXT
8480 W=6*X
8490 FORJ=8TO2STEP-1
8500 P=W+128*(J-1)
8510 ONE(I,J,0)+1GOSUB4250,4260,4270,4260
8520 NEXT
8530 P(X+7)=P(X+7)+1
8540 IFP(X+7)=2THENR="M"ELSER="B"
8550 PRINTA71+6*(X-1),R;
8560 RETURN
8600 REM *****
8610 REM VERTICALE EN HAUT
8620 REM *****
8650 X=I-1
8660 IFP(X+7)=2THENW=1ELSEW=2
8670 FORJ=WTOW+B:E(I,J-1,2)=E(I,J,2):E(I,J-1,0)=E(
I,J-1,1)+E(I,J-1,2):NEXT
8680 W=6*X
8690 FORJ=2TOB
8700 P=W+128*(J-1)
8710 ONE(I,J,0)+1GOSUB4250,4260,4270,4260
8720 NEXT
8730 P(X+7)=P(X+7)-1
8740 IFP(X+7)=2THENR="M"ELSER="H"
8750 PRINTA71+6*(X-1),R;
8760 RETURN
9000 REM *****
9010 REM ELIMINATION
9020 REM *****
9100 REM -----
9110 REM D'UN JOUEUR
9120 REM -----
9150 FORY=1TOB
9160 PRINTA689,"ELIMINATION";A690+64*X,NJ(X);
9170 GOSUB11000
9180 PRINTA689,RL;A690+64*X,STRING$(9,32);
9190 GOSUB11000
9200 NEXTY
9210 PRINTA690+64*X,NJ(X);
9220 RETURN
9300 REM -----
9310 REM SUR REGLETTE VERTICALE
9320 REM -----
9350 FORJ=2TOB:GOSUB9560:NEXTJ
9360 RETURN
9400 REM -----
9410 REM SUR REGLETTE HORIZONTALE
9420 REM -----
9450 FORI=2TOB:GOSUB9560:NEXTI
9460 RETURN
9500 REM -----
9510 REM PION SUR TROU
9520 REM -----
9560 IFE(I,J,0)>0ORE(I,J,3)=0THEN9670
9570 X=E(I,J,3):R=GS(X):P=135+128*(J-2)+6*(I-2)
9580 FORW=1TO5
9590 PRINTAPO,R;GOSUB11000
9600 PRINTAPO,CHR$(128);GOSUB11000
9610 NEXTW
9620 E(I,J,3)=0
9630 PRINTAPO,CHR$(46);
9640 PJ(X)=PJ(X)-1
9650 PRINTA699+64*X,PJ(X);
9660 IFPJ(X)=0THENGOSUB9150
9670 RETURN
10000 FORT=1TO1000:NEXTT:RETURN

```

```

11000 FORT=1TO50:NEXTT:RETURN
20000 REM *****
20010 REM REGLES DU JEU
20020 REM *****
20050 CLS:PRINT"*** LE TERRAIN DE JEU ***"
20060 PRINTA68,"- 14 reglettes (7 horizontales et
7 verticales) se croisent";A134,"et forment ainsi,
49 intersections.";A196,"- Les reglettes sont div
isees en 9 parties qui peuvent etre"
20070 PRINTA262,"pleines ou vides.";A320,"*** REP
RESENTATION DES REGLETES ***";A410,"Horizontale
Verticale";A458,"Partie pleine";A478,G1;A491,G2
20080 PRINTA586,"Partie vide";A607,".";A620,".";A7
14,"Les reglettes horizontales etant situees au de
ssus des";A778,"reglettes verticales, sous une int
ersection ";A81," il";A842,"peut y avoir : soit 1
a partie pleine d'une reglette"
20090 PRINTA906,"verticale ";A92;" soit un trou."
20100 GOSUB25000
20105 CLS:PRINT"*** DEBUT DU JEU ***"
20115 PRINTA68,"- Les 2 a 4 joueurs placent a tour
de role leurs 5 repères";A134,"sur les intersecti
ons de leurs choix.";A192,"*** BUT DU JEU ***";A
260,"- Etre le dernier joueur a avoir encore au mo
ins un repere"
20125 PRINTA326,"sur le tableau de jeu. Donc pour
ce faire, eliminer les";A390,"repères adverses en
les faisant tomber dans les TRAPPES.";A448,"*** C
OMMENT JOUER ***";A516,"- Chaque reglette peut oc
cuper 3 positions : "
20135 PRINTA582,"reglette horizontale - gauche (G)
milieu (M) droite (D)";A646,"reglette verticale
- haute (H) milieu (M) basse (B)";A708,"- A son
tour, le joueur doit deplacer une reglette pour"
20145 PRINTA774,"essayer de faire tomber les reper
es adverses" ou alors de";A838,"protéger les siens
."
20155 GOSUB25000
20165 CLS:PRINT"*** REMARQUES ***"
20175 PRINTA68,"- Il est interdit de deplacer la r
eglette manœuvree par le";A134,"joueur precedent.
";A260,"* IDENTIFICATION DES REGLETES ";A330,"Ho
rizontales : Lignes numerotees de 1 a 7";A394,"Ve
rticales : Colannes reperees de A a G"
20185 PRINTA516,"* SENS DU DEPLACEMENT ";A586,"Po
ur l'indiquer, utiliser les touches --> du clavier
";A650,"suivant le sens du deplacement souhaite."
20195 PRINTA714,"Reglettes horizontales : vers la
DROITE ou la GAUCHE.";A778,"Reglettes verticales
: vers le BAS ou le HAUT."
20205 GOSUB25000
20215 CLS:PRINTCHR$(23):PRINTA512,"BONNE CHANCE...
";GOSUB11000:GOSUB11000:RETURN
25000 PRINTA988,"Tapez sur < ENTER > pour la suite
";GOSUB11000
25010 PRINTA1000," ";GOSUB11000
25020 IFE(14400)<>1THEN25000ELSERETURN
30000 DATA 1,1,1,1,1,1,1
30010 DATA 0,1,0,0,1,1,1
30020 DATA 0,0,0,0,0,0,0
30030 DATA 0,1,1,0,1,0,1
30040 DATA 1,0,0,1,0,0,0
30050 DATA 1,0,0,1,0,0,0
30060 DATA 0,1,1,0,0,0,0
30070 DATA 0,0,0,0,1,1,0
30080 DATA 1,1,1,1,1,1,1
31000 DATA 2,0,2,0,2,0,2,2
31010 DATA 2,0,0,2,0,2,0,2,2
31020 DATA 2,2,0,0,0,2,0,2,2
31030 DATA 2,0,0,0,2,0,0,0,2
31040 DATA 2,0,2,2,0,2,0,2,2
31050 DATA 2,0,2,0,0,2,0,2,2
31060 DATA 2,0,2,0,2,0,2,0,2

```



## ORIC 1/ATMOS

Suite de la page 4

```

1110 GETZ$
1120 IFZ$="0"THEN1140
1130 GOTO1110
1140 PLOT2,21,"
"
1150 PLOT2,21,"Maintenant n
ous pouvons commencer."
1160 WAIT200
1170 GOSUB5010
1180 GOSUB5310
1190 CC=0:PLOT2,21,"
NOMBRE DE COUPS:
"
1200 PLOT15,23,10:PLOT15,24
,10
1210 PLOT16,23,ZZ$:PLOT16,2
4,ZZ$
1230 REM...ENFIN !LE JEU
1250 GETB$:A=ASC(B$)
1260 IFA<127THEN1680
1270 IFA<80RA>11THEN1250
1280 IFA<8>THEN1340
1290 X$=RIGHT$(X$,1)+LEFT$(
X$,19)
1300 Z$=LEFT$(X$,4)+RIGHT$(
X$,1)

```

```

1310 Y$=Z$+MID$(X$,6,14)+MI
D$(X$,5,1)
1320 GOSUB5010
1330 GOTO1510
1340 IFA<>10THEN1400
1350 X$=RIGHT$(X$,19)+LEFT$(
X$,1)
1360 Z$=LEFT$(X$,4)+RIGHT$(
X$,1)
1370 Y$=Z$+MID$(X$,6,14)+MI
D$(X$,5,1)
1380 GOSUB5150
1390 GOTO1510
1400 IFA<>11THEN1460
1410 Y$=RIGHT$(X$,1)+LEFT$(
Y$,19)
1420 Z$=LEFT$(X$,4)+RIGHT$(
Y$,1)
1430 X$=Z$+MID$(X$,6,14)+MI
D$(X$,5,1)
1440 GOSUB5310
1450 GOTO1510
1460 IFA<>9THEN1250
1470 Y$=RIGHT$(X$,19)+LEFT$(
Y$,1)
1480 Z$=LEFT$(X$,4)+RIGHT$(
Y$,1)
1490 X$=Z$+MID$(X$,6,14)+MI
D$(X$,5,1)
1500 GOSUB5450
1510 ZZ$="0000"

```

```

1520 CC=CC+1:PING
1530 D$=MID$(STR$(CC),2)
1540 CC$=ZZ$+D$
1550 CC$=RIGHT$(CC$,4)
1560 PLOT16,23,CC$
1570 PLOT16,24,CC$
1580 IFX$=X1$ANDY$=Y1$THEN2
450
1590 IFX$<>X1$THEN1620
1600 PLOT4,26,"Le Premier a
meaux est exact."
1610 GOTO1250
1620 IFY$<>Y1$THEN1650
1630 PLOT4,26,"Le second an
neaux est exact."
1640 GOTO1250
1650 PLOT4,26,"
"
1660 GOTO1250
1680 REM...ABANDON ET SOLU
TION
1700 A$="
"
1710 PLOT0,21,A$
1720 PLOT0,22,A$
1730 PLOT0,23,A$
1740 PLOT0,24,A$
1750 PLOT0,25,A$
1760 PLOT0,26,A$
1770 DD=0
1780 PLOT2,21,"Vous abandon

```

```

nez au bout de "+CC$+" coup
s"
1790 PLOT2,23,"A partir de
la ou vous avez debute,"
1800 PLOT2,25,"je trouve au
bout de 0000 coups."
1810 DD$="0000"
1820 X$=X2$:Y$=Y2$
1830 GOSUB5010
1840 GOSUB5310
1850 FORI=100TO1STEP-1
1860 S1=P3(I):S2=P3(I-1)
1870 IFS1=1ANDS2=2THEN2170
1880 IFS1=2ANDS2=1THEN2170
1890 IFS1=3ANDS2=4THEN2170
1900 IFS1=4ANDS2=3THEN2170
1910 ONS1GOTO1920,1970,2020
,2070
1920 X$=RIGHT$(X$,19)+LEFT$(
X$,1)
1940 Y$=Z$+MID$(X$,6,14)+MI
D$(X$,5,1)
1950 GOSUB5150
1960 GOTO2120
1970 X$=RIGHT$(X$,1)+LEFT$(
X$,19)
1980 Z$=LEFT$(X$,4)+RIGHT$(
X$,1)
1990 Y$=Z$+MID$(X$,6,14)+MI
D$(X$,5,1)
2000 GOSUB5010
2010 DD=DD+1
2020 DD$="0000"+MID$(STR$(D
D),2)
2040 DD$=RIGHT$(DD$,4)
2050 PLOT23,25,DD$
2060 GOTO2180
2070 I=I-1
2080 NEXTI
2090 PLOT27,25,8
2100 PLOT22,25,12
2110 ZAP:WAIT300

```

```

2000 GOSUB5010
2010 GOTO2120
2020 Y$=RIGHT$(X$,1)+LEFT$(
Y$,19)
2030 Z$=LEFT$(X$,4)+RIGHT$(
Y$,1)
2040 X$=Z$+MID$(X$,6,14)+MI
D$(X$,5,1)
2050 GOSUB5310
2060 GOTO2120
2070 Y$=RIGHT$(X$,19)+LEFT$(
Y$,1)
2080 Z$=LEFT$(X$,4)+RIGHT$(
Y$,1)
2090 X$=Z$+MID$(X$,6,14)+MI
D$(X$,5,1)
2100 GOSUB5450
2120 DD=DD+1
2130 DD$="0000"+MID$(STR$(D
D),2)
2140 DD$=RIGHT$(DD$,4)
2150 PLOT23,25,DD$
2160 GOTO2180
2170 I=I-1
2180 NEXTI
2190 PLOT27,25,8
2200 PLOT22,25,12
2210 ZAP:WAIT300

```

Suite page 7

# LOCH NESS

# AMSTRAD



Si vous vous sentez l'âme d'un monstre, tapez ce programme et transformez vous en une sale bête qui croque les pauvres petits bateaux.

Didier CAILLE



```

10 -----
20
30          LOCH NESS
40
50          DIDIER CAILLE
60
70          49 RUE DE LA DIVISIO
N
80          LECLERC
90
100         94250 GENTILLY
110 -----
130 MODE 1
140 GOSUB 1980
150 GOSUB 1570
160
170         SAISIE CLAVIER
180
190 SXPAS=XPAS
200 SYPAS=YPAS
210 R#="INKEY#
220 IF R#="" GOTO 300
230
240         CALCUL DU PAS DE LA TET
E
250
260 XPAS=0
270 YPAS=0
280 XPAS=(R#-CHR$(51))>>(R#-CHR$(4
9))
290 YPAS=(R#-CHR$(50))>>(R#-CHR$(5
3))
300 IF SXPAS=-1 THEN 510
310 IF SXPAS=1 THEN 430
320 IF SYPAS=-1 THEN 670
330 IF SYPAS=1 THEN 590
340
350         CALCUL DU CARACTERE DU
CORPS
360
370 IF (SYPAS=0 AND SXPAS=0 AND YP
AS=0 AND XPAS=0) THEN GOTO 210
380 IF XPAS<0 THEN CORP#="CHR$(154
) ELSE CORP#="CHR$(149)
390 GOTO 780
400
410         ON ALLAIT VERS LA DROI
TE
420
430 IF YPAS=-1 THEN CORP#="CHR$(153
)
440 IF YPAS=1 THEN CORP#="CHR$(156
)
450 IF XPAS=1 THEN CORP#="CHR$(154
)
460 IF XPAS=-1 GOTO 1110
470 GOTO 780
480
490         ON ALLAIT VERS LA GAUC
HE
500
510 IF YPAS=-1 THEN CORP#="CHR$(147
)
520 IF YPAS=1 THEN CORP#="CHR$(150
)
530 IF XPAS=1 GOTO 1110
540 IF XPAS=-1 THEN CORP#="CHR$(154
)
550 GOTO 780
560
570         ON ALLAIT VERS LE BAS
580
590 IF YPAS=-1 GOTO 1110
600 IF YPAS=1 THEN CORP#="CHR$(149
)
610 IF XPAS=1 THEN CORP#="CHR$(147
)
620 IF XPAS=-1 THEN CORP#="CHR$(153
)
630 GOTO 780
640
650         ON ALLAIT VERS LE HAU
T
660
670 IF YPAS=-1 THEN CORP#="CHR$(149
)
680 IF YPAS=1 GOTO 1110
690 IF XPAS=1 THEN CORP#="CHR$(150
)
700 IF XPAS=-1 THEN CORP#="CHR$(156
)
710
720         EST-IL MORT DE FAIM
?
730
740 IF INT((TIME/300)-SECONDE)>INT
(DEBUT-FIN) GOTO 1080
750
760         DEPLACEMENT DU MONST
RE
770
780 PEN 3
790 LOCATE XTETE,YTETE
800 PRINT CORP#
810 XTETE=XTETE+XPAS
820 YTETE=YTETE+YPAS
830 IF XTETE<40 OR YTETE<1 GOTO 10
50
840 IF YTETE>24 OR YTETE<1 GOTO 10
50
850 IF DEBUT-FIN>DIFF GOTO 1390
860 IF ECRAN(XTETE,YTETE)=2 THEN W
AL=AL+INT(SQR((DEBUT-FIN)/AL)): N
L=NL+WAL : SECONDE=TIME/300 : SCOR
E=INT(SCORE+WAL-AL) : GOSUB 1230
870 IF ECRAN(XTETE,YTETE)=3 THEN G
OTO 1110
880 LOCATE XTETE,YTETE
890 PRINT CHR$(224)
900 ECRAN(XTETE,YTETE)=3
910 DEBUT=DEBUT+1
920 CX%DEBUT=>XTETE
930 CY%DEBUT=>YTETE
940 IF NL>8 THEN NL=NL-1 : GOTO 10
12
950 FIN=FIN+1
960 XQUEUE=CX%FIN
970 YQUEUE=CY%FIN
980 LOCATE XQUEUE,YQUEUE
990 PRINT CHR$(32)
1000 ECRAN(XQUEUE,YQUEUE)=0
1010 GOTO 190
1020
1030         LE MONSTRE A HEURTE QUE
CHOSE
1040
1050 LOCATE 11,1
1060 PRINT "ET VLAN ! DANS LE BORD
4.124,48
1070 GOTO 1160
1080 LOCATE 11,1
1090 PRINT " VOUS ETES MORT DE FAI
M !"
1100 GOTO 1160
1110 LOCATE 11,1
1120 PRINT "C A N N I B A L E !"
1130
1140         FIN DU JEU
1150
1160 IF SCORE>RECORD THEN RECORD=S
CORE
1170 SCORE=0
1180 AL=5
1190 GOTO 1460
1200
1210         PLACEMENT DES BATER
AUX
1220
1230 XBATEAU=RND*39+1
1240 YBATEAU=RND*23+1
1250 IF ECRAN(XBATEAU,YBATEAU)>0
THEN 1230
1260 PEN 2
1270 LOCATE XBATEAU,YBATEAU
1280 PRINT CHR$(255)
1290 ECRAN(XBATEAU,YBATEAU)=2
1300 LOCATE 7,25
1310 PEN 1
1320 PRINT " SCORE : "+STR$(SCORE)+
" "
1330 LOCATE 22,25
1340 PRINT " RECORD : "+STR$(RECORD
)+" "
1350 RETURN
1360
1370         PASSAGE AUX TABLEUX SUI
VANTS
1380
1390 LOCATE 14,12
1400 PEN 3
1410 PRINT "TABLEAU SUIVANT"
1420 BORDER 9,3
1430 AL=AL+5
1440 DIFF=DIFF+100
1450 IF DIFF>900 THEN DIFF=600
1460 FOR I=1 TO 49
1470 FOR J=1 TO 25
1480 ECRAN(I,J)=0
1490 NEXT J
1500 NEXT I
1510 NEXT 1
1520 BORDER 3
1530 GOTO 190
1540
1550         INITIALISATIONS
1560
1570 BORDER 9
1580 DIM CX%(4000)
1590 DIM CY%(4000)
1600 DIM ECRAN(40,25)
1610 SYMBOL 255,48,121,50,52,56,25
4.124,48
1620 AL=5
1630 DIFF=600
1640 FIN=0
1650 DEBUT=1
1660 SECONDE=TIME/300
1670 SCORE=INT(SCORE+(DEBUT-FIN)/
AL)
1680 NL=5
1690 XBATEAU=20
1700 YBATEAU=13
1710 XQUEUE=20
1720 YQUEUE=13
1730 CX%(1)=20
1740 CY%(1)=13
1750 ECRAN(1,1)=0
1760 XTETE=20
1770 YPAS=0
1780 SXPAS=0
1790 YTETE=13
1800 YPAS=0
1810 SYPAS=0
1820 INK 0,1
1830 INK 1,9
1840 INK 2,14
1850 INK 3,24
1860 CLS
1870 PEN 3
1880 LOCATE XTETE,YTETE
1890 PRINT CHR$(224)
1900 LOCATE 1,25
1910 PEN 1
1920 PRINT STRING$(40,CHR$(203));
1930 GOSUB 1230
1940 RETURN
1950
1960         REGLES
1970
1980 CLS
1990 BORDER 0
2000 INK 0,0
2010 INK 1,21
2020 INK 2,20
2030 INK 3,6
2040 PEN 1
2050 R#="Voulez-vous les regles (0
/1) ? "
2060 LOCATE INT((40-LEN(R#))/2),12
2070 GOSUB 2380
2080 WHILE R#="" : R#="INKEY# : WEN
D
2090 IF R#="N" GOTO 2350
2100 CLS
2110 R#="Didier CAILLE" : GOSUB 23
80
2120 PRINT : PEN 2
2130 R#="Presente" : GOSUB 2360
2140 PRINT:PRINT: PEN 1
2150 R#="LE MONSTRE DU LOCH NESS"
: GOSUB 2360
2160 PRINT:PRINT: PEN 2
2170 R#="Vous etes le monstre, a v
ous de manger" : GOSUB 2360: PRINT
2180 R#="le Plus de bateaux Possib
le" : GOSUB 2360: PRINT
2190 PRINT: PEN 3 : R#="Pour cela, u
tilisez les chiffres du" : GOSUB 2
360 : PRINT
2200 R#="mini-clavier" : GOSUB 23
60 : PRINT:PRINT: PEN 1
2210 PEN 2 : R#="1 --> GAUCHE" : GO
SUB 2360 : PRINT
2220 PEN 1 : R#="2 --> BAS " : GO
SUB 2360 : PRINT
2230 PEN 3 : R#="3 --> DROITE" : GO
SUB 2360 : PRINT
2240 PEN 1 : R#="5 --> HAUT " : GO
SUB 2360
2250 CALL &B806 : ATTENTE CLAVIER
2260 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT: PEN 3
: R#="Ce qui peut vous arriver de
pire " : GOSUB 2360 : PRINT
2270 R#="Heurter l'un des quatre b
ords" : GOSUB 2360 : PRINT
2280 R#="Vous marchez dessus" : GO
SUB 2360 : PRINT
2290 R#="Mourir de faim si vous tr
enez trop" : GOSUB 2360 : PRINT :
PRINT : PRINT
2300 PEN 2 : R#="Ce qui peut vous
arriver de mieux " : GOSUB 2360 :
PRINT
2310 R#="Manger tous les bateaux d
u premier" : GOSUB 2360 : PRINT
2320 R#="Tableau, et Passer aux su
ivants." : GOSUB 2360 : PRINT : PRI
NT : PRINT:PRINT:PRINT
2330 PEN 3 : R#="B O N N E   C H A
N C E" : GOSUB 2360
2340 CALL &B806
2350 RETURN
2360 PRINT
2370 LOCATE INT((40-LEN(R#))/2),25
2380 FOR I=1 TO LEN(R#)
2390 PRINT MID$(R#,I,1);
2400 IF MID$(R#,I,1)<>" " THEN SOU
ND 1,284,5,7,0,0,1 : FOR T=1 TO 100
: NEXT
2410 NEXT
2420 PRINT
2430 RETURN

```

# RABBISHT

Il s'agit d'aider un lapin employé au service de nettoyage du terrier (SDNT) à faire son boulot. En effet il doit ramasser les ordures que des punaises mal intentionnées ont déposées sur leur passage.

Christopher POVSE

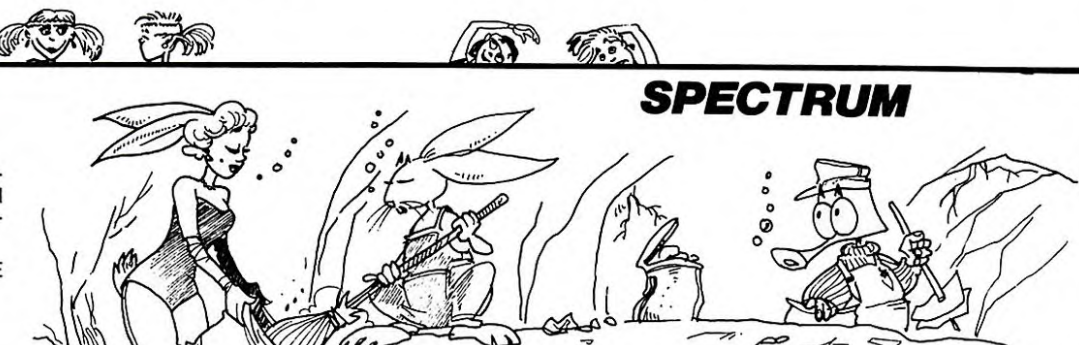
Mode d'emploi  
Ne le cherchez pas, il est dans le programme

```

1 REM CONSEIL AUX CLAVISTES
2 REM LLLLLLLLLLLLLL
3 REM Les UDGs n'étant pas
4 définis en début de programme, il
5 faudra taper à leur place la
6 lettre qui leur correspond après
7 avoir appuyé sur la touche
8 GRAPHI en se référant à la
9 table des UDGs ci dessous
10
11 table des UDGs
12 .....
13 .....
14 .....
15 .....
16 .....
17 .....
18 .....
19 .....
20 .....
21 .....
22 .....
23 .....
24 .....
25 .....
26 .....
27 .....
28 .....
29 .....
30 .....
31 .....
32 .....
33 .....
34 .....
35 .....
36 .....
37 .....
38 .....
39 .....
40 .....
41 .....
42 .....
43 .....
44 .....
45 .....
46 .....
47 .....
48 .....
49 .....
50 .....
51 .....
52 .....
53 .....
54 .....
55 .....
56 .....
57 .....
58 .....
59 .....
60 .....
61 .....
62 .....
63 .....
64 .....
65 .....
66 .....
67 .....
68 .....
69 .....
70 .....
71 .....
72 .....
73 .....
74 .....
75 .....
76 .....
77 .....
78 .....
79 .....
80 .....
81 .....
82 .....
83 .....
84 .....
85 .....
86 .....
87 .....
88 .....
89 .....
90 .....
91 .....
92 .....
93 .....
94 .....
95 .....
96 .....
97 .....
98 .....
99 .....
100 .....
101 .....
102 .....
103 .....
104 .....
105 .....
106 .....
107 .....
108 .....
109 .....
110 .....
111 .....
112 .....
113 .....
114 .....
115 .....
116 .....
117 .....
118 .....
119 .....
120 .....
121 .....
122 .....
123 .....
124 .....
125 .....
126 .....
127 .....
128 .....
129 .....
130 .....
131 .....
132 .....
133 .....
134 .....
135 .....
136 .....
137 .....
138 .....
139 .....
140 .....
141 .....
142 .....
143 .....
144 .....
145 .....
146 .....
147 .....
148 .....
149 .....
150 .....
151 .....
152 .....
153 .....
154 .....
155 .....
156 .....
157 .....
158 .....
159 .....
160 .....
161 .....
162 .....
163 .....
164 .....
165 .....
166 .....
167 .....
168 .....
169 .....
170 .....
171 .....
172 .....
173 .....
174 .....
175 .....
176 .....
177 .....
178 .....
179 .....
180 .....
181 .....
182 .....
183 .....
184 .....
185 .....
186 .....
187 .....
188 .....
189 .....
190 .....
191 .....
192 .....
193 .....
194 .....
195 .....
196 .....
197 .....
198 .....
199 .....
200 .....
201 .....
202 .....
203 .....
204 .....
205 .....
206 .....
207 .....
208 .....
209 .....
210 .....
211 .....
212 .....
213 .....
214 .....
215 .....
216 .....
217 .....
218 .....
219 .....
220 .....
221 .....
222 .....
223 .....
224 .....
225 .....
226 .....
227 .....
228 .....
229 .....
230 .....
231 .....
232 .....
233 .....
234 .....
235 .....
236 .....
237 .....
238 .....
239 .....
240 .....
241 .....
242 .....
243 .....
244 .....
245 .....
246 .....
247 .....
248 .....
249 .....
250 .....
251 .....
252 .....
253 .....
254 .....
255 .....
256 .....
257 .....
258 .....
259 .....
260 .....
261 .....
262 .....
263 .....
264 .....
265 .....
266 .....
267 .....
268 .....
269 .....
270 .....
271 .....
272 .....
273 .....
274 .....
275 .....
276 .....
277 .....
278 .....
279 .....
280 .....
281 .....
282 .....
283 .....
284 .....
285 .....
286 .....
287 .....
288 .....
289 .....
290 .....
291 .....
292 .....
293 .....
294 .....
295 .....
296 .....
297 .....
298 .....
299 .....
300 .....
301 .....
302 .....
303 .....
304 .....
305 .....
306 .....
307 .....
308 .....
309 .....
310 .....
311 .....
312 .....
313 .....
314 .....
315 .....
316 .....
317 .....
318 .....
319 .....
320 .....
321 .....
322 .....
323 .....
324 .....
325 .....
326 .....
327 .....
328 .....
329 .....
330 .....
331 .....
332 .....
333 .....
334 .....
335 .....
336 .....
337 .....
338 .....
339 .....
340 .....
341 .....
342 .....
343 .....
344 .....
345 .....
346 .....
347 .....
348 .....
349 .....
350 .....
351 .....
352 .....
353 .....
354 .....
355 .....
356 .....
357 .....
358 .....
359 .....
360 .....
361 .....
362 .....
363 .....
364 .....
365 .....
366 .....
367 .....
368 .....
369 .....
370 .....
371 .....
372 .....
373 .....
374 .....
375 .....
376 .....
377 .....
378 .....
379 .....
380 .....
381 .....
382 .....
383 .....
384 .....
385 .....
386 .....
387 .....
388 .....
389 .....
390 .....
391 .....
392 .....
393 .....
394 .....
395 .....
396 .....
397 .....
398 .....
399 .....
400 .....
401 .....
402 .....
403 .....
404 .....
405 .....
406 .....
407 .....
408 .....
409 .....
410 .....
411 .....
412 .....
413 .....
414 .....
415 .....
416 .....
417 .....
418 .....
419 .....
420 .....
421 .....
422 .....
423 .....
424 .....
425 .....
426 .....
427 .....
428 .....
429 .....
430 .....
431 .....
432 .....
433 .....
434 .....
435 .....
436 .....
437 .....
438 .....
439 .....
440 .....
441 .....
442 .....
443 .....
444 .....
445 .....
446 .....
447 .....
448 .....
449 .....
450 .....
451 .....
452 .....
453 .....
454 .....
455 .....
456 .....
457 .....
458 .....
459 .....
460 .....
461 .....
462 .....
463 .....
464 .....
465 .....
466 .....
467 .....
468 .....
469 .....
470 .....
471 .....
472 .....
473 .....
474 .....
475 .....
476 .....
477 .....
478 .....
479 .....
480 .....
481 .....
482 .....
483 .....
484 .....
485 .....
486 .....
487 .....
488 .....
489 .....
490 .....
491 .....
492 .....
493 .....
494 .....
495 .....
496 .....
497 .....
498 .....
499 .....
500 .....
501 .....
502 .....
503 .....
504 .....
505 .....
506 .....
507 .....
508 .....
509 .....
510 .....
511 .....
512 .....
513 .....
514 .....
515 .....
516 .....
517 .....
518 .....
519 .....
520 .....
521 .....
522 .....
523 .....
524 .....
525 .....
526 .....
527 .....
528 .....
529 .....
530 .....
531 .....
532 .....
533 .....
534 .....
535 .....
536 .....
537 .....
538 .....
539 .....
540 .....
541 .....
542 .....
543 .....
544 .....
545 .....
546 .....
547 .....
548 .....
549 .....
550 .....
551 .....
552 .....
553 .....
554 .....
555 .....
556 .....
557 .....
558 .....
559 .....
560 .....
561 .....
562 .....
563 .....
564 .....
565 .....
566 .....
567 .....
568 .....
569 .....
570 .....
571 .....
572 .....
573 .....
574 .....
575 .....
576 .....
577 .....
578 .....
579 .....
580 .....
581 .....
582 .....
583 .....
584 .....
585 .....
586 .....
587 .....
588 .....
589 .....
590 .....
591 .....
592 .....
593 .....
594 .....
595 .....
596 .....
597 .....
598 .....
599 .....
600 .....
601 .....
602 .....
603 .....
604 .....
605 .....
606 .....
607 .....
608 .....
609 .....
610 .....
611 .....
612 .....
613 .....
614 .....
615 .....
616 .....
617 .....
618 .....
619 .....
620 .....
621 .....
622 .....
623 .....
624 .....
625 .....
626 .....
627 .....
628 .....
629 .....
630 .....
631 .....
632 .....
633 .....
634 .....
635 .....
636 .....
637 .....
638 .....
639 .....
640 .....
641 .....
642 .....
643 .....
644 .....
645 .....
646 .....
647 .....
648 .....
649 .....
650 .....
651 .....
652 .....
653 .....
654 .....
655 .....
656 .....
657 .....
658 .....
659 .....
660 .....
661 .....
662 .....
663 .....
664 .....
665 .....
666 .....
667 .....
668 .....
669 .....
670 .....
671 .....
672 .....
673 .....
674 .....
675 .....
676 .....
677 .....
678 .....
679 .....
680 .....
681 .....
682 .....
683 .....
684 .....
685 .....
686 .....
687 .....
688 .....
689 .....
690 .....
691 .....
692 .....
693 .....
694 .....
695 .....
696 .....
697 .....
698 .....
699 .....
700 .....
701 .....
702 .....
703 .....
704 .....
705 .....
706 .....
707 .....
708 .....
709 .....
710 .....
711 .....
712 .....
713 .....
714 .....
715 .....
716 .....
717 .....
718 .....
719 .....
720 .....
721 .....
722 .....
723 .....
724 .....
725 .....
726 .....
727 .....
728 .....
729 .....
730 .....
731 .....
732 .....
733 .....
734 .....
735 .....
736 .....
737 .....
738 .....
739 .....
740 .....
741 .....
742 .....
743 .....
744 .....
745 .....
746 .....
747 .....
748 .....
749 .....
750 .....
751 .....
752 .....
753 .....
754 .....
755 .....
756 .....
757 .....
758 .....
759 .....
760 .....
761 .....
762 .....
763 .....
764 .....
765 .....
766 .....
767 .....
768 .....
769 .....
770 .....
771 .....
772 .....
773 .....
774 .....
775 .....
776 .....
777 .....
778 .....
779 .....
780 .....
781 .....
782 .....
783 .....
784 .....
785 .....
786 .....
787 .....
788 .....
789 .....
790 .....
791 .....
792 .....
793 .....
794 .....
795 .....
796 .....
797 .....
798 .....
799 .....
800 .....
801 .....
802 .....
803 .....
804 .....
805 .....
806 .....
807 .....
808 .....
809 .....
810 .....
811 .....
812 .....
813 .....
814 .....
815 .....
816 .....
817 .....
818 .....
819 .....
820 .....
821 .....
822 .....
823 .....
824 .....
825 .....
826 .....
827 .....
828 .....
829 .....
830 .....
831 .....
832 .....
833 .....
834 .....
835 .....
836 .....
837 .....
838 .....
839 .....
840 .....
841 .....
842 .....
843 .....
844 .....
845 .....
846 .....
847 .....
848 .....
849 .....
850 .....
851 .....
852 .....
853 .....
854 .....
855 .....
856 .....
857 .....
858 .....
859 .....
860 .....
861 .....
862 .....
863 .....
864 .....
865 .....
866 .....
867 .....
868 .....
869 .....
870 .....
871 .....
872 .....
873 .....
874 .....
875 .....
876 .....
877 .....
878 .....
879 .....
880 .....
881 .....
882 .....
883 .....
884 .....
885 .....
886 .....
887 .....
888 .....
889 .....
890 .....
891 .....
892 .....
893 .....
894 .....
895 .....
896 .....
897 .....
898 .....
899 .....
900 .....
901 .....
902 .....
903 .....
904 .....
905 .....
906 .....
907 .....
908 .....
909 .....
910 .....
911 .....
912 .....
913 .....
914 .....
915 .....
916 .....
917 .....
918 .....
919 .....
920 .....
921 .....
922 .....
923 .....
924 .....
925 .....
926 .....
927 .....
928 .....
929 .....
930 .....
931 .....
932 .....
933 .....
934 .....
935 .....
936 .....
937 .....
938 .....
939 .....
940 .....
941 .....
942 .....
943 .....
944 .....
945 .....
946 .....
947 .....
948 .....
949 .....
950 .....
951 .....
952 .....
953 .....
954 .....
955 .....
956 .....
957 .....
958 .....
959 .....
960 .....
961 .....
962 .....
963 .....
964 .....
965 .....
966 .....
967 .....
968 .....
969 .....
970 .....
971 .....
972 .....
973 .....
974 .....
975 .....
976 .....
977 .....
978 .....
979 .....
980 .....
981 .....
982 .....
983 .....
984 .....
985 .....
986 .....
987 .....
988 .....
989 .....
990 .....
991 .....
992 .....
993 .....
994 .....
995 .....
996 .....
997 .....
998 .....
999 .....
1000 .....

```

# SPECTRUM





Vous voulez gagner de la place pour votre programme ? Rien de plus simple, utilisez Compact, qui (NDTA: d'où le nom) compacte les lignes, et vous sort un programme tout rabougri, mais qui marche plus vite et prend moins d'espace mémoire. Chouette, non ?

M. KOCH

Mode d'emploi:  
Faites RUN COMPACT, et repondez non à la question posée, le programme vous donnera les instructions à effectuer.



```

80 LOMEM: 8 * 4096
100 DIM F(800)
220 AP = 4 * 4096
300 GS = 174:GT = 171:FI = 173:N
  0 = 180:RM = 178
310 CO% = 3 * 16 + 10
400 HOME : POKE 34,07
410 HTAB 10:VTAB 1: PRINT "****
  PROGRAMME COMPACT****"
420 HTAB 1:VTAB 08: PRINT "LE
  PROGRAMME A COMPACTER A-T-IL
  ETE"
425 HTAB 1:VTAB 09: INPUT "CHA
  RGE EN $4096 ? (O/N) ?":Z%
430 IF (Z%) = "O" THEN HOME : POKE
  34,22:GOTO 460
440 HOME : HTAB 1:VTAB 08: INVERSE
  : PRINT "FAITES LE ":;NORMAL
445 POKE 103,1: POKE 16384,0
450 HTAB 1:VTAB 10: PRINT "L'OA
  D FICHER":HTAB 1:VTAB 11:
  PRINT "POKE 104,8":HTAB 1:
  VTAB 12: PRINT "RUN COMPACT
  ":;POKE 104,64:END
455 END
460 GOSUB 3000:NT = I
490 GOTO 1000
500 HTAB 1:VTAB 10: PRINT "LIG
  NE %NL%":;AS%LN%:HTAB 30:
  PRINT "%":;I
510 RETURN
1000 OA = AP + 1
1100 FOR I = 0 TO 65535
1120 NA = PEEK (OA + 1) * 256 +
  PEEK (OA)
1130 NL = PEEK (OA + 3) * 256 +
  PEEK (OA + 2)
1140 IF PEEK (NA + 1) = 0 GOTO 1990
  PEEK (NA + 1) = 0 GOTO 1990
1160 FOR J = OA + 4 TO NA - 1
1170 LN = 0
1200 IF PEEK (J) < > NO GOTO
  1300
1201 A% = "ON....."
1210 FOR N = 4 TO 65535
1230 IF PEEK (J + N) < 48 OR PEEK
  (J + N) > 57 GOTO 1270
1240 LN = 10 * LN + PEEK (J + N)
  - 48
1250 NEXT N
1270 F(NFX) = LN:NFX = NFX + 1
1275 GOSUB 500
1280 IF PEEK (J + N) = 44 THEN
  LN = 0: NEXT N
1290 J = J + N
1295 GOTO 1900
1300 GOTO 1400
1400 GOTO 1500
1500 GOTO 1600
1600 GOTO 1700
1700 IF PEEK (J) < > GS AND PEEK
  (J) < > GT THEN GOTO 1800
1701 IF PEEK (J) = GS THEN A% =
  "GO SUB ..."
1702 IF PEEK (J) = GT THEN A% =
  "GO TO....."
1705 FOR K = 1 TO 65535
1710 IF PEEK (J + K) < 48 OR PEEK
  (J + K) > 57 GOTO 1760
1720 LN = 10 * LN + PEEK (J + K)
  - 48
1730 NEXT K
1760 F(NFX) = LN:NFX = NFX + 1
1770 GOSUB 500
1780 J = J + K
1790 GOTO 1900
1800 IF PEEK (J) < > FI AND PEEK
  (J) < > RM GOTO 1900
1801 IF PEEK (J) = FI THEN A% =
  "IF....."
1802 IF PEEK (J) = RM THEN A% =
  "REM....."
1810 LN = PEEK (NA + 3) * 256 +
  PEEK (NA + 2)
1860 F(NFX) = LN:NFX = NFX + 1
  
```

### ERRATUM.

La deuxième partie du listing Composition a fait des siennes, la plupart des lignes se sont retournées. Nous vous remercions ici ce listing dans l'ordre, avec toutes nos excuses.



```

2010 OA = AP + 1:R = AP + 1:S =
  0:NA = OA:AL = OA
2100 FOR I = 0 TO 65535
2110 NA = PEEK (NA + 1) * 256 +
  PEEK (NA): IF PEEK (NA) =
  0 AND PEEK (NA + 1) = 0 THEN
  NL = 0: GOTO 2230
2115 JA = NA
2120 NL = PEEK (JA + 3) * 256 +
  PEEK (JA + 2)
2130 IA = OA
2140 IF NFX = 0 GOTO 2850
2200 FOR J = 0 TO NFX
2210 IF F(J) = NL THEN F(J) = F
  (NFX):NFX = NFX - 1: GOTO 22
  25
2223 NEXT J: GOTO 2850
2225 HTAB 1:VTAB 10: PRINT "NO
  MBRE DE LIGNES REGROUPEES ":
  HTAB 30: PRINT "%":;I
2230 FOR M = 0 TO 65535
2240 IA = PEEK (IA + 1) * 256 +
  PEEK (IA)
2245 FOR N = 0 TO 65535
2250 POKE R + N,( PEEK (R + N +
  S))
2260 IF R + S + N = IA - 1 THEN
  POKE (R + N),CD%:R = R + N
  + 1:S = S + 4: GOTO 2690
2270 NEXT N
2690 IF IA = NA GOTO 2800
2805 NEXT M
2805 S = S - 4
2805 POKE R - 1,00
2810 POKE AL + 1, INT (R / 256)
  : POKE AL,R - 256 * PEEK (A
  L + 1)
2815 OA = JA
2820 IF PEEK (NA) = 0 AND PEEK
  (NA + 1) = 0 GOTO 2900
2830 NA = OA:AL = R
2850 NEXT I
2900 POKE R,0: POKE R + 1,0
2950 GOTO 9000
3000 :
3010 OA = AP + 1:NA = OA:
3020 HTAB 1:VTAB 08: PRINT "NO
  MBRE TOTAL DE LIGNES"
3100 FOR I = 0 TO 65535
3110 NA = PEEK (NA + 1) * 256 +
  PEEK (NA): IF PEEK (NA) =
  0 AND PEEK (NA + 1) = 0 THEN
  GOTO 3800
3200 HTAB 30:VTAB 08: PRINT "%":
  ;I
3500 NEXT I
3800 RETURN
9000 REM IMPRESSION STAT
9110 HTAB 1:VTAB 12: PRINT "TA
  ILLE AVANT EN OCTETS":;HTAB
  30: PRINT "%":;JA - AP
9120 HTAB 1:VTAB 14: PRINT "TA
  ILLE APRES EN OCTETS":;HTAB
  30: PRINT "%":;R - AP
9130 HTAB 1:VTAB 16: PRINT "GA
  IN":;HTAB 30: PRINT "%":
  - INT ((R - 4096 * 4) - (NA -
  4096 * 4)) * 100 / (NA -
  4096 * 4):%;%
9200 POKE 176, INT ((R + 3) / 2
  56): POKE 104,64: POKE 103,1
  : POKE 16384,0
9300 HTAB 1:VTAB 18: INVERSE :
  PRINT "SAUVEGARDE LE PROGRA
  MME COMPACTE PAR "
9310 HTAB 1:VTAB 20: PRINT "SA
  VE.....":NORMAL
9990 TEXT
10000 END
  
```

```

3159 IF C% = CHR$(13) THEN VTAB
  15: CALL - 958: GOTO 3010
3160 IF C% = "O" THEN VTAB 15:
  CALL - 958: GOTO 3150
3170 VTAB 15: CALL - 958: VTAB
  23: INVERSE : PRINT "CHANGEM
  ENT DE NOM":NORMAL
3180 VTAB 15: HTAB 2: INPUT "NO
  UVEAU NOM: ";N%: IF N% = "
  " THEN VTAB 15: CALL - 958
  : GOTO 3010
3185 VTAB 18: HTAB 10: PRINT "C
  ORRECTION(O/N)":; GET C%: PRINT
  : IF C% < > "N" AND C% < >
  "O" THEN
  C% < > "N" AND C% < > "O" THEN
  3185
3186 IF C% = CHR$(13) THEN VTAB
  15: CALL - 958: GOTO 3010
3190 IF C% = "O" THEN 3170
3195 VTAB 18: CALL - 868
3200 PRINT D%:"RENAME":NFX%:"S0
  URCE";N%:"SOURCE": PRINT
  D%:"RENAME":NFX%:"OBJ";N%:
  "OBJ":VTAB 23: HTAB 30: INVERSE
  : PRINT "FAIT":NORMAL : GOSUB
  160: GOTO 3000
3260 RETURN
3270 VTAB 08: HTAB 4: PRINT " "
3280 DO = DO + 1 * (X = 10 AND D
  0 < 7) - 1 * (X = 11 AND DO >
  1) + 6 * (X = 11 AND DO = 1)
  - 6 * (X = 10 AND DO = 7): GOTO
  3030
3399 REM
3400 REM ---SILENCES---
3401 REM
3405 HOME :TL = 1: FOR IY = 20 TO
  33: HTAB 5: PRINT NO$(IY): NEXT
  IY
3410 IF NOT (TI) AND NOT (TK)
  THEN VTAB 23: INVERSE : PRINT
  "ECRIURE":NORMAL
3420 IF TI THEN VTAB 23: INVERSE
  : PRINT "INSERTION D'UNE NOT
  E":NORMAL
3430 IF TK THEN VTAB 23: INVERSE
  : PRINT "CORRECTION D'UNE NO
  TE":NORMAL
3440 VTAB 20: INVERSE : PRINT "
  NOTE N%":;I%:"NORMAL:VTAB
  51: HTAB 4: INVERSE : PRINT
  "N%":NORMAL:WAIT - 16384,
  128:X = PEEK (- 16384) - 1
  28: POKE - 16384,0
3450 LK = 1 + 1 * (X = 13) + 2 *
  (X = 10 OR X = 11): ON LK GOTO
  3440,3470,3460
3460 VTAB 51: HTAB 4: PRINT " "
  :SI = SI + 1 * (X = 10 AND S
  I < 14) - 1 * (X = 11 AND SI
  1) + 13 * (X = 11 AND SI =
  1) - 13 * (X = 10 AND SI =
  1): GOTO 3440
3470 VTAB 20: INVERSE : PRINT "
  NOTE N%":;I%:"NORMAL:SI + 19)
  :NORMAL
3480 VTAB 18: HTAB 10: PRINT "C
  ORRECTION(O/N)":; GET C%: PRINT
  : IF C% < > "N" AND C% < >
  "O" THEN 3480
3490 IF C% = "O" THEN 3400
3500 ME(T,1) = SI + 19:ME(T,2) =
  0:ME(T,3) = SI: IF TI OR TK THEN
  RETURN
3505 TA = TA + 1 * (TA < 200)
3510 RETURN
3799 REM
3800 REM ---CLAVIER MUSICAL---
3810 REM
3820 HOME : FOR JM = 1 TO 3: HTAB
  5: PRINT C%(JM): NEXT JM: VTAB
  23: INVERSE : PRINT "CLAVIER
  MUSICAL":NORMAL
3830 VTAB CL: HTAB 4: INVERSE :
  PRINT "%":;NORMAL:WAIT -
  16384,128:X = PEEK (- 1638
  4) - 128: POKE - 16384,0
3840 LL = 1 + 1 * (X = 13) + 2 *
  
```

### ORIC 1/ATMOS

Suite de la page 5

```

2220 PLOT0,22,A#
2230 PLOT0,23,A#
2240 PLOT0,24,A#
2250 PLOT0,25,A#
2260 PLOT0,26,A#
2280 REM...CHOIX D'UNE AUT
  RE PARTIE
2300 PLOT1,23,"Voulez-vous
  faire une autre partie?"
2310 GETB#
2320 IFB#<"O"THEN2430
2330 IFB#<"N"THEN2310
2340 FORQ=48000TO48039
2350 POKER,32
2360 POKER+40,32
2370 NEXTQ
2380 CLS
2390 PAPER7:INK0
2400 POKE610,3
2410 PRINT:PRINT"Et bien a
  bientot !!!"
2420 PRINT:END
2430 PLOT0,23,A#+ " "
2440 GOTO230
2460 REM...SI VOUS AVEZ GA
  GNEZ !!
2480 A#=" "
2490 PLOT0,21,A#
2500 PLOT0,22,A#
2510 PLOT0,23,A#
2520 PLOT0,24,A#
2530 PLOT0,25,A#
2540 PLOT0,26,A#
2550 PLOT1,21,"Bravo,vous a
  vez gagné en "+C%+" coups"
2560 PLOT0,23,"Faites vous N
  le Parie que je vous bat ?"
2570 GETB#
2580 IFB#<"O"THEN2620
2590 IFB#<"N"THEN2570
2600 PLOT0,23,A#+ " "
2610 GOTO2300
2620 PLOT0,23,A#+ " "
2630 DD=0
2640 GOTO1790
2650 CLS:GOSUB2950
2660 PAPER0:INK2
2670 PRINT
2680 PRINTCHR$(4):CHR$(27)"
  LES ANNEAUX D'ORIC-
2690 PRINTCHR$(4)
2700 PRINT
2710 PRINTCHR$(134)" Un jeu
  de Thomas GEMPP (11/8/1984
  )"
2720 PRINT
2730 PRINT" Ce jeu n'est q
  u'un casse-tête,son"
2740 PRINT"véritable nom es
  t les anneaux honrois";
2750 PRINT" Il s'agit de d
  eux anneaux de billes"
2760 PRINT"s'entrecroisant
  en deux endroits."
  
```

Suite page 8

# NOUS AVONS ENCORE BESOIN DE VOUS!

Le questionnaire lecteurs que nous avons fait cet été a complètement chamboulé le contenu de l'Hebdo. C'est le moins que l'on puisse dire ! Comme nous sommes complètement masochistes, nous remettons ça ! Renvoyez nous le formulaire ci-dessous et ne ménagez pas les critiques (ni les compliments !). Cinquante logiciels seront tirés au sort pour que vous ne travailliez pas pour rien. A vos stylos !



## 50 LOGICIELS A GAGNER.



### QUESTIONNAIRE LECTEURS

#### QUI ETES-VOUS ?

Sexe masculin   
 Sexe féminin   
 Votre âge

#### DEPUIS QUAND LISEZ-VOUS HEBDOGICIEL ?

Depuis le premier numéro   
 Depuis le numéro (précisez le N°)   
 C'est la première fois que je le lis

#### LISEZ-VOUS REGULIEREMENT HEBDOGICIEL ?

Oui, toutes les semaines   
 Oui, tous les 15 jours   
 Oui, au moins une fois par mois   
 C'est la première fois que je le lis   
 Non, je ne le lis que de temps en temps

#### COMMENT AVEZ-VOUS CONNU HEBDOGICIEL ?

Par un stand du Sicob   
 Par un stand de Micro-Expo   
 Par Sciences et vie Micro   
 Par Micro 7   
 Par 36.000 Micros de Microtel   
 Par un autre journal, lequel   
 Par une émission de Télé, laquelle   
 Par une émission de Radio, laquelle   
 Par des amis   
 A l'école, au lycée, à l'université   
 Dans votre activité professionnelle   
 En le découvrant chez le marchand   
 Par un autre moyen, lequel

#### OU VOUS ETES-VOUS PROCURÉ CE NUMERO ?

Je l'ai acheté dans un kiosque   
 Je l'ai acheté dans une maison de la presse   
 Je suis abonné   
 C'est le journal de mon club d'informatique   
 C'est le journal de l'école   
 C'est le journal d'un ami   
 C'est une photocopie   
 Je l'ai eu par un autre moyen, lequel

#### OU ACHETEZ - VOUS HEBDOGICIEL ?

Toujours au même endroit   
 N'importe où   
 Je le trouve très facilement   
 Je le trouve difficilement   
 Où habitez-vous, ville et département

#### QUI LIT VOTRE HEBDOGICIEL ?

Je suis le seul à le lire   
 Une autre personne   
 Plusieurs personnes, combien

#### QUE FAITES-VOUS DES PROGRAMMES D'HEBDOGICIEL ?

Je les tape toutes les semaines   
 Je les tape régulièrement   
 Je les garde pour les taper plus tard

#### QUELS PROGRAMMES D'HEBDOGICIEL TAPEZ-VOUS ?

Les programmes pour mon ordinateur   
 Je les tape tel quel   
 Je les améliore   
 J'adapte les programmes des autres ordinateurs   
 Je travaille seul   
 Je travaille avec d'autres personnes

#### DEPUIS COMBIEN DE TEMPS TAPEZ-VOUS DES PROGRAMMES INFORMATIQUES ?

Plus de 2 ans   
 De 1 à 2 ans   
 Plus de 6 mois   
 Moins de 6 mois

#### SUR QUEL ORDINATEUR TRAVAILLEZ-VOUS ?

Marque   
 Modèle

#### ENVISAGEZ-VOUS D'ACHETER UN ORDINATEUR ?

Non   
 Oui, quelle marque, quel modèle

#### ENVISAGEZ-VOUS DE CHANGER VOTRE ORDINATEUR ?

Non   
 Oui, pour quelle marque, quel modèle

#### QUEL LANGAGE CONNAISSEZ-VOUS ?

	Débutant	Chevronne	Professionnel
Aucun	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Basic	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pascal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Forth	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Assembleur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fortran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cobol	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LSE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Autre, lequel	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

#### QUELLES AUTRES REVUES D'INFORMATIQUE LISEZ-VOUS ?

	De temps en temps	Souvent	Régulièrement
Sciences et vie micro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Micro 7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Soft et Micro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Micro systèmes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Micro-ordinateurs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Micro et robots	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
List	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
36.000 micros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L'ordinateur individuel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Votre ordinateur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tilt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L'ordinateur personnel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ø1 informatique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pom's	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Golden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Theoric	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ordi-5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La commode	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trace	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Autre, lequel	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

#### QUEL EST VOTRE AVIS SUR LES RUBRIQUES D'HEBDOGICIEL ?

	BON	MOYEN	NUL
Edito	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Programmes informatiques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concours	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Articles rédactionnels	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Essai de matériel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bidouille grenouille	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Deuilgneurs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Petites annonces	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Page Télé	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Page Ciné	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Page Bandes dessinées	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Page publicité	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formation à l'assembleur théorique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formation à l'assembleur pratique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logiciel de la semaine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pépé Louis contre le gang des puces	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

#### D'UNE FACON GENERALE QUEL EST VOTRE AVIS SUR HEBDOGICIEL ?

#### SI VOUS ETES ELEVE OU ETUDIANT,

votre classe   
 l'activité professionnelle de vos parents

#### SI VOUS TRAVAILLEZ,

votre profession   
 votre secteur d'activité   
 votre niveau d'études   
 votre niveau de rémunération annuelle

*Ce questionnaire est destiné à un usage interne, il servira à améliorer les prochains numéros d'HEBDOGICIEL. Il est confidentiel et ne sera pas diffusé, sous aucune forme que ce soit. Vous pouvez, si vous le désirez, remplir le bon de participation ci-dessous et participer au tirage au sort sans répondre au questionnaire. Des bons de participation sont également disponibles en écrivant à la rédaction. Si vous voulez que votre questionnaire reste anonyme, ne remplissez pas le bon de participation mais répondez au questionnaire et renvoyez-le nous, ça nous rendra bigrement service.*

#### BON DE PARTICIPATION AU TIRAGE AU SORT.

NOM:   
 PRENOM:   
 ADRESSE:

CODE POSTAL:

SI JE GAGNE UN LOGICIEL AU TIRAGE AU SORT, JE CHOISIS DANS LE SOFT-PARADE LE LOGICIEL SUIVANT :

## ORIC 1/ATMOS

Suite de la page 7

```

2770 PRINT"total il y a 38 2870 PRINTCHR$(129)"DEL " 3030 READA
billes (10 rouges,10" CHR$(131)": Pour abandonner 3040 POKEI,A
2780 PRINT"vertes,9 jaunes ":PRINT 3050 NEXTI
et 9 blanches)." 2880 PRINT" Au debut les a 3060 DATA 30,63,63,63,63,63
2790 PRINT mneaux sont melanges" ,30,00
2800 PRINT" Avec les flech 2890 PRINT"Pendant environ 3070 FORI=46840T046847
es du curseur vous" 2 minutes 30 !!!" 3080 READA
2810 PRINT"ferrez tourner le 3090 POKEI,A
s anneaux comme cela :": 2910 PRINTCHR$(140)"Appuyez 3100 NEXTI
2820 PRINT sur une touche Pour commen 3110 DATA 30,33,33,33,33,33
2830 PRINTCHR$(129)"Gauche" 2920 PLOT0,25,7 3120 RETURN
CHR$(131)": le 1er vers la 2930 GETB$:CLS:INK? 5010 REM...AFFICHE LE 1ER
2840 PRINTCHR$(129)"Bas " 2940 RETURN ANNEAUX
CHR$(131)": le 1er vers la 2950 FORI=48000T048039 5030 FORJ=1T020
droite" 2960 POKEI,32 5040 Z=VAL(MID$(Y$,J,1))
2850 PRINTCHR$(129)"Haut " 2970 NEXTI 5050 IFZ=1THEN0=1:0$="@"
CHR$(131)": le 2eme vers la 2980 RESTORE 5060 IFZ=2THEN0=3:0$="@"
gauche" 2990 FORI=1T040 5070 IFZ=3THEN0=2:0$="_"
2860 PRINTCHR$(129)"Droite" 3000 READA 5080 IFZ=4THEN0=7:0$="_"
CHR$(131)": le 2eme vers la 3010 NEXTI 5090 POKEP1(J)-1,0
droite" 3020 FORI=46592T046599 5100 POKEP1(J)-41,0
5110 POKEP1(J),ASC(0$) 5370 IFZ=3THEN0=2:0$="_"
5120 POKEP1(J)-40,ASC(0$) 5380 IFZ=4THEN0=7:0$="_"
5130 NEXTJ 5390 POKEP2(J)-1,0
5140 RETURN 5400 POKEP2(J)-41,0
5150 FORJ=20T01STEP-1 5410 POKEP2(J),ASC(0$)
5160 Z=VAL(MID$(Y$,J,1)) 5420 POKEP2(J)-40,ASC(0$)
5170 IFZ=1THEN0=1:0$="@" 5430 NEXTJ
5180 IFZ=2THEN0=3:0$="@" 5440 RETURN
5190 IFZ=3THEN0=2:0$="_" 5450 FORJ=20T01STEP-1
5200 IFZ=4THEN0=7:0$="_" 5460 Z=VAL(MID$(Y$,J,1))
5210 POKEP1(J)-1,0 5470 IFZ=1THEN0=1:0$="@"
5220 POKEP1(J)-41,0 5480 IFZ=2THEN0=3:0$="@"
5230 POKEP1(J),ASC(0$) 5490 IFZ=3THEN0=2:0$="_"
5240 POKEP1(J)-40,ASC(0$) 5500 IFZ=4THEN0=7:0$="_"
5250 NEXTJ 5510 POKEP2(J)-1,0
5260 RETURN 5520 POKEP2(J)-41,0
5310 REM...AFFICHE LE 2EME 5530 POKEP2(J),ASC(0$)
ANNEAUX 5540 POKEP2(J)-40,ASC(0$)
5330 FORJ=1T020 5550 NEXTJ
5340 Z=VAL(MID$(Y$,J,1)) 5560 RETURN
5350 IFZ=1THEN0=1:0$="@"
5360 IFZ=2THEN0=3:0$="@"
    
```



## BIDOUILLE GRENOUILLE

### Spécial Déprime

A quoi sert tout cela ? Quel est le vrai but ? C'est la question que je me pose aujourd'hui, sans pouvoir y répondre. Le pire est que depuis deux mille ans, quelques crétiens joyeux se posent eux aussi la question en rigolant, sans pouvoir y répondre plus que moi. Mais ils se marrent, ces crétiens. Quelle dérision. J'ai une intime conviction: tout cela ne sert à rien. Tout est inutile. Je sais, c'est une philosophie pour le moins nihiliste, mais lorsque la vérité apparaît dans sa pleine lumière, à quoi bon la nier ?

La vie, la mort, tout ça... Ne dites pas que je suis dans une période de déprime, ne dites pas que j'ai un tempérament suicidaire, ne dites pas que j'ai perdu le sens de l'absolu. Avoir, un jour, la certitude que la vérité vous appartient est une épreuve que je ne souhaite pas à mon pire ennemi. Tout se fait jour en moi. La futilité des choses, des actes, des paroles, des écrits, des rapports, des échanges est devenue pour moi d'une telle évidence que je ne puis plus désormais supporter la moindre concession à l'hypocrisie et à la dissimulation.

qu'il faut avoir la corde et le couteau, puis grimper à l'arbre, sauter dans le jardin, puis dans la piscine, tuer le crocodile avec le couteau, puis fouiller la piscine afin d'y trouver une huître, une palourde et un benitier, ouvrir le benitier et prendre le masque qui s'y trouve, prendre l'huître et tuer le chien avec le gaz qui s'échappe de l'un des deux coquillages dans lequel on trouve un rubis et une perle, puis sortir de la piscine et aller à la statue, tourner le bouton et prendre le passe-partout... Tout ceci l'aide-t-il vraiment à trouver le bonheur ? Si oui, il doit avoir une force de caractère hors du commun pour ignorer avec tant de superbe la vanité des choses.

Et tous ceux qui, comme Philippe Malinski, déploient des logiciels sur Vic-20 ? Trouvent-ils dans cet exutoire puériel une quelconque solution à leurs doutes existentiels ? La somme de travail fourni pour obtenir les résultats qui suivent prouve bien le besoin d'abrutissement par la concentration qu'il éprouve. Combien de temps lui a-t-il fallu pour trouver le programme qui sert à lire les mots-clés des jeux de Scott Adams ?

10 FOR I= 15000 TO 22000:A=PEEK(I)  
20 PRINT CHR\$(PEEK(A));  
30 GET AS :IF AS = "A" THEN 30  
40 NEXT I

Et par quelle torture cervicale est-il parvenu à deviner que le nombre de vaisseaux dans Gridrunner est en 7045 et qu'il suffit donc de faire POKE 7045,xx pour avoir xx vaisseaux ? Et que POKE 7041,xx change de niveau, xx étant le niveau désiré ? Et Metagalactic Llamas ? Quelle sublime abnégation lui a-t-il été nécessaire pour trouver le moyen de changer le niveau ? Charger Metagalactic, faire New, puis LOAD "LLAMA",1,1 puis POKE 4392,xx pour le nombre de vaisseaux et POKE 6658,xx pour le niveau, et enfin RUN et F1, n'est-ce pas un indice révélateur du désir de néantisation dont il fait preuve ? Et ce n'est pas tout. L'apostasie dont il s'est fait le chantre n'est-elle pas l'indubitable signe de son renoncement ?

Pour Jupiter Defender, il peut changer le nombre de vaisseaux en faisant POKE 4578,xx et le nombre de bombes par POKE 4582,xx, alors même que le programme est en basic et non pas en langage machine comme l'indique la jaquette. Il arrive même à le sauvegarder en faisant:

10 POKE 7680,82:  
POKE 38400,0  
20 LOAD "",1,1

Il sauve ce petit programme, puis charge le premier de la cassette originale, fait NEW, charge le second, fait POKE 56,31 et SAVE "",1,1 à la suite de celui décrit ci-dessus. Pour pouvoir changer le nombre de vaisseaux sans problèmes, il charge la première partie, fait NEW, charge la seconde et tape:

POKE 7680,82:POKE 38400,0  
:POKE 4582,xx:POKE 4578,xx  
:RUN

Et Jean Lacoste ? Est-il conscient que ses démarches pour rajouter des vies (POKE # 767,255) et ralentir le jeu (DOKE # 306,2000) dans Xenon ne sont que dissimulation ?

Et cet anonyme (pourquoi se dissimule-t-il ? La peur ?) qui me dit que POKE 2048,255 avant le chargement d'un programme en basic sur Commodore 64 provoque une erreur de syntaxe et le non déroulement du programme ? Et qu'il suffit de remettre 0 en 2048 pour réautoriser le RUN ? N'a-t-il pas des problèmes cachés, comme nous tous ?

Jacques-François Wadel semble plus prêt à accepter la réalité de la vie. C'est avec désespoir qu'il m'envoie la façon de déployer certains logiciels sur Oric-1, en jurant qu'il se consacrera désormais à la recherche de notre but ultime. Ses yeux se sont dessillés, et la vérité lui est apparue comme à moi.

Voici un petit programme qui stoppe l'auto-run sur Oric-1:

1 DOKE # BFE4,169:DOKE # BFE6,13701  
2 DOKE # BFE8,169:DOKE # BFEA,26501  
3 DOKE # BFEC,51744:DOKE # BFEE,8422  
4 DOKE # BFF0,58536:DOKE # BFF2,1100  
5 DOKE # BFF4,24808:NEW

Après avoir fait RUN et CALL # BFE4, il faut charger le programme que l'on veut sauvegarder, puis entrer en mode direct:

CSAVE "XXX", ADEEK(# 5F)  
EDEEK(# 61),AUTO

Au bord du suicide, il me confie aussi que pour habiller la fille dans Kikekankoi, il faut prendre le deltaplane et aller le vendre dans la ville pour avoir de l'argent avec lequel on peut acheter une robe. Pour ressortir, inutile de tout retraverser, jouer au passe-muraille est plus court.



Ca va de moins en moins bien. Même le Minitel me semble futile. Même si l'on peut obtenir sur le 613 91 55 un grand nombre de serveurs, comme TDAAT par le 133000428, ou un serveur avec une messagerie par le 19206036106 en tapant d'abord un retour chariot (touche spéciale + Envoy), puis "login invite" en minuscules et en ne validant les commandes que par Retour chariot. Même le 178020118 ne m'intéresse plus, et je n'ai pas cherché de mot de passe. Je me désintéresse même de mon modem 300 bauds, alors que je pourrais obtenir l'ordinateur de la faculté de St Denis qui tourne sous Unix en composant le 829 01 33.

In vino veritas. J'ai encore trop bu, moi. Et à chaque fois c'est la même chose, j'ai une gueule de bois d'enfer, et je pars dans des délirantes philosophico-mystiques qui aboutissent toujours au même résultat: la prise d'un cachet d'aspirine. J'aurais dû écrire ce texte après l'avoir pris.

## SUIVEZ LE GUIDE

Beyond Software vient de franchir le mur du son de la qualité avec son logiciel Psy Warrior. Depuis Boulder Dash, j'avais plutôt tendance à ne plus allumer mon micro plus de trente secondes. Là, j'y suis resté facilement quatre heures. Le pied d'acier. La prise de contact avec mon guerrier s'effectua sans heurt: normal, il se déplace sur un skateboard à propulsion ionique à la place des roues. Son champ de bataille: un immense silo cylindrique formé de multiples étages superposés. Son but: casser la gueule à tous ces enf... de gardiens jusqu'à la base du silo et boussier la source de ces aliens. Vous croyez peut-être à un mauvais Space Invaders, eh bien raté! Vous disposez de quatre-vingt filets à énergie qui peuvent emprisonner n'importe quel ennemi (pour des durées variables). Pratiquement, tout se passe à coups d'énergie psychique: grandiose. A chaque combat, vous perdez une partie de votre potentiel que vous pouvez récupérer grâce à vos filets à énergie. Même votre planche à ions souffre de pertes d'énergie (réparables en prenant patience). Vous me croirez si vous voulez.



en permanence), la difficulté du jeu n'est pas exagérée et ne pousse donc pas au suicide immédiat. Comment, vous ne l'avez pas encore? Voulez-vous vous presser un peu: il existe pour C64 et Spectrum.



A quoi sert de savoir comment éviter le chien dans Arsené Lapin? Jean-Christophe Bosland, qui a trouvé la solution, est-il réellement plus heureux pour autant? Le fait de savoir

## LE CRIE QUI TUE

C'est le patron de Toshiba qui a lancé mercredi dernier à Paris le fameux Cri Qui Tue! Voici en substance ce qu'a annoncé l'honorable Monsieur Atautoshi Nishida: Toshiba sera le numéro 1 européen des compatibles IBM en 1987, et le numéro 1 mondial quelques années plus tard. Il n'a peut-être pas tort, parce que les Toshiba sont vraiment compatibles IBM et 20 à 30% moins chers. Ils en ont vendu près de 10.000 en Europe. Par la même occasion, Atautoshi Nishida (je répète son nom parce qu'il est fendard) a annoncé pour immédiatement, bientôt, dans pas longtemps, tout de suite mais ça devrait pas tarder, quoi? ils ne sont pas encore là, bougez pas ils arrivent...deux nouveaux ordinateurs miniaturisés, compatibles IBM, avé

des écrans plats comme des limandes à cristaux liquides comme du saké. Non seulement ils seront plus petits, mais ils tourneront quatre fois plus vite que l'IBM PC. Et boom! Un grand coup de pied dans les parties sensibles de l'oncle Sam. Les prix tourneront aux alentours de 21000 et 30000 francs selon les modèles, en version de base. Vous pouvez commencer à acheter des Yens.



## LES CLÉS DES ROBOTS

Le Journal de la Robotique a publié une plaquette contenant les 250 termes les plus importants de la robotique, avé la petite traduction en Angliche pour que celle-ci soit vraiment utile. La robotique se développe moins vite que la micro, mais les deux activités sont étroitement liées. Et pour les arrières petits-fils de Frankeinstein, je signale qu'il existe

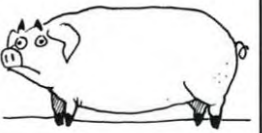
un magazine ROBOTEL sur minitel et que celui-ci est réalisé par le CESTA. Téléphone:(1) 637.07.50



## COTE DE PORC

Dieu prit une côte à Adam et il créa la femme. Les généticiens Danois se prennent pour Dieu. Après moult études en laboratoire, ils viennent de créer une nouvelle race de porcs...possédant deux côtes de plus que le modèle original. Ces abrutis de savants ont l'air tout à fait satisfaits de leur découverte. Tremblez mes frères! Le jour où l'informatique et la génétique vont s'allier

totalellement faudra voir à surveiller de plus près nos blouses blanches.



## APPRENEZ L'ANGLAIS EN UNE LEÇON

Grâce à Infogrames qui propose une traduction originale de l'expression "Space Invaders" en Invasion. Pas plus tard qu'hier au soir, je ne savais pas moi-même qu'il existait un jeu d'arcade valable pour Thomson. Mais comme j'aime faire participer les lecteurs à mon ignorance, j'ai chargé mon MO5 avec le susdit logiciel. Et, ô surprise, le jeu m'a frappé en pleine veine critique: les graphismes ne sont pas nuls, la vitesse de jeu n'est pas ringarde, la difficulté est progressive. Bref un bon soft, mais vous savez comme je suis: il faut toujours que je trouve quelque chose à reprocher à ce qui me passe entre les mains. Et j'ai trouvé, niark niark! Le jeu n'est absolument, mais alors absolument, pas original du tout. La traduction approximative livrée plus haut, en prime avec la critique, n'est

pas gratuite: il s'agit bien de l'occurrence d'un jeu du type Space Invaders. Conclusion: Infogrames, le poids des mots, le choc des classiques.



## PAS DE ÇA, LISETTE

A quoi qu'elle sert la Commission Nationale Informatique et Liberté? Cette fille de garce a donné l'autorisation à l'administration fiscale de créer un fichier national pour tous les contribuables français. Depuis, on travaille comme des fous au ministère pour préparer le programme qui sera opérationnel début 1987. Ce programme a été baptisé SPI: Simplification des Procédures d'Imposition. Vous ne manquez pas de noter que SPI est très proche de SPY qui veut dire ESPION en anglais. Près de 23 millions de foyers vont être fichés, mais on jure que ce fichier ne sera pas connectable avec un autre fichier, comme celui de la sécu par exemple. Faut pas jouer sur les mots: dire qu'un fichier n'est pas connectABLE, n'a

pas la même signification que de dire qu'il ne sera pas connecté. Dans le premier cas, il s'agirait d'une impossibilité matérielle, dans le second cas d'un comportement déontologique. On ne me la fait pas, à moi! Je ne crois pas aux bonnes résolutions. Au premier changement de gouvernement que se passera-t-il? Aux armes citoyens! Formez vos bataillons! Il faut faire tomber la tête des renégats de la Commission Informatique et Liberté! Faut les envoyer en Sibérie ou en Calédonie!



## LE POUVOIR DE L'INFORMATIQUE

Ca discute sec en ce moment à l'ONU. Les pays du tiers-monde ou les pays en voie de développement râlent comme des putois. Tout le monde a compris que la révolution informatique serait au moins aussi importante que la révolution industrielle au 19ème siècle. Le problème, c'est que 55% du parc mondial des ordinateurs est entre les mains des Etats-Unis. Et ce pourcentage est encore plus important si l'on tient compte des compagnies américaines à l'étranger. L'accumulation des données et des informations dans les ordinateurs devient un véritable trésor d'Ali-Baba. Désormais, il faut payer pour transmettre ou consulter ces données. On comprend que le monopole de fait des Yankees affole le reste du monde. Certains pays sont obligés de raquer pour avoir des renseignements sur leur propre compte. Un exemple: les satellites photographient et analysent chaque point du globe. Si les Africains veulent en savoir plus sur leurs réserves de pétrole, sur leurs récoltes ou sur la météo, ils sont obligés d'allonger des ronds. Autre exemple: quand les Lybiens ont dansé la valse-hystérie du "reviens-va-t'en" au

Tchad, la Maison Blanche avait toutes les infos en main avant Paris. Ce genre de renseignement coûterait cher s'il devait être monnayé. Le pouvoir de l'informatique risque donc de créer un nouveau déséquilibre entre les occidentaux dont les estomacs cachent les ceintures et les pays sous développés qui ont très nettement la sensation de se faire vampiriser. Comme le souligne très justement Diana Lady Dougan, dont le nom ressemble fort à celui d'un cheval de tiercé: "L'information est du Pouvoir, plus valable que le pétrole et plus précieuse que l'or".





# 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 ou alors il faudra bidouiller ! Ah, au fait, c'est 100 balles... C'est bon, c'est pas trop cher ? Envoyez vos sous après avoir rempli le bon de commande ci-joint. Le ministre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.



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

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

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

# HEBDOGICIEL SOFTWARE

## Le logiciel à sa juste valeur

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



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



Casino Dork Crystal Mission pénibleuse  
 Duel Sauteur Super Phoenix

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

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



Des jeux, de l'électricité et du plaisir, voilà de quoi faire frémir les électrons dans votre M05 et quand en plus ces jeux sont multiples et douze vous envisagerez quelques nuits blanches d'Orhellio, de Poker, de Mémo 7... Dès que l'immobilité vous paraîtra insupportable, partez pour l'espace profond (Worp) ou retrouvez vos amis (fichier d'adresse). Vous verrez, vous n'en croirez pas plus vos yeux que votre M05 n'en croira ses yeux !



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



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

\*\*\*\*\*  
**BON DE COMMANDE A RENDRE A SHIFT EDITIONS, 27 rue du Gal Foy 75008 PARIS.**

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

ORIC N° 4 120 F.  
 ORIC N° 5 120 F.  
 SPECTRUM N° 1 120 F.  
 TEXAS N° 4 120 F.  
 ZX 81 N° 1 120 F.  
 MO5 N° 1 150 F.

- REGLEMENT JOINT : ...00F  
 DATE : .....

## DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle. Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANCAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications néces-

saires à l'utilisation de ce programme. Bonne chance !  
 Règlement:  
 ART.1: HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.  
 ART.2: Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.  
 ART.3: La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.  
 ART.4: Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.  
 ART.5: Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

ART.6: Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.  
 ART.7: Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre 1 rue des Halles 75001 PARIS.  
 ART.8: HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.  
 ART.9: La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL: 27 rue du Gal Foy 75008 PARIS.

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

	N° 70	N° 71	N° 72	N° 73
APPLE II	COMPOSITION	COMPOSITION	PLANÈTE BLEUE	PLANÈTE BLEUE
CANON X-07	MINE HANTÉE	SEAWAR	EUPIPE	PAINTER
CASIO FX 702-P	QUADRILLETTE	CHATEAU FORT	QI TEXT	QI TEXT
COMMODORE 64	COLOMBIA	IMPRIM'TEXT	GHOST CASTLE	QUICKI
COMMODORE VIC 20	STAR WARS	ROBINSON	JOY'S PEN	HANTED
HECTOR	TEN THOUSANDS	TEN THOUSANDS	TAG	TAG
ATARI	DOMINOS	ALIEN	RALLY	MINEUR
ORIC	ROULETTE	CITÉ INTERDITE	CITÉ INTERDITE	BÔTE A RYTHME
EXL 100	CROC EN POMME	TMS 1020	JACK	CARACTÈRES
SPECTRUM	SCHLIRPS	SPACE MISSION	UFO 1	J.O.
ZX 81	JEEP LUNAIRE	DESSIN ANIMÉ	MURS	NIGHT FLYER
TRS 80	SATELLITE	HELP	DEVINOS	TRAPPES
TI 99/4A (basic simple)	DR. FEEL GOOD	LE CUBE	SOUS-MARINS	LUCKY BUCK
TI 99/4A (basic étendu)	KAMIKAZE	MINI-GOLF	ATOME HIC	TIR SPACIAL
TD7	PLANÈTES	INDIANA	INDIANA	SÉQUENCEUR
AMSTRAD	D.A.O.	TENNIS	MÉTÉORES	ESCAM
MSX	MARS LANDING	CONSTRUCTION	JIMMY QUEST	COMBAT

## AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'hebdogiciel compte sur vous !  
 La marche à suivre est simple :  
 - Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).  
 - Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.  
 - Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.  
 A renvoyer avant le 21 Mars 1985 à minuit à HEBDOGICIEL, concours mensuel, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.  
 Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est

pas bien grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

**Date limite d'envoi du bulletin de vote le Jeudi 21 Mars à minuit.**

## BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 21 Mars minuit à HEBDOGICIEL, concours mensuel, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

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

NOM DU PROGRAMME: .....

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

NOM DU PROGRAMME: .....

NOM ET PRENOM: .....

ADRESSE: .....

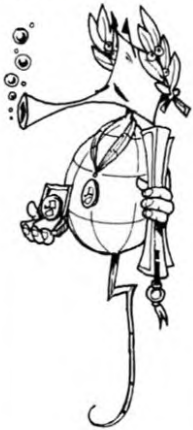
## BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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



**PETITES ANNONCES GRATUITES**

**SHARP**

VENDS PC 1500 + nombreux programmes + 3 manuels : 900 F. Tel : (20) 85 72 18.

VENDS SHARP PC 1251 + CE 125 + interface magnéto + 4 mini K7 + malette de transport + nombreux programmes + la découverte du PC 1251: Le tout pour 2000F. Téléphoner au 207.35.08 de 13h à 18h.

STOP AFFAIRE. VENDS SHARP 1401 avec manuel d'instruction et programme + garantie 1 an: 900F. Tel: 203.24.01.

VENDS SHARP PC 1500 + module 8K. Parfait état. Notice anglaise et française. Housse. Nombreux programmes fournis: 1400F. VENDS TI59 + manuels + 60 cartes magnétiques dont 40 préenregistrées. Nécessite un changement des accus: 350F. Tel: (93) 85.49.50. Guillaume.

VENDS ORDINATEUR DE POCHE SHARP PC 1212 + imprimante SHARP CE 122 + Documents initiation au basic + jeu adapté et programmes scientifiques (facultatif) :700F (achat janvier 84, neuf). Mr FLATTOT Christian, 9 rue Gambetta 83400 HYERES ou téléphoner au 16.(94).35.62.58.

VENDS SHARP PC 1245 + manuel : 600 F. François GUIGON, Hameau le Château 69470 COURS LA VILLE. Tel: (74) 89 75 60.

VENDS SHARP PC 1245 + manuel : 600 F. François GUIGON, Hameau le Château 69470 COURS LA VILLE. Tel: (74) 89 75 60.

**SPECTRUM**

VENDS pour SPECTRUM 48K 10 K7 de jeux : 200 F. + 4 livres : 100 F. Thierry GREGOIRE, 5 rue des Cèdres 33170 GRADIGNAN. Tel: 16 56 89 61 00.

VENDS ZX SPECTRUM 48K avec interface Péritel : 1000 F. + microdrive avec son interface ZX81 : 1300 F. + imprimante SEIKOSHA GP 505 papier ordinaire : 1000 F. + manette avec son interface : 250 F. + 11 livres + 14 K7 : -30 %. Tel: 327 22 10.

VENDS SPECTRUM 48 KO (SINCLAIR) + Pal Péritel + UHF NB. + synthèse vocale + environ 30 jeux : 2500 F. Tel: 642 70 57.

VENDS SPECTRUM + Péritel : 1800 F. + interface + joystick : 250 F. + 75 K7 : 50 F. pièce + interface ZX1 + 1 microdrive : 1100 F. + un 2ème microdrive : 400 F. + un magnéto : 350 F. + 1 moniteur couleur : 1600 F. ou le tout : 8600 F. Tel: 254 07 12. Après 18H30.

VENDS SPECTRUM 16 KO + manuel basic + câbles magnéto + programmes K7 + TV. NB. + interface NB. avec câble : 1950 F. Tel: 032 55 54.

VENDS SPECTRUM 48 K + Péritel + livres + environ 40 programmes + emballages : 1500 F. Tel: 329 65 76.

**TRS 80**

VENDS TRS 80 mod. 3 niv. 2 + nombreux jeux + livres + K7: Prix à débattre. Olivier LE-MAIRE, 7 rue des Rossignols 6110 MONT LE TILLEUL, BELGIQUE. Tel: 51 60 76 / 071.

VENDS TRS 80 mod. 3 niv. 2 + nombreux jeux + livres + K7: Prix à débattre. Olivier LE-MAIRE, 7 rue des Rossignols 6110 MONT LE TILLEUL, BELGIQUE. Tel: 51 60 76 / 071.

VENDS TSRS 80 mod III + magnéto + cordon d+ nombreux programmes : 5000 F. Tel: 366 57 15. Après 17h.

VENDS PROF 80 compatible TRS 80 Mod 1 + RS 232 + parallèle + 1 ou 2 drives + doubleur de densité f+ 50 disquettes DF DD + écran vert + 2 claviers + tous langages + tous Dos + logiciels de jeux et professionnels + CPM 22 + 18 classeurs de doc.: avec 1 drive : 8000 F. avec 2 drive : 9000 F. à débattre avec violence. Tel: (42) 82 30 06.

VENDS TRS COCO 2 16 K + BE. + microsoft + graphique couleurs + K7 de jeux + joystick + péritel + câble magnéto et alimentation intégrée : 1700 F. Guy SERRES. Tel: 089 01 14. (NDLNC : Je suis d'accord pour te rencarder et te faire visiter Paris mais tu peux amener ton beauf si tu veux, plus on est de fous plus on rit !!)

**TI 99**

VENDS TI 99 + BE. + câble K7 + manettes + 3 modules (Car Wars, TI Invaders, Tombstone City) + 3 livres de programmes : 1700 F. Tel: 975 90 82. Après 19H.

ACHETE pour TI 99 : mini mémoire + manuel : 4000 FB. + module Parsec : 1000 FB. + Synthé. Parole : 2500 FB. André LAMBERT. Thiers Hubiet 4 6930 GRUPONT. BELGIQUE. Tel: (084) 36 66 70.

VENDS TI 99 + magnéto TI + BE avec manuel en français et en anglais + mémoire + extension 32 K + manettes + 5 modules de jeux + livres sur TI : 4000 F. Tel: 960 90 37.

VENDS TI 99 + cordon K7 + double joystick + Parsec + Munchman + TI Invader + Car Wars + Tombstone + 130 programmes : 2400 F. (possibilité de vente séparée). M. ASSENS, 10 bis rue Evariste Galois 11000 CARCASSONNE. Tel: 16 68 25 49 68.

VENDS TI 99 + Péritel + BE. + magnéto + cordon magnéto + manettes jeux + modules + jeux + manuels + nombreux programmes : 2000 F. Tel: 16 (55) 77 03 31. Après 19H30.

VENDS BE. + manuel anglais français pour TI 99 : 650 F. + programmes en TI Basic pour TI 99 : 100 F. Tel: 354 31 76.

VENDS TI BE. + manuel en français : 500 F. Tel: 209 89 08.

VENDS TI 99 + magnéto + BE. + mini mémoire + manettes de jeu + K7 de jeu et cartouches : 3000 F. à débattre (possibilité de vente séparée). Tel: (35) 44 50 96.

VENDS TI 99 + prise Péritel + BE. + Pole Position + TI Invader + technique des programmes de jeux n° 1 et 2 + Basic par soi même + moniteur jaune BMC + manette + K7 HEBDOGICIEL SOFTWARE N° 2 + livre de programme : 4500 F. 860 97 12. Après 18H.

VENDS TI 99 + Péritel + BE. + boîtier d'extension + carte périphérique + lecteur disquettes + carte contrôleur + extension mémoire 32 K + RS 232 et parallèle + doc. + programmes + livraison gratuite selon région : 5000 F. à débattre (possibilité de vente séparée). Tel: (79) 85 30 85.

VENDS TI 99 + Péritel + manette + interface + 3 livres + magnéto + K7 Lunar Lander II : 1200 F. Tel: 411 27 40.

VENDS TI 99 + magnéto + cordon K7 + joysticks + BE. + 8 modules + K7 (jeux initiation) + importante documentation + programmes : 3500 F. Frédéric VIRET, 33 rue du 11 Novembre 69800 SAINT PRIEST. Tel: (7) 820 00 47.

VENDS pour TI 99 mini mémoire + K7 Assembleur + manuel français: 800 F. Tel: (99) 57 92 16

VENDS TI 99 + prise péritel + magnéto + câble K7 + BE + synthétiseur de parole + manettes de jeux + module "Moon Patrol" et "Retour du Pirate" + "Lunar Lander" + nombreux jeux: 3000 F. M. BASTIEN, 45 boulevard st martin 75003 PARIS. Tel: 887 71 11. le soir.

VENDS TI 99 + BE + manuel en français + câble magnéto + "le basic par soi-même" + péritel + 5 K7 de jeux: 2300 F. Fabien COUTANT, Catteville 50380 ST PAIR SUR MER. Tel: (1) 90 64 96. après 18 H.

VENDS TI 99 + cordon magnéto + magnéto + manettes + BE + manuel + 4 modules (Foot, Munchman, Treasure, Island, Burgerlime) + Lunar Lander + 3 livres + Solar Systeme: (Valeur 4400 F.) vendu: 3200 F. Hervé LEDJAM. Tel: 856 63 19. après 18 H.

VENDS TI 99 + BE + manuel + manettes + 3 K7 aide programmation + Mash + S.D Attack + Wumpus + S. Système + L. Lander + 3 livres + 50 programmes sur K7 + cordon magnéto: (Valeur: 3882 F.) Vendu: 2500 F. M. HOUDE, 5 rue Roland Garros 34470 PEROLS. Tel: 16 (67) 50 02 40.

VENDS TI 99 + manettes + câble K7 + BE + Parsec + Invaders + Rubis + Pirate (M + C) + basic par soi-même + 8 livres (exercices jeux + 100 programmes): 2800 F. Bernard CANCEITE, 17 chemin de la grange 69680 CHASSIEU. Tel: (7) 233 02 25

VENDS TI 99 + 9 modules et livres: 2200 F. + boîtier extension avec contrôleur et lecteur de disquettes: 5000 F. + BE.: 500 F. + mini mémoire: 400 F. + Editeur Assembleur: 400 F. Yves HABER. Tel: 16 (38) 35 04 18. après 19 H.

C'est l'histoire d'un mec qui avait plein de logiciels en stock, même qu'il arrivait pas à les vendre tous. Les essayeurs fous d'Hebdogiciel les avaient testés, avaient sélectionné les bons, les marrants avec des jolies jaquettes et des modes d'emploi en français. Et comme le mec il voulait s'en débarrasser, Hebdogiciel a racheté les meilleurs pour une bouchée de pain brochée. Hebdogiciel, il les a maintenant dans son stock à lui et il les vend à un prix même les anglais en ont jamais vu comme ça ! Comme d'habitude, vous envoyez vos sous au Général Foy et vous criez le plus fort possible: "Merci, l'HHHebdo" !

**60 FRANCS ? CA VA PAS LA TETE !**

**SPECTRUM**

- BLADE ALLEY**  
Secteur mal famé attend libérateur au grand cœur. Ne pas oublier son laser lourd.
- CENTI-BUG**  
Centi = centi, bug = pédale !
- PEDRO**  
Toi grand jardinier, moi petite fourmi. Moi manger fleurs à toi, toi défendre plantations ?
- ZOOM**  
Beau, très beau. Dur, très dur. Génial et passionnant, un vrai jeu de café.
- STONKERS**  
La guerre à deux, c'est quand même plus drôle que tout seul.
- ALCHEMIST**  
A la poursuite de la pierre philosophale, vous perdrez plus d'une fois la vie, mais pas la passion.
- BEAR BOVVER**  
A la poursuite de la pile perdue pour votre camion électrique. (aussi sur Commodore)
- JAWZ**  
Comme tout bon requin qui se respecte, la faim vous fait sortir du bois. Plein de poissons dans le viseur vous remonterons le moral.
- LES FLICS**  
Un diamant comme la panthère rose, ça vaut bien quelques meurtres non ?
- APPLE JAM**  
La boulimie vous guette, mais le sauna vous attend. Ouï !

**STARBLITZ**

Vite et bien à l'assaut des galaxies ennemies.

**ZX 81**

**DALLAS**

Coulez les Ewing grâce à vos puits de pétrole.

**CORN CROPPER**

Le mais c'est du blé en puissance. A vous la fortune !

**GALAXIANS**

Piou piou ! Ca vaut n'importe quel Space Invaders et ça marche sur ZX ! (aussi sur Spectrum)

**3D GRAND PRIX**

Pole position pour ZX, ça existe. La preuve !

**COMMODORE**

**KRISTAL OF ZONG**

De l'aventure, des épées, des monstres, des trésors et tout au joystick. Un must absolu.

**DEFENDER 64**

Mieux qu'un café, sans effort, l'humanité à sauver. Une paille à trouver dans une tonne d'aiguilles.

**ORIC**

**LIGHT CYCLE**

Des motos et des hommes dans un univers électromagnétique. Des vibrations angoissantes assurées.

**LES SUPER-METEORES**

Votre vaisseau dispose de quoi faire sauter la moitié de la galaxie, mais vous devez d'abord traverser ces putains de champs d'astéroïdes. Dur, très dur !

**ARENA 3000**

Vous êtes presque aussi balèze que Superman et Goldorak réunis mais tous, absolument tous les occupants de cette arène vous en veulent à mort.

**SCUBA DIVE**

Les huitres c'est bon pour le palais, mais les perles c'est encore meilleur pour le portefeuille. (aussi sur Spectrum)

**CENTPEDE**

Grand classique. Innénarrable ! (aussi sur Commodore)

**THE ULTRA**

Malheureusement, il ne sait compter les tableaux que jusqu'à cent !

**ELEKTRO STORM**

Grâce à Dieu, vous disposez encore de quelques têtes nucléaires pour protéger votre "Home sweet home". Une chance, non ?

**LA REVANCHE DE DRACULA**

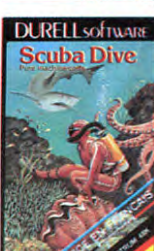
Que vous tuiez les loups-garou, les vampires ou les goules, le même cri résonnera annonçant votre disparition prochaine: AHOOOOUUUUU !

**LE GEANT DE GLACE**

N'a pas des pieds d'argile, mais si vous vous appelez David vous l'aurez ce Goliath.

**M.A.R.C.**

MARC pour "Maman les Aliens Recommandent leurs Conneries". Infernal et génial.



**"BON DE COMMANDE A RENVoyer A :"**

SHIFT ÉDITIONS, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS

NOM \_\_\_\_\_

PRÉNOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

LOGICIEL (ORDINATEUR)	PRIX UNITAIRE	TOTAL
	60 F x	
	FRAIS D'ENVOI	+ 15 F
	<b>TOTAL</b>	



VENDS TI 99 + cable K7 + BE + divers livres: 1000 F. poss. interface CGV (péritel secam). Tel: (3) 956 03 40. Après 18 H. demander Marc.

VENDS TI 99 + manettes de jeux + documentation et 5 logiciels (Parsec, Munchman, Car Wars, Echecs, Alligator mix) : 1200 F. Tel: (20) 76 73 34. Après 18H.

VENDS TI 99 Péritel + câble magnéto + magnéto + housse pour le TI + manettes de jeux + Mini mémo. + BE. + manuel Assembleur + modules (TI Invaders, Football, Car Wars, Driving Demon, Pole Position) + nombreux jeux en TI Basic et X Basic sur K7 dont le simulateur de vol "Manasco Aeroplane" en basic et assembleur: 3800 F. S. MESUREAU. 71 rue ST Michel 37170 ST AVERTINK.

(NDLNC: arrête de l'inquiéter pour la J.C., à partir de maintenant, tu dois l'inquiéter pour moi, pas toujours la même!! C'est toujours pour elle et jamais pour moi, je vais finir par me vexer !)

VENDS TI 99 + interface secam + câble K7 + 2 joysticks + BE + Assembleur + 25 jeux en cartouches et en K7 dont: (Parsec, TI Invaders, Frogger, Le Rubis Sacré, Lunar Lander, Tombstone City etc...) + 6 livres dont: "la conduite du TI 99", "initiation à l'assembleur sur TI 99", "pratique de l'ordinateur TI 99", + 4 autres K7 + nombreux listings: 3100 F. Michel DEGENNE. 35 rue Paul Louis 60600 CLERMONT. Tel: 16 (4) 450 07 57.

VENDS TI 99 + câble magnéto + manettes de jeux + modules BE... Mini mémo + modules de jeux (Parsec, Munchman, Invaders, Super Demon, Burger Time, Pole Position) + 50 jeux sur K7 (Basic et Assembleur) + Q'Bert + livres + revues spécialisées: 4000 F. Xavier EHRlich. 24 rue Pierre Robin 69007 LYON. Tel: 869 08 75. après 20 H.

VENDS pour TI 99 BE. + magnéto TEXAS + cordon K7 + manettes de jeu + Lunar Lander + Tombstone City + K7 HEBDOGICIEL N° 2 & N° 4 + livres et manuel + K7 + tous les programmes d'HEBDO pour TEXAS: 1500 F. Christophe GAY. 26 rue d'Edimbourg 75005 PARIS.

VENDS TI 99 + câble magnéto + module Burger Time + câble moniteur + K7 jeux + magnéto: 1000 F. Adrienne BRUCE. 8 rue de l'Oise 95430 BUTRY S/OISE. Tel: 473 12 92. après 19 H.

VENDS TI 99 + alimentation + péritel: 1100 F. + cordon magnéto: 50 F. + magnéto (radio K7): 400 F. + manuel: 10 F. + manettes: 150 F. + BE.: 500 F. + Tunnels of Doom: 300 F. + Q'Bert: 180 F. + Moons Weeper: 150 F. + Star Trek: 100 F. + 200 programmes K7: 250 F. + Tractor's Folie: 30 F. + K7 promo publication: 30 F. + 3 livres: 100 F. + nombreux listings: 20 F. ou le tout: 3000 F. au lieu de 4625 F. Tel: 735 92 60. Demander Vincent.

VENDS BE (français): 600 F. + Solar système: 70 F. + Lunar Jumper: 70 F. + Tractor Folie: 65 F. + King Kong: 65 F. + Global Rescue: 90 F. + Rubis Sacré: 50 F. + HEBDOGICIEL Soft n° 3: 60 F. + 30 programmes: 10 F. pièce ou le tout 950 F. JM. ATTIMONT. 31 bis rue Kleber 83200 TOULON. Tel: (94) S62 34 46. (NDLNC: dis donc, toi là!! Tu s'rais pas en train d'les copier tes programmes, pour les vendre à ce prix là, truaud va !!)

VENDS TI 99 + manettes de jeux + Péritel + cordon K7 + 3 modules (Car Wars, Wumpus, Indoor Soccer) + K7 de jeu (Splat, Poker etc...) + K7 le basic par soi-même + livre de programmation tome III: 1600 F. Jean Michel LOBOLAK. 13 rue Gaston Appert 92390 VILLE-NEUVE LA GARENNE. Tel: 798 18 13.

VENDS TI 99 + BE + péritel + magnéto K7 + câble magnéto + adaptateur UHF secam + K7 avec programmes BS et BE: 2500 F. Patrice RUBIO. 4 rue Verte Vallée 64000 PAU.

VENDS TI 99: 1000 F. + module BE + manuel: 500 F. + extension Ram externe 32K: 1100 F. + magnéto PHILIPS D 6600 + câble: 550 F. + 1 paire de joysticks: 150 F. + nbx livres et K7 (jeux, utilitaires...) ou le tout pour 3000 F. avec livres et K7. Bertrand DELESTREZ. 4 rue Grissoin 62210 AVION. Tel: (21) 28 221 75.

VENDS TI 99 + câble K7 + module BE (Echecs, TI Invaders) + manettes + K7 Lunar Lander + nbx listings + livres: 3000 F. JF. REGINSTER. 63 rue de la Motte 5200 HUY. BELGIQUE.

CHERCHE pour TI 99 boîtier extension + contrôleur de disquette + unité. Marc PETIT. Le Bois Noël 43500 CRAPONNE S'ARZON.

**ZX 81**

CHERCHE ZX 81. Jean-Luc MONTAGNER. ENM-EDF Gury-Le-Châtel BP7 77520 DONNEMARIE DONTILLY. Tel: 067 32 32.

VENDS ZX 81 16 KO avec clavier mécanique + magnéto-phonie + livres + K7 de jeux: 900 F. Guy GORBIN chemin des rochers 74100 ANNE-MASSE. Tel: (50) 37 51 27.

CHERCHE logiciels pour ZX 81 16 K METZ et environs. Pascal HUART. Tel: 777 41 88.

VENDS ZX 81 + clavier + lecteur de K7 + 16 K + TV. NB. état neuf + 1 livre (50 programmes pour ZX 81) + une cassette de 60 programmes. Le tout 1500F. LEE. La solidarité. BT N24 RC chemin de la bigotte. 13015 MARSEILLE. Tel: 51.86.03.

VENDS ZX 81 16 K + livres + K7: 1500 F. Jean Marc VILLOIN. 51 Avenue de Villefranche 41200 ROMORANTIN. Tel: 2500 F. Patrice RUBIO. 4 rue Verte Vallée 64000 PAU.

VENDS ZX 81 + Extension 64 K + Clavier ABS + Télé NB. 56 cm + toutes liaisons + livres + K7 programmes: 1500F à débattre. René GIRARDOT. 47 rue de la ferme 91400 ORSAY. Tel: (6) 446.61.61 (après 19 heures ou le week end).

VENDS ZX 81 Sinclair complet + clavier ABS + nombreux programmes (+ de 100) + 3 K7 de jeux. Le tout en très bon état (valeur 1150F). Vendu 950F. Demander Thierry au 594.79.44 (après 18 heures). Mr LETHI-MONNIER. 1 Square Auguste comte. CHENNEVIERES MARNE.

VENDS ZX 81 + 16 KO + clavier ABS + 2 livres (70 programmes pour ZX 81, manuel de l'utilisateur du ZX 81) + cordons + 2 K7 (valeurs 1400F) vendu 900F à dbt.Tel: (16.41)61.12.92 (heures de repas) (les deux k7 sont MAZOGS, COBALT).

VENDS ZX 81 + 16 KO + Clavier mécanique (ABS) + Chess + Stock + Car simulateur cobalt + Patrouille de l'espace + Tyranosaure rex + Scramble + Pilote + Space Invaders (HRG) + Walkers + Echecs + Fire Fox + Pac Man + Othello + 7 livres. Le tout au plus offrant. HENRY J.L 2 rue Paul Verlaine. 83700 ST RAPHAEL. Tel: (94) 95.26.22) après 19 heures.

VENDS ZX 81 16 KO + Clavier ABS + inversion vidéo + 9 livres sur ZX 81 + 8 numéros ORDI 5 + 100 Listings + 15 K7 avec environ 80 programmes: 1000F (à débattre). Mr WEBER Patrick. 12 rue principale. 57450 DIEBLING. Tel: (8)702.45.52 après 17 heures et week end.

VENDS ZX 81 16 K + cassettes + livres + magnéto-phonie: 800F. Tel: 849.56.95

VENDS ZX 81 + 16 KO + Clavier ABS + 2 K7 (Chess, Patrouille de l'espace): 850F. Christian VIDAL. Tel: (16.93) 46.20.83

VENDS ZX 81 + EXT.64 K + Imprimante + 8 K7 de jeux + utilitaires + prise magnéto + livres de programmation et revues diverses. (valeur 3200F) Vendu 2500F (à débattre). HUCHET Olivier. 22 avenue Patton Saint Brice. 77160 PROVINS. Tel: 408.95.56.

VENDS ZX 81 + 16 K RAM + Clavier Pro (DKTronics) + 3 livres programmation + 3 cassettes jeu. Valeur 1800F vendu 1000F. Patrick PAYRAU. ST GAUDENS. Tel: 16 (61) 89.15.11 et 95.06.52 après 19 heures.

VENDS ZX 81 + alimentation + cordons + manuel + mémoire 32K + clavier ABS + interface manettes de jeux + imprimante thermique + 1 dizaine de programmes sur K7 + 1 vingtaine de programmes sur listing (le tout avec facture): 1850 F. Tel: 848 80 62.

Pour ZX 81. CHERCHE programme de jeux Conter attack pour remplacer ma cassette défectueuse. Programmes en récompense. Olivier BRACQUE. 12 bd. de Lancelot 07000 PRIVAS.

VENDS ZX 81 + 16 K + Interface manettes + carte son + carte 8 sorties + nbx livres et revues + nbx programmes: 2000F. Tel: (43) 94.37.08 (après 19h).

VENDS ZX 81 + 16 KO + Clavier ABS + 100 programmes 16 KO K7 + livres + revues ORDI 5 etc...: 900F. M. LEPEUTREC. Tel: (97) 65.23.77 (19h).

VENDS ZX 81 + 16 KO + Manuel + Divers câbles + programmes (10 84). Emballage origine sous garantie: 650F. ZEROUAL K. 19 allée du Bouleaux 78130 LES MUREAUX.

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS Ordinateur d'échecs Sensory 9. Valeur 2400F vendu 1400F. Tel: 849.56.95

VENDS ZX 81 + 64 K + 2 K7 + 2 livres: 900 F. Philippe MANGAUD. 3 rue de Naples 78150 ROCQUENCOURT. Tel: 954 61 57. Après 17 H.

VENDS ZX 81 + 16 KO + Envahisseur + Golf + tous cordons + livres: 500 F. Cyril DUHART. 3 rue Louise Michel 69700 GIVORS. Tel: 16 (7) 873 47 19. Après 18H.

VENDS ZX 81 + 64 KO + imprimante + clavier mécanique + cartes son (2) + carte parallèle f+ connecteur cartouches VTR + carte couleur + HRG + 16 logiciels + 16 livres + 16 revues (ORDI 5 + ECHOS SINCLAIR): 3300 F. Tel: 50 41 51 24.

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 Defender, 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 SJACQUES 11 rue des Alliés 57270 ULKANGE. Tel: 257 09 41.

**CASIO**

INITIATION BASIC  
PB 410

GRAND CONCOURS  
14-18

GUIDE PRATIQUE DU BASIC

100 000 micro-ordinateurs à l'école!

PB 410 : MICRO-ORDINATEUR DE POCHE

- IDEAL pour une initiation PERSONNELLE au BASIC.
- En complément des équipements informatiques scolaires le PB 410 permet une pratique du BASIC en tout lieu et en tout temps.
- Sa mémoire RAM AMOVIBLE et NON VOLATILE (pile intégrée) de 2 K ou 4 K permet de se constituer facilement une bibliothèque de programmes.
- Le PB 410 dispose des fonctions mathématiques usuelles et peut se connecter sur magnéto-phonie (option FA 3) et sur imprimante (option FP 12).
- Programme ANNUAIRE TELEPHONIQUE, AGENDA, FICHIERS, intégré sur ROM.
- Inscription GRATUITE au CLUB CASIO.
- CASIO : UNE GAMME COMPLETE DE MICROPOCHES  
FX 4000 P - PB 410 - FX 750 P - PB 700.

AGENT EXCLUSIF NOBLET  
Vente en papeterie et magasins spécialisés.  
CATALOGUE sur demande contre 2 timbres à 2,10 F.  
CASIO - 178 rue du Temple - 75108 Paris cedex 03.

**ON S'ÉCLATE COMME DES CONS!**

**PSIKOPAT**  
BANDES DESSINÉES!  
10F

N°4

POÏPT!

EN VENTE PARTOUT 10F!

YAHOUU!  
OUAIS!

ABONNEZ-VOUS!  
1 AN: 100F À L'ORDRE  
DES ÉDITIONS DU SQUARE  
10 RUE DES TROIS PORTES  
75005-PARIS  
TEL (1) 326 9305  
329 74 50

PUTAIN LA RIGOLADE!  
SONT GÉNIAUX LES ENFOIRÉS!  
10 BALLES! JE CRAQUE!

WAF WAF

# PIANO FORTE

de Francesca COMENCINI



Avec Giulia BOSCHI, François SIENER et Giovanna GRIFEO. 1h42.

Luigi COMENCINI, vous connaissez ? Non ? Ça fait rien, j'vous en parlerai une autre fois, quand vous s'irez sages. En tout cas c'était un grand monsieur du cinéma rituel y a une vingtaine d'années, et c'est maintenant sa fille qui reprend le flambeau familial, et bien en plus !

Faire un film sur les drogués, déjà c'est pas évident. Mais le faire ni en en faisant l'apologie, commerciale style Alphabet City, ou autre style Midnight Express, ni en disant que c'est de la merde-caca-à-fuir c'est carrément de la haute voltige. Un des seuls films qui en traite d'une façon similaire, c'est "Maudits Je Vous Aimerais" de M.T. Giordana, un Rituel, et encore ce n'était pas le sujet du film. De toute manière, Miss COMENCINI dénonce la dope, doucement, tranquillement avec des images de quelqu'un qui s'il n'en a pas pris, a cotoyé des gens qui était accros. Rare. J'étais il y a 2 semaines au Festival de Film de Femmes à Turin, en Italie. Quel rapport avec le film que dont que chuis en train d'causer, si ce n'est que la réalisatrice, oui, oui, "triche" donc une gonzesse, est Ritale ? Eh ben justement. Le fait qu'elle soit italienne ne fait pas avancer le schmilblick, mais qu'elle soit femme, alors là, certainement. Les furies qui organisaient le festival étaient très à cheval sur le fait qu'il s'agisse de film de femmes, prêtes à s'latter pour défendre ce point de vue. D'ailleurs on s'est mis sur la gueule, avec des mots. J'étais pas seul, y'avait aussi Pidouzz qui fait la télèche à côté et des coïnes italiennes. On leur a dit que le cinéma de femme n'avait rien de particulier, que c'était simplement d'autres gens qui font des films, et que chaque personne, homme ou femme, raconter la même histoire différemment. Moralité, le coup de faire un festival spécial cinéma fait par des femmes, c'est du bidon.

Eh ben, pour le cas de ce film, chuis presque amené à réviser mon jugement. Je trouve que le ton employé pour raconter l'histoire toute en finesse de ce couple de toxicos que la dope empêche de vivre "normalement" leur amour et leur vie, est particulier à une femme. On a d'un côté la fille qui décide de décrocher complètement, et de l'autre le mec qui n'y arrive pas, bien qu'il ait essayé (au début du film, ils sont tous les deux en cure de désintox). Une histoire qui met donc l'accent sur ce soi-disant bon sens qu'auraient les femmes, décrit chez tant d'auteurs, de cinéastes. Chais pas si ça existe pour de bon, en tous les cas, ma gonzesse en est l'exemple vivant de ce bon sens. Cette coloration particulière donne au film une douceur, un je-n'sais-quoi de calme serein qui me l'a fait aimer. Kesske j'cause bien parfois, dites donc !

# LA PETITE FILLE AU TAMBOUR

de George ROY HILL

Avec Diane KEATON (n'est pas la fille de Buster), Klaus KINSKI, Yorgo VOYAGIS et Sami FREY. 2h10 (long !).



Y a des jours on s'dit qu'on aurait mieux fait de rester au lit, s'prélasser tranquillement

# CINOCHE!

**édito**  
Hi ! Prononcer haie, en haspirant le hache, comme elle a dit la maîtresse. Ca fait ricain, justement y'en a peu cette semaine des films ricains: un bien, RAS LES PROFS, un moyen que dont j'vous causerai la s'maine prochaine, LA RIVIERE et un pas bien, LA PETITE FILLE AU TAMBOUR. Côté français, deux bien, LES SPECIALISTES (N° 75, ici c'est l'74) et LOUISE L'INSOUMISE. Pour le reste à vous de vous

démêder, j'vais quand même pas vous mâcher tout l'boulot, vous zavez qu'à apprendre à lire. Chais pas si vous avez r'marqué, mais y'a un questionnaire qu'il est tout beau, alors j'espère que vous allez pas trop me saquer la tête, non mais ho, chuis pas maso, moi ! Hein, non sans dec' dites-moi c'qui vous ennuie dans la page, c'est pour vous qu'on s'casse après tout !

CLOU le magnifique (c'est pour vous influencer dans vos réponses !)

# LOUISE L'INSOUMISE

de Charlotte SILVERA



Avec Catherine ROUVEL, Roland BERTIN et Myriam STERN. 1h35.

Et encore un film sur une beauté, une merveille, un soleil à elle, une princesse et tout le bataclan habituel, que depuis le temps que j'vous la fait celle-là vous d'vez la connaître par cœur et en plus à l'envers en sautant un mot sur deux ! Et là elle le dit pour de vrai dans le film, puisqu'il s'agit d'une mère juive algérienne et de ses filles, enfin surtout de la puinée, Louise. Cette petite peste qui fait rien qu'à faire des bêtises et qui demande des choses incroyables que même sa grande soeur (quelle gourde) elle y pense même pas ! Non mais sans blague, qu'est-ce que c'est que ces jeunes dévoyés qui font des surprises parties et qui dansent cette danse de sauvages, le twist à Saint Tropez, wap douwap en cet an de grâce 1962 ? Et puis il n'est pas correct qu'une gamine comme Louise aille chez des étrangers qu'on connaît même pas, que ce soit elle ou bien les autres de mes filles. Que se passe-t-il ? Elle se sent pas bien chez nous ? C'est mieux chez les autres ? Et comment ça peut être mieux, hein, dites-moi ? Elle aime pas la cuisine de sa mère, moi qui me saigne aux 4 veines pour qu'elles mangent bien, qui leur fait leurs habits pour qu'elles soient belles

dans les bras de sa gonzesse ou de son mec (rayer la mention inutile). Eh ben G.R. HILL aurait dû faire ça pendant les deux mois qu'il a passé à faire ce film laborieux. Ah ça c'est sûr, il a fait de jolis voyages: la Grèce, l'Allemagne, Londres, Israël, sympa. En plus de ça il aurait pu nous pondre quelque chose de bien, enfin, il aurait, mais il a pas. Passek l'intrigue est intéressante au départ, John Le Carré, c'est pas complètement n'importe qui. Mais il y est pas arrivé, ah ya des jours comme ça.

Pour son malheur la pub est nulle, l'affiche est belle, mais le slogan est nul, il dit tout: "Elle deviendra leur arme la plus puissante. S'ils arrivent à la rendre amoureuse...". Y suffit que j'vous dise que "elle" c'est Diane KEATON (mais kesski a bien ce film, l'argent ?) une comédienne connue et pro-palestinienne. Vous concluez donc immédiatement que "ils" c'est ou le service secret israélien,



# box office

1	APRES LA REPETITION	18/20
2	LES FAVORIS DE LA LUNE	17/20
3	PERIL EN LA DEMEURE	17/20
4	LA VIE DE FAMILLE	16/20
5	BRAZIL	16/20
6	LES SAINTS INNOCENTS	16/20
7	A LA RECHERCHE DE GARBO	16/20
8	ANOTHER COUNTRY	15/20
9	PIANOFORTE	15/20
10	LES SAISONS DU COEUR	15/20
11	LE THE A LA MENTHE	14/20
12	LA DECHIRURE	14/20
13	LOUISE L'INSOUMISE	14/20
14	RAS LES PROFS	14/20
15	SOLDIER'S STORY	14/20
16	LES SPECIALISTES	14/20
17	ROUGE GORGE	14/20
18	TRAIN D'ENFER	14/20
19	GWEN	14/20

# LE VOYAGE A CYTHÈRE

de Théo ANGELO POULOS

Avec Manos KARRAKIS, Mary CHRONOPOLOU et Julio BROGI. 2h17.

Voici un film qui fait partie de la cuvée Cannes 84 qui n'était pas encore sorti, même qu'il a eu le Prix du Meilleur Scénario. Ça vous fait une belle jambe, à moi aussi. Sûr, l'histoire est balèze. Mais c'est pas avec ça qu'on fait du Welles, qui lui-même avec des histoires qui ne sont pas des canons du genre, a fait des films qui le sont, fabuleux, voir LA SPLENDUR DES AMBERSON. Et puisque c'est pas du Welles, qu'est-ce que c'est ? Eh ben, chais pas trop. J'peux déjà vous dire si vous avez 2 heures à perdre, vous pouvez vous laisser tenter, et encore vous pouvez certainement profiter de ces 2 heures pour ranger cette chambre, que ça fait plus d'un mois que vot'mère vous tanne. Suis-je assez clair ? Comme chuis un mec sympa, j'va vous conter un peu de quoi est-ce qu'il s'agit, et puis après, j'vais m'coucher, OK ? Un metteur en scène auditionne des vieux pour son prochain film qui traite d'un mec qui r'tourne au pays après 20 ans d'exil politique. Y sort s'taper une mousse au rade du coin, et y phantasme sur le vieux qui vend des beignets au coin d'la rue, et le v'là parti à raconter l'histoire. A la fin on s'aperçoit, si on s'est réveillé, que chais pas trop. J'peux déjà vous dire si vous avez 2 heures à perdre, vous pouvez vous laisser tenter.

# RAS LES PROFS !

d'Arthur HILLER



Avec Nick NOLTE, Jobeth WILLIAMS et Ralph MACCHIO (Le Moment de Vérité). 1h46.

Vraiment, chuis con ! Non, non, ne m'contredisez pas, ch... ah passek vous êtes d'accord ? Bon ben OK, merci, ça fait toujours plaisir de l'apprendre ! Mais quand même avouez que pour vous c'est plus facile, hein ? Moi j'm'échine à écrire des salades toutes les semaines que vous vous lisez tranquilles, peinarés chez vous, et encore si vous lisez ma page. Vous trouvez pas que quelque part (ça c'est branché, non, câblé) le journaliste n'est qu'un solitaire qui n'est jamais payé en retour de sa prestation par le public. Vous me comprenez, oh oui, dites-moi que vous me comprenez. Je me pose quotidiennement ces mêmes questions insolubles qui minent mon moral d'acier par jour de grand vent, qu'y'a-t-il de l'autre côté de la page ? Existé-je vraiment ? Qui suis-je ? Ou courage ? Dans quelle étagère ? Ah bon, celle de droite, merci ça fait 15 jours que j'le cherchais. Aurais-je digressé ? C'est, ma foi, fâcheux, n'est-il pas ?

Bon, je r'prends où que j'm'étais arrêté. Alors chuis vraiment un con passek j'ai toujours cru que Nick NOLTE c'était Chuck NORRIS. Vous foutez pas d'moi, y en a bien qu'on pas encore compris que l'canard s'appelle HEBDOGICIEL et non HEBDODOGICIEL, vous voyez pas la différence ? Eh ben c'est bien ske j'disais chuis pas beaucoup plus débile que d'autres ! Donc c'est bien Nick NOLTE qui joue dans le film, d'ailleurs j'me suis rendu compte que c'était pas Chuck NORRIS passk'y a pas de karaté dans le film. C'est pour ça que j'ai commencé à avoir des doutes. Disons que j'me suis plus posé de questions quand tout à l'heure chuis passé devant un cinoche et que j'me suis aperçu qu'y zont pas du tout la même tête, c'est vous dire si j'ai besoin de lunettes ! NOLTE est un prof dans un lycée où on a filé le bac, enfin c'est pas l'bac mais kek chose d'équivalent, à un mec qui sait ni lire ni écrire, dur ! Moralité, les parents font un procès en dommages et intérêts à s'tenir à carreau. L'avocate qu'est chargée de recueillir les dépositions des profs est une ancienne élève de Nolte entre autres. Même qu'elle avait complètement craqué sur lui à l'époque, d'ailleurs, y s'la fait dans le film. Masseu, kesske chuis vulgaire et sexiste quand j'm'y mets !

C'est un bahut de fous, même que dans les profs y en a un qui l'est pour de vrai, celui qu'est sur la photo, et même que pour moi c'est l' meilleur de la tôle. Faire les cours d'histoire en costume, c'est assurément le meilleur moyen de faire ret'nir aux élèves des trucs qui sont pas toujours jojos, mais ça, ils le disent pas dans l'film, ce qui pour moi est une erreur. C'est bien de faire des films qui sont des critiques sur le système éducatif en vigueur, mais c'est encore mieux de faire des propositions concrètes, même si tout ça tombe dans l'oreille d'un sourd, en l'occurrence le rectorat fédéral ricain. Là où j'veux en v'nir c'est que dans le film y savent pas s'arrêter 5 minutes de rigoler pour dire quelque chose de valable, et c'est vraiment dommage, passk'y zavaient tous les éléments pour le faire. Enfin, à part cette critique, majeure s'il en est, c'est un film rigolo et bien fait.

PS: Le vrai titre c'est "TEACHERS !" - Prof's ! - celui que l'distributeur a choisi c'est vraiment pour attirer les gogos !

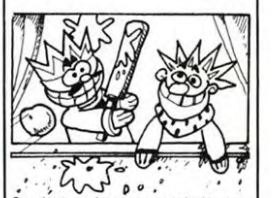
# LES ROIS DU GAG

de Claude ZIDI

Avec Michel SERRAULT, Thierry LHERMITTE et Gérard JUGNOT. 1h30.



Bôn, il a eu son Cesar et il est content le ZIDI. Même qu'on a des doutes à propos de l'honnêteté des gentils organisateurs de cette "sompueuse" cérémonie. J'esspique: normalement, je vois les films de 3 à 4 semaines avant leur sortie parisienne. Pour que nous les journalistes puissions les voir, l'attaché de presse de chaque film organise des projections de presse qui se déroulent dans des salles spéciales, généralement assez petites. L'attaché de presse c'est, en gros, la personne qui s'occupe de faire parler du film qu'il défend dans tous les organes de presse existants, radios FM et périphériques, TV, presse écrite, etc... S'il me venait l'idée de faire l'interview du réalisateur ou d'un acteur, on sait jamais quelles idées saugrenues peuvent me passer par la tête, eh ben il suffit que j'demande à la tâche de presse. C'est c'que j'avais fait pour GWEN, par exemple. (Oh, merci Tonton Clou pour tes belles leçons mais tu sais, on en a pas grand chose à faire, nan mais chte l'ois comme ça pour que tu sois un peu au courant !) J'm'en fous. J'continue c'que j'étais en train d'vous raconter. Alors comme ça, pour LES ROIS DU GAG, les projections de presse ont eu lieu le lundi et le mardi précédents sa sortie en salle. Tout de suite, moi, j'ai tiqué. Pourquoi que lui il se permettait de sortir son film après la remise des Césars, où que justement il s'tape celui du Meilleur Film et celui de Meilleur Réalisateur, hein ? Curieux, non ? Bon, y en a qui disent que c'est parce que dans son film ya un gag sur les Césars, c'est d'ailleurs un des meilleurs du film, moi j'veux bien, mais chuis pas entièrement convaincu. Le gag en question, ben j'va vous l'conter. C'est SERRAULT/GAETAN qu'est nommé pour le Cesar du Meilleur Acteur conjointement à BRASSEUR, NOIRET et Pierre RICHARD et qui évidman le reçoit. Il va l'chercher sur le podium et à l'moment-là tous les mecs lui sautent dessus, comme s'il venait de marquer le but décisif au Championnat d'Europe de foot !



Ca c'est un bon gag, mais le reste est plutôt au ras des pâquerettes. L'histoire c'est pas l' pied, j'crois bien qu'ma p'tite soeur, toujours elle, aurait pu écrire un scénario même acabit: une vieille star burlesque de la télé qui fait depuis 20 ans un chaud quotidien, qu'est sérieux comme un pape, non comme 2 papes dans l'civil, vire ses gamgen qui écrivent des trucs trop ringards (là c'est sûr y s'gourent pas !) et qui les remplace par 2 jeunes auteurs de talent qui crevaient la dalle avant de l'encontrer. Manque de pot y s'fait engager par LE plus grand réalisateur et tralala et tralalère, aucun intérêt. L'idée de départ est pourtant suffisamment simple pour qu'on arrive à faire un truc sympa, mais non, j'ai l'impression que ZIDI a pris son vieux carnet où il mettait toutes les conneries qui lui passaient par la tête il y 20 ans, qu'il les a mises bout à bout, sans trier, et qu'il en a fait un film, un peu facile. Surtout que justement y en a des "jeunes auteurs de talent" qui crévent la dalle et qui pourraient lui donner matière à faire un autre film du genre LES RIPOUX, alors ? Donc si vous avez une histoire rigolote qui traîne dans vos tiroirs, envoyez-la à ZIDI, pt'êt ben qu'ça lui r'donnera du coeur à l'ouvrage !



## ÉCHEC AU MALE le beau mariage



Film (1982) de Eric Rohmer avec André Dussollier, Béatrice Romand, Arielle Dombasle, Féodor Atkine et Sophie Rêvor.

Photo C+



Une jeune bourgeoise de province, lasse de son amant toujours indisponible parce que marié et père de famille, décide de se trouver un époux bien à elle. La chasse au mari est ouverte, dans un milieu social bien caractérisé. Avec l'aide d'une copine rabatteuse, elle se jette au cou d'un avocat bien de sa personne. Dans le cadre de son sermon annuel, le père Eric, dit Roro les roublinottes, nous livre le résultat de ses masturbations (intellectuelles). La Femme, oeuvre d'une éjaculation précoce du matin, sévit ces derniers temps en Normandie (qu'il j'ai 'evoi' un jou'). Coupable du péché d'adultère, elle

cherche en plus à compromettre un homme chaste, voué au service de la justice. Heureusement, le Mâle échappera aux manœuvres du Démon (Échec au MAL). Honni soit qui mal y pense, la morale de cette histoire est Honni soit qui manigance. Si le prêche d'une vieille barbe vous dit, si vous devez faire pénitence audiovisuelle n'hésitez plus. Diffusion le 21 à 20h30 sur C+.



## LOUPEUR wölfen \*



Film de Michael WADLEIGH, (1982)

Photo C+



Décidément cette semaine, TF1 fait dans la bestialité. Ce soir une étude des loups, et dimanche prochain, les oiseaux. A propos des loups, beaucoup de choses ont été dites et beaucoup restent encore à dire (rassurez-vous, je m'occupe de tout). Ce film apporte un je ne sais quoi de nouveau: pas question de loup garou ou autre monstre géant qui détruit tout sur son passage, la nuance et la finesse font leur apparition dans le genre du cinéma fantastique.

Mais qui sont donc ces trois cadavres affreusement mutilés, que l'on vient de retrouver dans un jardin public ? Après une enquête approfondie la police découvre que ce ne sont ni NAF-NAF, ni NIF-NIF, ni NOUF-NOÛF, baléza la police ! Plus tard, on apprend que c'est un gros P.D.G. sa femme et son garde du corps. Sur un autre cadavre, on découvre des poils de bêtes, et ce qui n'était qu'une intuition devient une certitude: c'est un animal qui commet ces atrocités. Tout le monde étudie le loup, cet animal mystérieux, dont l'homme a toujours eu peur (lire avec une voix grave

et terrifiante). Mais seul le policier en chef - c'est lui le plus intelligent - découvre la surprenante réalité: les loups, auraient subit le même génocide que les indiens, donc les grands chasseurs indiens se réincarneraient en loup (wolfen) pour se venger (bien fait pour leur gueule !). Evidemment tous les regards se tournent vers l'indien de service... Je ne vous en dis pas plus, car je vous frustrerais et vous m'en voudriez à mort. Franchement, moi qui ne suis pas un adepte chevronné des films "d'épouvante", je vous recommande tout particulièrement celui là. Mi-policier, mi-fantastique, mi-philosophique, pour le prix d'un film, vous avez le droit à 1 film et demi ! Laissez-vous tenter. Diffusion le 18 à 20h35 sur TF 1.

## curiosités :

### MANON DES SOURCES

Film de M. Pagnol (1952) avec Jacqueline Pagnol et Raymond Pellegrin

Glou Glou, cong ! C'est toujours la même histoire. La Provence, le paysan, la fille-mère, le bossu, la farigoulette... La ratatouille est pas mauvaise mais l'absence de Fernandel est préjudiciable au talent de Pagnol. Pour l'asssent.



Diffusion le 19 mars à 20h35, sur FR3.

### CHARLOTTE PERRIAND

Documentaire sur la plus grande créatrice française, catégorie décoration intérieure. L'art d'habiter selon une des

grandes visionnaires du siècle fut toujours la recherche de la beauté et de de l'encombrement minimum. Cette "poétique" de l'espace est mise en images avec GENIE (effets spéciaux, trucages vidéo, incrustations sur pellicule).

Diffusion le 24 à 21h35 sur A2.

### LE PASSAGE

Téléfilm de Franck Apprederis avec Jacques Dufilho

La télévision "de gauche" qui veut se déculpabiliser en faisant des téléfilms anticomunistes ou antifascistes, je n'y crois qu'à moitié. Encore une de ces bouillies indigestes que nous sert Antenne 2. C'est une critique de tous les régimes totalitaires nous annonce la chaîne. Plein de bonnes intentions n'est-ce pas ? Mais quand je vous aurai dit que ça se passe dans un pays très enneigé, et que tous les militaires y zont un chapeau plein de poils sur la tête avec une étoile agrafée dessus vous pigez qu'il y a angoisse sous roche, et vous allez au cinéma voir "BRAZIL" de Terry Gilliam, parce qu'il est encore temps pour la séance de 22h. Bon film. Diffusion le 20 à 20h35 sur A2



## Lundi 18 Mars

20h30 C+ : COURAGE FUYONS (voir article 71)  
20h35 FR 3 : LA FORMULE (mauvais)  
20h35 TF 1 : WOLFEN (voir article) ★  
20h35 A2 : L'HEURE DE VERITE; (invité surprise)  
21h55 A2 : ACOBATÉS (voir CURIOSITES)  
22h20 TF 1 : ÉTOILES ET TOILES (magazine du ciné branche)  
23h00 FR 3 : THALASSA (magazine qui a le vent en poupe)

## Mardi 19 Mars

20h30 C+ : RONDE DE NUIT  
20h35 FR 3 : MANON DES SOURCES (voir CURIOSITES)  
20h35 TF 1 : ENIGMES DU BOUT DU MONDE  
20h35 A2 : COURS APRES MOI, SHERIF (voir article) ★  
21h35 TF 1 : LA PASSION DE LA VIE n° 3: Renaitre  
22h05 C+ : PRENOM CARMEN  
22h15 A2 : LIRE : Le Complexe de Broadway  
22h30 TF 1 : TINTAM'ARTS (varietés)

## Mercredi 20 Mars

20h30 TF 1 : DALLAS  
20h35 FR 3 : CADENCE 3  
20h35 A2 : LE PASSAGE (voir CURIOSITES)  
21h30 TF 1 : ROMAN D'AMOUR  
22h05 A2 : MOL...JE (voir CURIOSITES)  
22h10 C+ : LES FILLES DE GRENOBLE (documentaire honnête)  
22h25 FR 3 : LE PRESIDENT CORNEMUSEUX  
22h35 TF 1 : COTE D'AMOUR (La bourse qui rocke)

## Jeudi 21 Mars

20h30 C+ : LE BEAU MARIAGE (voir article) ●  
20h35 A2 : LE MUR DE LA HAINE (série bétonnée)  
20h35 FR 3 : TU ECRASERAS LE SERPENT (film turc)  
20h35 TF 1 : AU NOM DE TOUS LES MIENS N° 7  
21h35 A2 : DECAUX'S STORY: MERMOZ  
21h35 TF 1 : INFOVISION (magazine d'actualités)  
22h10 C+ : L'ALCHIMISTE

## Vendredi 22 Mars

20h35 A2 : CHATEAUVALLON  
20h35 FR 3 : HISTOIRE D'UN JOUR: 24 MAI 68  
20h35 TF 1 : SHOW JULIEN CLERC  
20h35 A2 : APOSTROPHES: Pourquoi écrivez-vous ?  
21h45 TF 1 : MULTIFOOT  
22h30 FR 3 : LAISSER PASSER LA CHANSON (Franchise)  
22h20 C+ : DEMENTIA 13 (1963), film (fantastique) de F. F. Coppola  
23h00 A2 : LE PETIT THEATRE DE RENOIR

## Samedi 23 Mars

20h35 TF 1 : LE DIABLE DANS LE BENETIER (drama-ti-que)  
20h35 A2 : CHAMPS ELYSEES (Michel, t'es le plus beau)  
20h35 FR 3 : DISNEY CHANNEL  
22h05 A2 : LES ENFANTS DU ROCK: Stranglers  
22h10 TF 1 : DROIT DE REPONSE  
22h15 FR 3 : DYNASTIE  
23h00 C+ : LE RAYON BLEU (Danger, la débilité est contagieuse)

## Dimanche 24 Mars

20h35 A2 : LE GRAND RAID  
20h35 TF 1 : LES OISEAUX (voir article) ▲  
20h35 FR 3 : ARCHITECTURE ET GEOGRAPHIE SACREE  
21h00 C+ : CHALEUR ET POUSSIERE (superbe, à ne pas rater)  
21h35 A2 : CHARLOTTE FERRIAND (voir CURIOSITES)  
22h30 FR 3 : YOUNG MISTER LINCOLN (voir article) ■

### MOI...JE

Magazine de la bande à Breugnot. Deux bons sujets, deux médians, un médus. Ne pas manquer la gueule des gens qui portent des noms impossibles, et surtout les parodies de journal télévisé. Trois minutes de fou-rire garanti. Ça se fait rare à la télé. Merci Pascale. Diffusion le 20 à 22h05 sur A2.

### ACROBATES

Pièce d'Israël Horowitz En faisant son numéro, qui est dangereux, un couple d'acrobates se lance ses QUATRES vérités. C'est court, intense, stylisé. Un texte fort donne une

dimension dramatique au travail en force des comédiens (de véritables athlètes).

Diffusion le 18 à 21h55 sur A2.



## NOS ENNEMIS LES BÊTES les oiseaux ▲

Film d'Alfred Hitchcock (1963)



Actuellement, on nous vante la beauté et la douceur de la faune (écologie vaincra !), à travers des émissions telles que: Nos amis les bêtes, 30 Millions d'amis, etc... Ce soir, c'est tout autre chose. C'est un film, pas un de ces documentaires sirupeux avec envol d'oiseaux au ralenti sur une musique de Jean Michel Jarre, genre Frédéric Rossif. Pourtant ça commence tout gentiment, la campagne, la mer, les sons bucoliques comme le cui-cui des piafs, le bruit de l'herbe en train de pousser, le cri du dori-phore en rut le soir au mois de Janvier. Champêtre quoi... Mais c'est sans compter sur la perfidie de ce cher Alfred. Vous vous doutez bien qu'il ne va pas en rester là. Fidèle à sa réputation de maître du suspense il prépare le terrain. Nous voilà donc dans une petite ville des Etats Unis où arrive une jeune femme qui apporte un couple d'oiseaux à un couple de ses amis (rassurez vous ça ne terminera pas en partie carrée). Et là, vlan ! un oiseau vient piquer le crâne de la jolie demoiselle. Bien évidemment, elle va rester en convalescence chez ses amis, et c'est là et seulement là que les ennuis commencent. D'abord un oiseau, puis deux, puis trois, et ainsi de

suite... Bref c'est l'angoisse. Ils sont agressifs ces oiseaux de malheur. Ils arrivent de partout et de nulle part. Mais là où il est très fort Mr Hitchcock, c'est qu'il n'utilise pas des oiseaux grand gros méchants avec un bec crochu, genre rapace maléfaisant. Non des mouettes rieuses quelle ironie des corbeaux, des petits piafs. On a pas l'impression quand on les voit sur nos trottoirs, que ça peut faire autant de dégâts ces petites bêtes. En fait, Hitch (pour les intimes) qui s'essayait dans le genre cinéma fantastique, a réussi là un coup de maître. Sans aucun artifice, d'effets spéciaux, ou autre musique angoissante (il n'y en a quasiment pas), de vrais frissons en perspective. Ne cherchez pas à vous mettre dans l'ambiance habituelle, sordide et morbide des films d'épouvante classique, Alfred s'en occupe. Au fait, vous avez son bonjour. Diffusion le 24 à 20h35 sur TF 1.



## LA MAISON BLANCHE POUR LES NOIRS young mister Lincoln ■

Film de John Ford avec Henri Fonda (1939).



Photo FR 3.

Electeurs, électrices, électriciens et autres gaziers voici l'histoire édifiante du jeune Abraham Lincoln, père fondateur, à l'époque moderne, de la sainte (et néanmoins électrifiée) république américaine. Fils du pionnier et de la lampe à pétrole réunis, il s'engagea très tôt dans la voie du progrès et du Dollar associés (son engagement auprès du sexe féminin fut moins heureux). Epris de Justice et de Vérité il milita pour les nobles causes du genre humain: l'abolition de l'esclavage, l'édification du chemin de fer, l'édification des sanisettes. Malgré sa gueule d'instituteur socialiste au congrès de Bourg-en-bresse, il rassembla les foules et fit la carrière que vous savez. Avec son air de constipé à perpétuité, ses concitoyens furent heureux de se débarrasser de sa face de carême en l'en-

voyant le plus loin possible, c'est à dire à Washington.

En fait c'est plutôt un bon film, le réalisateur et l'acteur principal partageant les convictions du héros, il en résulte une émotion authentique, un charme étrange. Un document sur une époque, celle où on croyait encore au civisme. Diffusion le 24 à 22h30 sur FR 3.



## LA BRUTE, LA BRUNE ET LE TRUAND cours après moi, shérif ! ☆

Film de H. Needham (1977) avec Burt Reynolds et Sally Field



Le scénario est d'une nullité affligeante, mais c'est voulu. Un sudiste riche offre 80 000 \$ à un transporteur indépendant (Bandit) pour livrer 400 caisses d'une bière texanne interdite en Géorgie. Bandit (Burt Reynolds) persuade son associé Snowman de tenter l'aventure: 1600 km en 28h (pour les aventures de softman voir page 32). Sur le chemin du retour, Bandit recueille Carrie (Sally Field) qui fuit un futur mari. Le Sheriff Buford T. Justice (quoi de neuf docteur ?), ex-futur beau père, est sur ses traces. La poursuite s'engage... VA VA VOUM...

Votre Honneur, mon client plaide coupable, il y a détournement de sujet. Les héros sont tous des marginaux, des déclassés. Loin de respecter les lois de notre beau pays, ils accumulent les délits. De plus le visage de l'ordre a les contours d'un représentant de la loi à la connerie incontournable et au nom (Justice) caricatural. Votre Honneur, l'accusé nie avoir tourné un film réaliste. Son oeuvre appartient à la catégorie du dessin animé, une tradition nationale. C'est une tentative de comédie loufoque qui ne se prend pas au sérieux. Attendu les déclarations du prévenu, la cour (la critique) reconnaît le bien fondé de l'objet, sa nécessité vitale en ces temps moroses et accorde les 2 rétroviseurs et le pot d'échappement. Diffusion le 19 à 20h35 sur A2.

# GAG ? ... NON ... PUB !

## VIDEOTROC

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

**NOS PRIX NEUFS !**

MONITEUR COULEUR : 2490 F LECTEUR DISQUETTES + 1 jeu : 2890 F  
ATARI 800 XL SECAM : 1700 F Moniteur Ecran Ambre : 950 F  
10 DISQUETTES NASHUA : 145 F MSX CANON V20 : 2990 F  
AMSTRAD Imprimante BROTHER, cordon : 2790 F  
+ moniteur couleur : 4490 F  
+ moniteur monochrome : 2990 F  
Joystick QUICK SHOT II : 120 F  
SPECTRUM + : 1690 F  
CBM 64 PALCO : 1580 F  
CONSOLE COLECO CBS : 990 F  
CBM 64 PAL + 1 jeu = 2490 F  
CBM 64 Pétrel + 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

## VISMO

Vente informatique service micro ordinateurs

**ORIC, SINCLAIR, AMSTRAD**  
Moniteurs couleur et N/B.

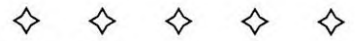
Tous périphériques

ASSEMBLEUR MONAMS  
Recommandé par Hebdogiciel

84, bd Beaumarchais 75011 PARIS

12, bd de Reuilly 75012 PARIS  
338.60.00

## VIDÉO IO7 INFORMATIQUE



PLACE DES FÊTES  
75019 PARIS

**QL SINCLAIR DISPONIBLE**  
COMMODORE, ORIC, AMSTRAD  
EXELVISION

Tél. : 201.46.09

## 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

**OFFRE EXCEPTIONNELLE**

**hector/**

**Coffret micro-loisirs**

Micro 16 K avec  
- Basic et moniteur internes  
+ 3 programmes **3.290F**

+ 2 poignées + 2 livres **1.990F**

Port et  
emballage en sus ..... 150F

Dans la limite des stocks disponibles

**hector/**

**Coffret Loisirs-Plus**

Micro 48 K avec  
Basic III interne  
+ 3 programmes **4.990F**

+ 2 poignées + 1 livre **3.990F**

Port et  
emballage en sus ..... 150F

**VIDEOSON** 40, rue de la république  
91150 ETAMPES - Tél. (6) 494.46.49  
Mardi au Samedi 9 h - 12 h, 14 h 15 - 19 h 15

## 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

Suite de la page 1

Quant aux opérations du style 100.000 micros dans les écoles, je ne pense pas qu'elles soient prioritaires. Il y a déjà beaucoup de micros dans ces écoles actuellement alors que dans les universités il n'y en a pas. Quand vous allez à Pittsburgh, vous constatez qu'il y a 12.000 micros pour 9.000 étudiants. Alors que chez nous il y a 1 micro pour 1000 étudiants. C'est un scandale !

Quand ces étudiants sortent de leur faculté, ils se servent d'un micro comme ils respirent alors que nous en sommes encore à apprendre le basic aux écoliers. Ce qui me paraît urgent, c'est que tous les étudiants sachent se servir d'un ordinateur, sachent se servir de logiciels comme les tableaux, les fichiers et les traitements de textes.

**HEBDOGICIEL-** Parlons de présent de la télévision câblée et de vos réalisations à Metz.

**SENATEUR RAUSCH-** Le câblage a commencé en 1979. Avec une dérogation accordée par Raymond Barre, la ville de Metz et TDF ont créé un réseau de câbles qui a été concédé à une société privée, filiale du groupe Philips. Cette société a eu l'affaire parce qu'elle ne demande pas un sou d'argent public, c'est un investissement privé et elle a rendu toute la ville câblable. Les Messins peuvent être raccordés à ce réseau de télévision en 2 ou 3 heures.

**HEBDOGICIEL-** Le financement se fait par le prix des abonnements ?

**SENATEUR RAUSCH-** Exactement, les abonnés payent une cotisation mensuelle de 50 francs pour 10 chaînes et bientôt 60 francs pour 15 chaînes. C'est, en plus de son prix modique pour l'utilisateur, une concession qui rapporte puisque la société verse 1% à l'état et 1% à la ville de Metz.

Alors que tous les câblages dont on parle aujourd'hui coûtent la peau des fesses, chez nous ça rapporte.

**HEBDOGICIEL-** Et tout le monde est content.

**SENATEUR RAUSCH-** Absolument. Actuellement, les usagers disposent de 3 chaînes françaises, 3 chaînes allemandes, 2 chaînes belges et 2 chaînes luxembourgeoises. Et, d'ici peu, une chaîne suisse française, une

chaîne italienne bilingue, RTMC et Music-box, un satellite anglais.

**HEBDOGICIEL-** Que doivent faire les autres municipalités pour atteindre le niveau d'équipement de votre ville ?

**SENATEUR RAUSCH-** Si l'on veut faire exploser la communication il faut multiplier ce genre d'opérations et surtout privatiser ce secteur. Laisser le monopole de câblage à la DGT (Direction Générale des Télécommunications) nous fera encore prendre un retard considérable. Il faut laisser les villes câbler comme elles le veulent et des dizaines de milliers d'emplois seront créés dans le câble. Malheureusement, la DGT est terriblement attachée à ce monopole et nous sommes en train de loper cette nouvelle entrée dans l'ère de la communication que vivent actuellement les américains.

**HEBDOGICIEL-** Vous avez également doté votre ville d'outils télématiques remarquables ?

**SENATEUR RAUSCH-** Tout à fait, notre centre serveur, "Mirabel", couvre la ville de Metz et la région Lorraine. 9000 personnes sont équipées d'un minitel et il y a 1000 appels par jour. Vous pouvez d'ailleurs l'appeler de Paris par Transpac. "Mirabel" contient toutes les informations intéressant la ville et la région ainsi qu'un certain nombre de services originaux comme une messagerie, un calculateur d'impôts ou "l'Acte" qui répertorie toutes les pièces de théâtre en un acte. Nous sommes également en train d'étudier le téléchargement de logiciels.

**HEBDOGICIEL-** La télématique semble donc fonctionner normalement ?

**SENATEUR RAUSCH-** Hélas ! Les terminaux, c'est à dire les minitels qui sont chez l'utilisateur ne sont pas adaptés et leur développement est bien compromis.

Le minitel a été inventé avant 81 et testé à Velizy et à Versailles. L'objectif était de supprimer l'annuaire papier qui coûte trop cher. Chaque fois que l'on double le nombre de raccordés en France, on quadruple le poids de papier utilisé et des centaines d'hectares de forêt sont foudroyés en l'air. En plus, l'annuaire n'est jamais à jour : le jour même de sa distribution, des milliers de numéros sont déjà erronés. Donc, tout le monde devait être doté d'un minitel en 2 ans. 20 millions d'exem-

plaires étaient fabriqués et on arrivait enfin à une taille industrielle convenable. Un prix probable de 500 à 1000 francs nous ouvrirait toutes grandes les portes de l'exportation.

Malheureusement, dans les placards des télécoms, il y avait un ingénieur qui s'appelait Dondoux qui s'est associé à un certain Ducastel (qui est maintenant directeur du CCMTV de Rennes) pour écrire en janvier 81 le rapport Dondoux-Ducastel (NDLR : d'où le nom !). Et ce rapport a complètement démolit l'opération minitel, démolit à mort ! Sur ce, changement de politique, Giscard s'en va, Mitterand arrive. Mexandeu prend les PTT, et qui choisit-il comme ingénieur en chef des Télécoms ? Dondoux !

Pendant 6 mois, Dondoux ne savait plus quoi faire, il a longuement hésité et s'est finalement réuni : il a continué la politique qu'il avait attaqué dans son rapport ! Mais, pour ne pas aller complètement contre les arguments qu'il avait avancés, il a conservé le minitel ET l'annuaire en papier. Du coup, la production des minitels est ramenée à 100.000 d'exemplaires par an, et les 20 millions de pièces qui devaient nous mener au stade industriel nous passent sous le nez ! D'ailleurs, personne ne peut dire combien coûte un minitel aujourd'hui, tout ce que l'on sait c'est que l'on est bien loin des prix de départ et que, si vous le cassez, on vous le facturera 3250 francs !

**HEBDOGICIEL-** Vous parliez d'un matériel inadapté ?

**SENATEUR RAUSCH-** Oui, si les minitels sont devenus trop chers, ils ont l'avantage de sensibiliser les français à la télématique. Mais la forme actuelle de ces terminaux n'est adaptée ni à l'utilisation familiale ni à l'utilisation professionnelle.

Pour la maison, il faut un téléviseur sur lequel on enfiche un clavier et un modem et le petit écran noir et blanc peu pratique du minitel se transforme complètement avec la télé familiale et son grand écran en couleurs. Et quand votre femme veut commander une robe aux trois suisses, elle n'a pas besoin de la faire pendant que vous regardez le grand film le soir, elle peut très bien le faire l'après-midi pendant que vous êtes au boulot. De la même façon, si vous avez besoin d'un horaire de train ou d'une information, vous pouvez le

faire en dehors des émissions qui intéressent votre épouse ou vos enfants. On peut très bien concevoir que la télévision familiale serve également aux 5 minutes d'utilisation quotidienne moyenne du minitel.

Pour une utilisation professionnelle, le minitel est nettement insuffisant. Il faudrait une configuration du type Mac-Tell, c'est-à-dire un micro avec un modem qui permette le stockage des informations et leur traitement ainsi que l'appel automatique des banques de données.

**HEBDOGICIEL-** Pensez-vous que toutes les villes seront amenées à devenir comme la votre ?

**SENATEUR RAUSCH-** Je l'espère mais j'espère bien aussi être toujours en avance. Je cours plus vite !

**HEBDOGICIEL-** Le financement de ces installations doit venir du gouvernement ou des collectivités locales ?

**SENATEUR RAUSCH-** Ce n'est pas à l'impôt de payer à la place de l'usager. Celui qui veut avoir 15 chaînes doit payer pour 15 chaînes. A l'inverse, ce n'est pas non plus à l'usager de payer pour financer d'autres services.

**HEBDOGICIEL-** Les tarifs téléphoniques français sont les plus chers du monde ?

**SENATEUR RAUSCH-** Non, pas les plus chers, mais l'augmentation du prix des communications est la plus forte. Et ceci vient des ponctions qui sont faites dans le budget des Télécoms. Les 20 millions de téléphones rapportaient normalement et, avec une communication à 55 centimes, les Télécoms gagnaient de l'argent. Dès que les socialistes sont arrivés au pouvoir, ils ont commencé à piquer dans la caisse pour renflouer le budget de l'état. 4,2 milliards de francs lourds ont ainsi été ponctionnés dès octobre 81 pour le budget 82.

Ils ont recommencé en 82 pour 83, puis en 83 pour 84 et là, ça ne suffisait plus : ils ont mis le plan informatique à la charge des Télécoms ainsi qu'une partie des recherches TDF et Spatiales et pour essayer de rééquilibrer ce budget, ils ont dû augmenter les tarifs téléphoniques de 25 % en trois mois.

En ce moment, on fait payer aux usagers du téléphone la recherche informatique, le développement informatique, le loup informatique, le bidé informatique et le déficit Bull.

Suite de la page 28

- Dis-donc coco, faudrait voir à pas me faire le coup du grand seigneur dédaigneux ! C'est pas passe que tu vends tes casseroles au prix des cocottes-minutes que tu peux jouer les bécheurs. J'en ai connu des p'tits malins dans ton genre bien avant qu'tu commences à nous briser des omelettes dans tes Appoils-deux-oeufs ! Ils se sont tous retrouvés en cale-sèche un jour ou l'autre, les enrégés du bène-

mon âge, je gerberais sur tes courbes de croissance. Tes actions à 100 dollars, tu peux en faire du papier listing pour tes cabinets d'aisance. Ah ! Elle est belle la Kelléconné Valley ! Un ramassis d'affairistes qui ne s'envoient en l'air qu'avec des campagnes de promotion. Redescends sur Terre, pépère ! Le monde continue à tourner et il a besoin de toi ! Te laisses pas bouffer par le consumérisme sinon tu finiras par péter dans la

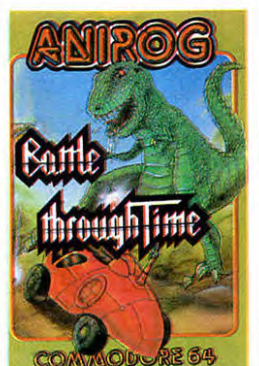


fi ce. Z'ont plongé dans les affres de la misère quand le peuple a compris qu'on lui srotait le porte-monnaie avec une paille véreuse. Tes qu'un égoïste, Steve Jobard ! Tu te prends pour la Montagne qu'a accouché d'une souris et t'as perdu le sens des valeurs humaines. Tiens, pour un peu, et malgré

soie en t'emmerdant dans ta tour d'ivoire. Pauvre mec. Tiens, faudrait pas se fier aux enveloppes extérieures, parce qu'en ce moment, je m'sens moins vieux et moins con que toi. J'ai à peine fini de blâtrer comme un chameau que Jobard se lève. Il est pâle, échevelé et livide au milieu de ma tempête... (à suivre)

## DES BONS COCKTAILS

Après Nitro et Glycérine, un nouveau mélange explosif vient d'arriver dans nos chaudières. **Battle Trough Time** combine intelligemment deux vieux logiciels, tous deux anciens "top" au hit-parade des ventes en Angleterre. Anirog, éditeur du sus-dit soft, n'a pas hésité à commercialiser ce batarde de Moon Patrol et de Time Pilot dans lequel vous pilotez une jeep jumelle de celle de Moon Patrol) et où les différentes vagues d'agresseurs sont celles de Time Pilot. Le tout est servi enrobé d'un bon graphisme accompagné d'une sauce musicale qui est loin d'être une soupe. Au fait, le plat doit être un Commodore 64 si vous voulez le consommer chaud.







100.000 micros dans les écoles, c'est bien. 100.000 langages de programmation c'est mieux ! Ce programme de Roland Hubert va vous permettre d'utiliser vos propres instructions au lieu du sempiternel basic. Vocabulaire Assisté par Ordinateur ne vous transforme plus en prof d'anglais !

Mode d'emploi:  
Ce programme est en deux parties:  
VAO 1: Permet de créer son propre patois de programmation. Vous rédigez donc votre programme dans votre jargon et le sauvegardez itou.  
Cependant, comme il garde la logique et les routines de Basic (toujours lui...), il peut être relu, à l'initialisation, dans la langue maternelle de votre cher micro.  
Le menu offre 4 options: création, modification, visualisation et sauvegarde de votre vocabulaire.  
Un gestion d'erreur renvoie au menu.  
Les réponses positives se donnent par la touche: ACC  
Les réponses négatives par la touche: EFF  
Le retour au Menu par: RAZ

Chaque saut de page s'obtient par: ENTREE.  
V.A.O. 2: Une fois que vous avez créé un vocabulaire à partir du programme VAO 1, vous pouvez utiliser VAO2 qui vous permet de relire votre jargon et de l'implanter en mémoire.  
Vous pouvez très bien créer plusieurs vocabulaires différents et les utiliser suivant vos besoins.  
Vous pouvez également n'utiliser que les trois premières lettres d'un mot-clé, l'exécution n'en sera que plus rapide.  
Prenez garde cependant, dans les cas extrêmes, aux lignes logiques du TO 7 qui prennent en compte 255 caractères de Basic. Si vous faites tourner sous Basic un programme français et abrégé, le retour à Basic peut tronquer certaines lignes. Ces programmes auront intérêt à être relus et exécutés dans leur jargon d'origine.



SUITE DU N° 73

V.A.O. sur TO7, TO7 70

```
4020 NEXT
4022 ATTRB0,0:LOCATE0,24:COLOR2,0:PRINT
ABANDON ET RETOUR AU MENU " :";COLOR0,2:
PRINT"RAZ"CHR$(30)
4023 ATTRB0,0:LOCATE0,23:COLOR2,0:PRINT
LA SUITE DE PROGRAMME " :";COLOR0,2:
PRINT"ACC"CHR$(30)
4025 COLOR0,0:LOCATE0,4:0:PRINT"JE VAIS
SAUVEGARDER VOTRE VOCABULAIRE, PUIS L'I
MPLANTER EN MEMOIRE. SUIVEZ S
TRICTEMENT LES DIRECTIVES QUE JEVAIS VOUS
S DONNER....POUR VOUS ET POUR MOI,UN G
RAND MERCI.":"PLAY"PPPPPPPPPP"MI$
***** HAUT DE PAGE 1000/2000 *****
4027 RS=INKEY$:IFR$=""THEN4027
4028 IF R$=CHR$(22)THEN4030
4029 IF R$=CHR$(12)THEN3000
4030 GOSUB7500:GOSUB 3150
4031 ATTRB0,0:LOCATE0,24:COLOR0,0:PRINTS
PC(30):CHR$(30)
4032 ATTRB0,0:LOCATE0,23:COLOR0,0:PRINTS
PC(30):CHR$(30)
4035 IF I<125 THEN COLOR7,1:LOCATE0,17,0
:ATTRB0,1:PRINT"VOCABULAIRE INCOMPLET":P
LAYM1$:"PPPPPP":COLOR7,0:ATTRB0,0:GOTO30
0
4040 COLOR7,0:CLS:PRINT:PRINT"METTEZ EN
PLACE UNE CASSETTE VIERGE ET APPUYEZ SU
R LA TOUCHE ACC"
4045 IFINKEY$<>""THEN4045
4050 RS=INKEY$:IFR$<>CHR$(22)THEN4050
4100 PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR LA TOUCHE E
NREGISTREMENT DU MAGNETOPHONE"
4105 PRINT:PRINT"DONNEZ-MOI LE NOM DE SA
UVEGARDE DE CE VOCABULAIRE EN 8 CARACT
ERES AU PLUS " :;INPUT NS$:IFLEN(NS$)>8
THEN NS$=LEFT$(NS$,8):PRINT:PRINT"MERCI
...JE PRENDS "(NS$:PLAYM1$
4110 OPEN"0",#1,NS$
4115 GOSUB5000
4120 CLOSE
4200 CLS:SCREEN4,6,6:PRINT"VOUS ETES SOU
S VOTRE LANGAGE A PARTIR DE MAINTENANT
BONNE PROGRAMMATION. "
4210 CLEAR300,48499:PRINT:PRINT"21723 Oc
tets livres":PRINT:NEW
4300 END
4398
4399 REM*****
***** MISE EN MEMOIRE DU PATOIS *****
***** VERIFICATION ET VALIDATION *****
6000 BV$(2,0)="000":FOR VF=0TO KM-1
6002 IF BV$(2,VF)=""THEN6150
6003 IF VF=CHT THEN6010
6005 IF LEN(V$)<3 AND V$=LEFT$(BV$(2,VF)
,LEN(V$)) AND CHT<VF AND KK<VF THEN LOCA
TE0,20,0:COLOR0,7:PRINTV$;" RESEMBLE TR
OP A "BV$(2,VF):RESS=1:GOTO6150
6006 IF V$=BV$(2,VF) THEN LOCATE0,20,0:C
```

```
OLOR0,7:PRINTV$;" RESEMBLE TROP A "BV$(
2,VF):RESS=1:GOTO6150
6007 IF LEFT$(V$,2)=BV$(2,VF)THEN LOCATE
0,20,0:COLOR0,7:PRINTV$;" RESEMBLE TROP
A "BV$(2,VF):RESS=1:GOTO6150
6010 NEXT:GOTO6150
6100 FORRS=1TO10:BEPP:PRINT:PLAY"PPPPPPPP
PPPPPPPP":LOCATE0,20,0:COLOR3,0:PRINTSP
C(40):GOTO6150
6150 RETURN
6198
6199 REM*****
***** HAUT DE PAGE 1000/2000 *****
6200 CLS:LOCATE0,0:COLOR2:PRINT" APPUYER
SUR " :;COLOR0,2:PRINT"RAZ":;COLOR2,0:PR
INT" POUR RETOURNER AU MENU"
6205 LOCATE0,2:PRINT"ACC":;COLOR2,0:PRINT
" POUR DONNER UN ACCORD"
6210 LOCATE0,2:COLOR2:PRINT" APPUYER SUR
" :;COLOR0,2:PRINT"EFF":;COLOR2,0:PRINT"
POUR REPONSE NEGATIVE":LINE(0,27)-(319,
27),2
6215 RETURN
6598
6599 REM*****
***** REFUS DE MOT TROP COURT *****
6600 FORLRE=1TO5:LOCATE0,20,0:FORDF=1TO
5:BEPP:NEXT:COLOR3,0:ATTRB0,1:PRINT"PLUS
D'UNE LETTRE":FORDF=1TO5:BEPP:NEXT:LOC
ATE0,20:PRINTSPC(30):NEXT:LOCATE17,9:PR
INT"
":GOTO1050
6999 REM*****
***** TRADUCTION DU BASIC *****
7000 ATTRB0,0:LOCATE0,12:COLOR0,0:PRINTS
PC(80)
7001 LOCATE4,12:COLOR7:PRINT"TRADUCTION
LITTERALE "
7005 PRINTTR$(KM):COLOR3,0
7010 RETURN
7498
7499 REM*****
***** MISE A JOUR *****
7500 LOCATE0,10:COLOR3,0:ATTRB1,1:PRINT"
CONTROLE DES TERMES!":COLOR3,0:ATTRB0,0
7501 YC=0:F0R1=1TO125
7505 IFBV$(1,1)="":THEN7515 ELSE YC=YC+LE
N(BV$(1,1))
7510 NEXT:GOTO7050
7515 KM=1-1:ADH=ADH+YC:B$=""
7520 RETURN
7600 LOCATE0,17:COLOR7:PRINT"LE VOCABULA
IRE EST COMPLET JE VOUS LE PASSE EN RE
VUE. SI UN MOT VOUS SEMBLE
DOUTEUX N'H
ESITEZ PAS A M'INTERROMPRE PAR LA TOUC
HE RAZ,SINON TOURNEZ LES
PAGES AVEC
N'IMPORTE QUELLE TOUCHE."
7605 IFINKEY$=""THEN7605 ELSE VCBP=1:TER
=1:GOTO7520
7998
7999 REM*****
***** DATA COMPLEMENTAIRES *****
8000 RESTORE 8100
8010 FORI=0TO99:READ X
8015 POKE48500+I,X
8020 NEXT
8030 RETURN
8100 DATA 156,147,81,125,103,144,192,132
,75,44,100,156,89,76,149,91,94,197,86,10
8,111,150,109,114,135,193,88,184,143,152
```

```
,87,142
8105 DATA 183,136,76,52,187,186,140,194,
127,103,74,183,175,83,114,181,140,177,96
,144,133
8110 DATA 100,146,119,141,55,148,116,128
,87,148
8115 DATA 112,104,127,169,87,119,109,145
,58,134,74,152,87,90,183,111,150,169,85,
127,162
8120 DATA 109,37,109,184,48,68,176,122,1
23,117,116,73,149,98,134,120
8998
8999 REM*****
***** POUR ERREUR *****
9000 RESUME 300
9998
9999 REM*****
***** FAIT A OUSSOY LE 15/11/1984 *****
***** DEFILEMENT POUR RELEV *****
***** VAO/2: LECTURE FICHER *****
***** MEME CREATION R.HUBERT *****
***** TEL 16(30) 96 25 27 *****
***** INITIALISATION *****
10 CLEAR3000,48600:DIV$(125),B$(125)
15 CLRUIRRA
17
18 REM*****
***** LECTURE FICHER *****
19 IFINKEY$<>""THEN19
20 LOCATE0,11,0:PRINT:PRINT"METTEZ VOTRE
CASSETTE FICHER EN PLACE ET APPUYEZ S
UR LA TOUCHE LECTURE, PUIS FAITES " :;CO
LOR0,3:PRINT" ENTREE " :;COLOR4,6
25 IFINKEY$=CHR$(13)THEN30 ELSE 20
30 AH=48601:OPEN"1",#1,A$
35 FORN=1TO125:INPUT#1,V$(N):NEXT:CLOSE
37
38 REM*****
***** IMPLANTATION MEMOIRE *****
40 FORI=1TO125
50 V$=V$(J):XL=LEN(V$):IFLEN(V$)=1 TH
ENGOSUB150:GOTO50 ELSE FORI=1TO LEN(V$)-
1:P$=MID$(V$,1,1):POKEAH,ASC(P$):AH=AH+1
:NEXT:POKEAH,ASC(RIGHT$(V$,1))+128:AH=AH
+1:NEXT:POKEAH,0
60 POKE&H6202,189:POKE&H6203,217:POKE&H6
207,AD:POKE&H6208,5P
67
68 REM*****
***** PAGE DE GARDE DEPART *****
***** ULAIRE SPECIFIQUE " :;ATTRB0,0:PRINT:P
RINT"
":21722"0cets livres"
71 IFQ=128THEN CLEAR300,48600:NEW
75 IFQ=128THEN NEW
80 LOCATE0,12,0:PRINT"JE VAIS VOUS LAISS
ER LE TEMPS DE RELEVER LES EQUIVALENCES E
NTRE LES VOCABULAIRES.":"GOTO300
98
99 REM*****
***** PRISE DU NOM FICHER *****
100 INPUT"NOM DU FICHER VOCABULAIRE " ;
```

```
A$:IF LEN(A$)>8THEN A$=LEFT$(A$,8)
110 RETURN
147
148 REM*****
***** CODE CARACTERE UNIQUE *****
***** POKEAH,ASC("$")+128:AH=AH+1:J=J+1
150 POKEAH,ASC("$")+128:AH=AH+1:J=J+1
160 IF V$<>"THEGOSUB200
170 RETURN
197
198 REM*****
***** DRAPEAU CODES 16 BITS *****
***** ADSP=48601+XL
200 ADSP=48601+XL
210 AD=INT(ADSP/256)
220 SP=ADSP-AD*256
230 RETURN
247
248 REM*****
***** DEFILEMENT POUR RELEV *****
***** LECTURE DU BASIC SEDENTAIRE *****
***** JE PRENDS MON BAS
IC POUR TRADUCTION " :;COLOR6,4
305 X=146:F0R N=1TO125
310 VI=PEEK(X):IFVI>127THENB$(N)=B$(N)+C
HR$(VI-128):X=X+1:GOTO320 ELSEB$(N)=B$(N
)+CHR$(VI):X=X+1:GOTO310
320 NEXT
397
398 REM*****
***** MISE EN PAGE LENTE *****
400 CLS:SCREEN0,0,0:ATTRB0,0:LOCATE0,0,0
:PRINT"LA TOUCHE "STOP" ARRETE LE DEFILE
MENT ET TOUTE AUTRE TOUCHE LE PREND"
405 LOCALB,22,0:PRINT"LA TOUCHE "RAZ" V
OUS FERA SORTIR DEFINITIVEMENT DU PROGR
AMME"CHR$(30):CONSOLE4,20,1:COLOR3,0:CL
S
407 BOX(0,22)-(319,168),7
410 ATTRB1,1:K=4:F0R I=1TO125
411 BOX(0,22)-(319,168),7
420 LOCATE2,K,0:PRINTB$(I):SPC(8-LEN(B$(
I))):LOCATE22,K,0:PRINTV$(I):SPC(8-LEN(V
(I)))
421 BOX(0,22)-(319,168),7
425 K=K+2:IFK=20THENK=4
430 IFI=125THENI=0
435 IFINKEY$=CHR$(12)THEN460
440 PLAY"PP":NEXT
450 END
457
458 REM*****
***** SORTIE EVENTUELLE *****
460 CONSOLE0,24,0:ATTRB0,1:CLS:COLOR7,1
:LOCATE0,12,0:PRINT"ATTENTION SORTIE DEF
INITIVE DU PROGRAMME"
465 FORJ=1TO10:BEPP:NEXT:COLOR0,0:3:PRINT:
PRINT:PRINT"ENTREE":;COLOR6,0:PRINT" POU
R ACCORD"
469 IFINKEY$<>""THEN469
470 RS=INKEY$:IF R$=""THEN470
471 IF R$=CHR$(13)THEN475 ELSE400
475 CONSOLE0,24,0:COLOR4,6:0=128:GOTO70
547
548 REM*****
***** PROGRAMME COMPLEMENTAIRE *****
***** AU V.A.O PRECEDENT *****
```

AU RAYON DES ANDROÏDES

Le Commissariat à l'Energie Atomique a ouvert un office de la robotique et de la productique. Il s'agit ici de coordonner l'ensemble des travaux qui se font dans ce domaine. Le but avoué est de réaliser ou de perfectionner des robots capables de se déplacer dans des milieux hostiles. On pense bien sûr aux centrales nucléaires. Cependant, il existe bien d'autres "milieux hostiles": la poste du 20ème arrondissement, les impôts de la rue Paganini, les commissariats de quartier. L'Office étant ouvert à tout projet, je propose que l'on crée des robots susceptibles de nous remplacer chaque fois



nous devons nous rendre dans l'un de ces "milieux hostiles" pour affronter une cohorte de dangereux ronds de cuir (toujours anonymes).

PERTE ET TRACAS.

Si je vous dis que le piratage informatique fonctionne bien en France, mon information aura l'air aussi fraîche qu'un hareng de huit jours. Par contre, ce que vous ne savez pas, c'est le coût global de ce piratage. Le truc des petits ruisseaux qui font les grandes rivières. Pour l'année 1984, on vient d'avoir les estimations: dans le domaine des jeux sur micro-ordinateurs le piratage des cassettes et disquettes a entraîné des pertes de l'ordre de 70 millions de francs. Et quand on regroupe toutes les catégories de logiciels (jeux + professionnels) on arrive au chiffre étonnant de 320 millions



de francs. Ca commence à faire lourd. On se demande comment les éditeurs arrivent à tenir le coup. A cette cadence, les pirates vont exsanguer le marché officiel, les auteurs ne trouveront plus d'éditeurs et les pirates n'auront plus de programmes à pirater. La boucle sera bouclée et tout le monde aura l'air con. CQFD

RANK XEROX Q'INSPIRE D'ÉDOUARD LECLERC

A bas les fonctionnaires. Vive l'initiative et le goût de l'entreprise. Ca pourrait être le nouveau slogan de Rank Xerox qui propose à certains de ses salariés d'ouvrir leur propre magasin et de devenir concessionnaire exclusif Rank Xerox. Le grand spécialiste de la reproduction a donc "copié" les méthodes d'Edouard Leclerc dont les gérants de magasins peuvent se mettre à leur compte. Les boutiques Xerox tournent bien et se multiplient. En particulier depuis l'apparition de la micro-informatique qui représente plus de dix pour



cent du chiffre d'affaire. Xerox prévoit que la micro tiendra près de cinquante pour cent de ses ventes en 1990. Comme quoi il veut mieux vendre les ordinateurs plutôt que de les fabriquer. Et il veut encore mieux distribuer à des revendeurs indépendants plutôt que de vendre soi-même.

# Formation à l'assembleur

## COURS D'ASSEMBLEUR

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

Cette semaine le 6809 du TO7, TO7 70 en prend plein la mémoire. La semaine prochaine ce sera le tour du 6510 du COMMODORE 64.

Jusqu'à présent, les cours pratiques suivants 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 → TO7, 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
- N° 72 → ORIC 1, ATMOS
- N° 73 → APPLE

- Supposons que l'horloge CK soit au niveau 0. A ce moment le Set-Reset (S-R) maître est dans l'état mémoire quels que soient J et K.

- Supposons que l'on positionne J et K à 1, puis CK à 1. A ce moment les sorties du S-R maître vont positionner le S-R esclave, mais ce dernier ne sera pas influencé par ce changement d'état à cause de CK qui maintient un 0 sur les entrées des Nands du S-R esclave. Finalement le S-R maître sera récapé dans le S-R esclave lorsque CK sera égal à 0.

- Si J = K = 0, le S-R maître sera toujours dans son état mémoire. Il s'en suit que la bascule esclave est insensible à l'horloge.

- Si J = 1 et K = 0, deux cas sont alors à considérer:

a. l'esclave est dans l'état Reset (Q = 0). La sortie du Nand 1 est à 0 et celle du Nand 2 à 1. Le S-R maître est donc dans l'état Reset (Q = 0 et  $\bar{Q}$  = 1). Quand CK passe à 0, l'esclave se retrouve alors dans l'état Set.

b. l'esclave est dans l'état Set (Q = 1). Le maître est dans l'état mémoire précédent, c'est-à-dire celui qui a positionné l'esclave dans l'état Set. Donc quand CK passe à 0, l'esclave se retrouve alors dans l'état Set.

Dans un cas comme dans l'autre, si J = 1 et K = 0 la bascule J-K est remise à 1 quand CK passe à 0. De même elle est remise à 0 si J = 0 et K = 1 et que CK passe à 0.

En résumé, la bascule J-K est un dispositif qui fonctionne sur le front descendant de l'horloge. Nous pouvons donner en raccourci les quatre états possibles pour les entrées J et K et par là même en déduire l'état général du circuit.

- J = 1 et K = 0: la bascule est dans l'état SET.
- J = 0 et K = 1: la bascule est dans l'état RESET.
- J = 0 et K = 0: la bascule est insensible à l'horloge.
- J = 1 et K = 1: la bascule change d'état sur le front descendant de l'horloge.

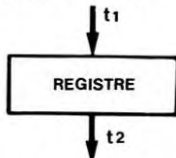
C'est cette dernière possibilité qui est exploitée dans la mise en oeuvre des compteurs, que nous étudierons prochainement dans ce cours. Mais avant de nous attaquer à un si gros morceau, nous allons voir comment est conçu et réalisé un registre.

Vous vous souvenez certainement du début de notre cours du "Registre d'Etats" qui nous permettait d'avoir accès à un certain nombre d'informations concernant les calculs effectués par le micro-processeur. Nous utilisons certains des bits de ce registre pour réaliser des tests. Un autre des registres que nous

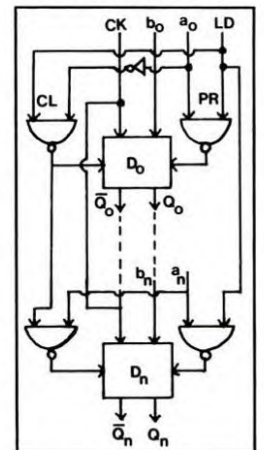
connaissons bien est l'accumulateur, en commun à tous les processeurs qu'ils travaillent en quatre, huit, seize ou trente deux bits. D'autres registres, appelés "Registres d'Index", donnent accès à des opérations plus complexes (gestion de piles, modes d'adressage plus étendus...). Leur nom varie suivant les fabricants de micro-processeurs, par exemple pour le 6502 et le 6809 on dispose de X et Y. Vous voyez donc, j'en suis persuadé, l'importance que peut avoir ces circuits qui simulent des registres.

De par la complexité interne de ce circuit, nous ne étendrons pas outre mesure sur son schéma fonctionnel. Il vous suffira de connaître les points suivants: si vous voulez créer un registre de N bits, il vous faudra intégrer N bascules D dans le circuit. Un registre est un organe qui sert à mémoriser une information, de ce fait une commande de "chargement" du registre devra être disponible. C'est par cette commande que le micro-processeur commandera les changements d'état du registre. Avant d'expliquer brièvement l'effet de LD (Load ou chargement), regardez la représentation d'un registre sous forme de brique informatique et sous forme de circuit électronique.

### REGISTRE EN BRIQUE



### SCHEMA FONCTIONNEL D'UN REGISTRE A N BITS



En fonction de la valeur transportée par le fil de commande LD, les bascules D auront deux comportements possibles (pour deux états de LD possibles).

- si LD = 0, toutes les bascules D fonctionnent normalement. Elles reçoivent donc en sortie la



valeur en entrée sur un front montant de l'horloge CK.

b. si LD = 1, l'état de la bascule sera fonction de l'état de la valeur en entrée. Considérons la bascule i du schéma fonctionnel ci-dessus:

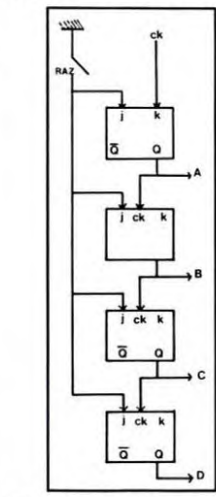
- si ai (valeur en entrée de la bascule i) est égal à 0, la bascule i sera remise à zéro.
- si ai = 1, la bascule i sera remise à 1.

De cette manière, si LD = 1, nous pouvons activer les deux entrées spécifiques aux bascules quatre entrées (en effet si ai = 0 nous avons comme résultat l'équivalent d'un Clear et si ai = 1 alors on obtient un Preset).

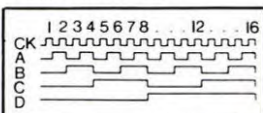
Maintenant que vous avez pu vous rendre compte des possibilités de l'association de plusieurs bascules D ensemble, nous allons tenter une expérience similaire avec des bascules J-K (ou bascules Maître-Esclave, je vous le rappelle). Nous n'obtiendrons pas cette fois-ci un organe de mémorisation du type registre, mais plutôt ce que nous pouvons nommer dès à présent un compteur. Comme nous avons pu le voir précédemment, le compteur est l'un des organes vitaux de l'ordinateur (au même titre que les registres ou l'ULA).

Commençons par en regarder le schéma fonctionnel avant de baser notre étude sur le chronogramme qui lui est associé. Nous nous limiterons à un compteur à quatre bits (ce qui nous permet de compter de 0 à 15)

### SCHEMA FONCTIONNEL D'UN COMPTEUR 4 BITS

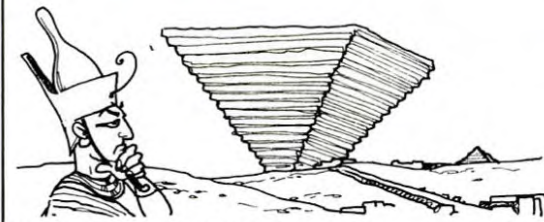


### CHRONOGRAMME D'UN COMPTEUR 4 BITS



## L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

### Langage machine... sur TO7



Comme promis, voici l'explication détaillée de notre fantastique exemple du numéro 69:

32001 LDA # 128 -On charge le registre A avec la valeur 128 en adressage immédiat.  
32003 LDX # 16384 -De la même manière, le registre d'adresse est chargé avec la valeur 16384, cette valeur correspond à l'adresse du premier octet de la mémoire écran.  
32006 STA X -On place à l'adresse chargée dans X, la valeur se trouvant dans A (en adressage indexé).  
32008 CMPA # 00 -On compare le registre A, avec la valeur 0.  
32010 BEQ 14 -Si la condition ci-dessus est remplie, effectuer un branchement 14 octets plus loin, soit en 32026. Tiens donc! Me direz-vous, 32010+14 ça ne fait sûrement pas 32026. Explication: L'instruction BEQ permet un branchement relatif au contenu du compteur de programme PC, qui contient à tout instant l'adresse de la prochaine instruction à exécuter. En occurrence, lors de l'instruction BEQ en 32010, le PC contient 32011, en 32011 où se trouve la valeur 14, le PC pointe en 32012. C'est à partir de 32012 que les 14 octets seront comptés, soit 32012+14=32026. De la même manière, l'instruction BNE (branch if not equal) que nous rencontrerons plus loin, permet un branchement relatif au PC lorsqu'une condition n'est pas remplie. Le nombre placé dans l'octet qui suit ces instructions, est codé sous la forme du complément à deux.

32012 LSR A -Dans le cas contraire (condition ci-dessus), effectuer un décalage vers la droite des bits du registre A (LSR= logical shift right). De cette manière, nous effectuerons une division entière par deux de la valeur placée dans A. Attardons-nous quelques instants: au départ nous avons A = 128, soit en binaire 10000000. Notre instruction provoque donc un décalage des bits vers la droite et met le bit de gauche à 0. Celui de droite sera placé dans l'indicateur de retenue C (bit de droite du registre d'état que nous étudierons plus tard), mais dans notre exemple, cela n'a aucune espèce d'importance. Nous obtenons donc 01000000, qui équivaut bien en décimal à 128/2 soit 64. Sachez que l'instruction LSL (logical shift left) produit l'effet inverse par décalage logique à gauche, soit la multiplication par deux.  
32013 LDB # 255 -Le registre B, dans l'exemple qui nous occupe, n'a pas d'utilité; nous allons donc nous en servir pour effectuer une boucle d'attente. Chargeons-le au maximum de sa valeur, soit 255.  
32015 DECB -Décrémenteons ce registre.  
32016 CMPB # 00 -Effectuons la comparaison de B décrémentée avec la valeur 0.  
32018 BEQ 03 -Si la condition B=0 est remplie, effectuer un branchement 3 octets plus loin,

soit en 32023.  
32020 JMP >32015 -Si la condition n'est pas remplie, faire un saut en 32015.  
Cette procédure équivaut en Basic à: FOR B= 255 TO 0 STEP -1:NEXT.

32023 JMP >32006 -Le registre B est donc à 0, la décrémentation de B nous a permis de créer une pause. Celle-ci effectuée, faisons un saut en 32006 où nous placerons à l'adresse X la nouvelle valeur de A qui, ne l'oublions pas, a été divisée par deux.  
32026 LEAX 1,X -Cette nouvelle instruction (load effective address), nous permet de changer la valeur de X, exemple: LEAX 20, X ajoutera 20 à l'ancienne valeur de X (en adressage indexé bien sûr). Dans le cas présent, l'ancienne valeur de X sera augmentée de 1.  
32029 LDA # 128 -On remplace dans A remis à 0, la valeur 128.  
32031 CMPX # 24384 -On compare la valeur de X avec la valeur 24384 qui correspond à la fin de la page écran.  
32034 BEQ 03 -La condition ci-dessus remplie, branchement 3 octets plus loin en 32039, fin du programme.  
32036 JMP >32006 -Condition non remplie, effectuons un saut en 32006 avec X augmenté de 1.  
32039 RTS -X contient donc l'adresse 24384, donc fin de programme et retour au Basic.

Bien compris seulement voilà, pour l'instant on incrémente, on décrémente c'est facile mais moi je voudrais pouvoir utiliser une série de valeurs précises dans un but bien défini. Comment stocker une série de données et les utiliser le moment venu, un peu comme des DATA. Vous voyez ce que je veux dire? -Coincidence! Nous allons justement nous parler de deux nouveaux registres U et S de 16 bits chacun, qui n'ont pas d'autre but que celui-là. Il s'agit en fait de la pile utilisateur U et de la pile système S, où il nous sera possible de stocker comme vous dites, ou plutôt d'empiler (d'où le nom de PILES) des données et de les dépiler. Le principe d'empilage et de dépilage est simple à comprendre, la première valeur rentrée sera la dernière sortie, exactement comme une pile d'HEBDOGICIELS.  
Les instructions spécifiques sont les suivantes:  
PSHU (push registers into user stack), transfert de la valeur contenue dans un registre, dans la pile utilisateur U.  
PULU (pull registers from user stack), transfert de la dernière valeur entrée dans la pile utilisateur U, dans un registre.  
PSHS (push registers into hardware stack), transfert de la valeur contenue dans un registre, dans la pile système S.  
PULS (pull registers from hardware stack), transfert de la dernière valeur entrée dans la pile système S, dans un registre.  
Soit l'exemple suivant pour tenter d'illustrer notre propos. A

noter que nous prendrons dès maintenant l'habitude de nous exprimer comme des grands, c'est-à-dire en HEXA (symbolisé par \$ en assembleur). Cet exemple nous interprétera la gamme ascendante et descendante de DO majeur.

7D01	LDU	# \$7FFF	CE	7F	FF
7D04	LDX	# \$701C	8E	7D	1G
7D07	LDB	,X+	E6	80	
7D09	PSHU	B	36	04	
7D0B	JSR	>\$E81E	BD	E8	1E
7D0E	CMPB	# \$3D	C1	3D	
7D10	BNE	\$F5	26	F5	
7D12	PULU	B	37	04	
7D14	JSR	>\$E81E	BD	E8	1E
7D17	CMPB	# \$30	C1	30	
7D19	BNE	\$F7	26	F7	
7D1B	RTS		39		
7D1C	FCB	\$30	30		
7D1D	FCB	\$31	31		
7D1E	FCB	\$33	33		
7D1F	FCB	\$35	35		
7D20	FCB	\$36	36		
7D21	FCB	\$38	38		
7D22	FCB	\$3A	3A		
7D23	FCB	\$3C	3C		
7D24	FCB	\$3D	3D		

LDU # \$ 7FFF -On positionne la pile U à l'adresse maximum de la mémoire utilisateur. En effet, il faut savoir que l'empilage s'effectue "en sens inverse" c'est à dire que l'adresse de U est décroissante. On a donc intérêt à situer le début de cette pile à la plus haute adresse utilisable. LDX # \$ 7D1C -On charge le registre d'index X avec la première adresse de la table (une table est l'équivalent Assembleur des DATA du Basic), où sera placée la première donnée à traiter.  
LDB ,X+ -On charge dans B la valeur qui se trouve à l'adresse placée dans X, cette adresse sera ensuite incrémentée.  
PSHU B -On empile le contenu de B dans la pile U (Ne pas oublier que la prochaine adresse de U sera égale à U-1).  
JSR >\$ E81E -Gosub au sous-programme NOTES, qui permet l'interprétation de la note.  
CMPB # \$ 3D -On compare la valeur de B avec la dernière valeur placée dans la table, soit \$ 3D.  
BNE F5 -Si la condition ci-dessus n'est pas vérifiée, branchement en mode complément à deux (F5= -11) 11 octets en arrière, soit en \$ 7D07. Rappelez-vous, le PC en \$ 7D11 où se trouve -11, pointe en \$ 7D12; on complètera donc \$ 7D12+11= \$ 7D07 (en décimal pour plus de compréhension: 32018-11=32007). PULU B -La condition est vérifiée, eh bien on dépile maintenant le contenu de U lequel contenu sera chaque fois placé dans B.  
JSR >\$ 81E -Gosub au sous-programme NOTES.  
CMPB # \$ 30 -On compare la valeur de B avec la première valeur placée dans la table, soit \$ 30.  
BNE F7 -Si la condition n'est pas remplie, branchement 9 octets en arrière (F7= -9), en \$ 7D12.  
RTS -Condition remplie, fin de programme.  
FCB -Les FCB ne sont pas des mnémoniques. Ils définissent simplement les constantes lors de l'emploi d'un assembleur, nous vous les avons laissés à titre indicatif. Nos données (équivalentes aux constantes DATA) seront donc rangées de \$ 7D1C à \$ 7D24.

Euh.. Ben c'est tout pour cette fois. Salut, bon courage et à la prochaine.

Franck CHEVALIER  
Jean-Claude PAULIN

# DEMANDEZ LE PROGRAMME

# SOFT-PARADE

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 pourrions 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 !



Si vous êtes ABONNÉ, déduisez VOUS-MEMES sur 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 manille 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 promet de des que vous prenez les commandes de votre vaisseau.

**WHISTLER'S BROTHER**  
Votre petit frère a la bougeotte. Sa présence vous est pourtant indispensable pour vous balader dans ce fichu dédale d'échafaudages et autres maux 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 tâche. Un jeu d'aventure sans apprentissage fastidieux. Le pied.

**SPELUNKER**  
Des catacombes profondes vous attendent 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 genre vous laisse pantoufles. Plus de disputes vous jouez à deux ENSEMBLE !

**BEACH HEAD**  
"Agh !", pensez-vous ? "ça va vraiment mal...". Bien pensé, car garder cette fichue bestiole dans ces sacrés labyrinthes, ce n'est pas de la tarte !

**COBRA PINBALL**  
"Beau comme un champion" vous connaissez. "Splendide comme un flipper" vous allez l'apprendre avec ce super soft de course. Du massage et du boum 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 de l'île de diamant, ni le maudit de l'île de diamant. Mais génial !!!!

**FRELON**  
Bande de petits 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 ! mon pied aux tesses !".

**SABRE WULF**  
Dites-le avec des fleurs ! Elles vous seront bénéfiques dans ce labyrinthe défilant où rhinocéros et chevaliers se liguent pour vous achever au plus vite.

**SPACE SHUTTLE SIMULATOR**  
Partez à la recherche du satellite défectueux et ramenez-le en terre. Un bon exercice de style pour tous les maniaques du yoga informatisé.

**HYPERBIKER**  
Plus vite que ça, tu pédales dans la choucroute. Plus de participants, tu prendras la queue. Plus beau que lui j'y crois pas. Né !

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

**AIRBUS (MOS)**  
Plus vrai que nature le pilotage de cet Airbus. Avez 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 ! "Annual Fletcher, c'est vous ! A votre casquette."

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

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 J M *	380
12 AZTEC	DISK	A J M *	350
13 FLIGHT SIMULATOR II	DISK	A J R *	490
14 MASK OF THE SUN	DISK	A V R *	290
15 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	F J R *	380
16 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M *	380
17 CHOPFLIFTER	DISK	A J M *	300
18 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 J M *	380
5 RAID OVER MOSCOW	K7	A J M *	230
6 SUMMER GAMES	DISK/2K7	A J M *	280/200
7 BATTLE FOR MIDWAY	DISK/K7	F J R M *	200/150
8 GHOSTBUSTERS	DISK/K7	A J M *	250/149
9 BRUCE LEE	DISK ou K7	A J M *	230
10 SPELUNKER	DISK	A J M *	275
11 HYPERBIKER	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 *	230/130
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 CHOPFLIFTER	MODULE	A J M *	380
32 HARD HAT MACK	DISK	A J M *	380
33 ARCHON	DISK	A J M *	380

VIC 20			
1 CHOPFLIFTER	MODULE	A J M *	150
2 A.E.	MODULE	A J M *	150

ORIC 1 / ATMOS			
1 3D FONGUS	K7	F J *	140
2 DEFENSE FORCE	K7	A J R *	95
3 AIGLE D'OR	K7	F V R *	180
4 MR WIMPY	K7	F J *	95
5 DOOGY	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 PSYCHTRON	K7	F J *	120
13 TENDRE POULET	K7	F 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

SPECTRUM			
1 XAVIOR	K7	F J *	70
2 MATCH POINT	K7	A J M *	95
3 SABRE WULF	K7	A J *	140
4 UNDERWORLD	K7	A V *	135
5 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V *	100
6 ATIC ATAC	K7	A J M *	95
7 PSYTRON	K7	A J R *	90
8 ZZZOOM	K7	A J *	70
9 ALCHEMIST	K7	A J R *	70
10 HOBBIT	K7	A V *	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 INTERCEPTOR COBALT	K7	F J R *	95
16 MANOIR DR GENIUS	K7	F A R *	140

TEXAS TI/99			
1 O'BERT	MODULE	A J M *	100
2 SUPER DEMON ATTACK	MODULE	A J M *	120
3 LUNAR LANDER	K7	F J M *	95
4 DRIVING DEMON	MODULE	A J M *	100
5 AMBULANCE	MODULE	A J M *	100
6 RABBIT RAIL	MODULE	A J M *	100

THOMSON			
SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TOUS CES LOGICIELS SONT COMPATIBLES MOS, TOUT AVEC EXTENSION HK ET T07.70			
1 FBI	DISK	A J M *	190
2 INVASION	K7	F J *	155
3 AIRBUS M05	Module	F J M *	475
4 ELIMINATOR	K7	F J M *	120
5 PULSAR II	K7	F J M *	140
6 STANLEY M05	K7	F J M *	140
7 SPACE SHUTTLE SIMULATOR M05	K7	F J *	260
8 VOX	K7	F L *	180
9 YETI	K7	F 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 SCORPIUS	K7	F R *	75
3 INTERCEPTOR COBALT	K7	F R *	95
4 CROCKY	K7	A J *	85
5 COBRA	K7	F J *	80

**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 !

**STANLEY**  
Histoire en couleur, en musique et en PAROLE. Si, si, votre MOS vous sursurre de deux conseils pour empier-dépier dans la joie et le bon 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 homo-sexuel 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 pervers qui rôdent !

**ULTIMA ZONE**  
Jeu d'action hyper-rapide, dans lequel les aliens ont pour le moins des réactions bizarres. L'anglais machine, oui course.

**DOGGY**  
Ca, 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**  
Ah, enfin un jeu de la qualité de Lode Runner ! Dans lequel on peut créer ses propres tableaux ! Dans lequel il faut aussi bien de rapidité que de stratégie ! Ah, oui, encore...

**SEVEN CITIES OF GOLD**  
Conquistadores, parties 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 ennuyeur.

**TALES OF THE ARABIAN NIGHTS**  
L'infâme vient d'enlever votre sœur, à vous priver chevalier de parti 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 175F, l'autre à 95F, avec les textes en anglais. A vous de choisir !

**DALLAS**  
Sue Ellen, encore sous l'empire de la boisson, se tape une vieille cense de parano et vous engage, vous, le plus grand détective du monde, pour coincer J.R., le sa-laud ! On bave.

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

**MATCH POINT**  
Lobbyz, smashiez, liftez, passing-choitez et tout cela en 3D, la sœur en moins. A vous raquettes !

**ATIC ATAC**  
Ciel, mon châtéau ! 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 MOS, T07, T07.70. Ses commandes de votre navette, survolez l'azé 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 lancez dans les jeux olympiques en espérant gagner une des huit éprouves auxquelles vous participez. Pongoon, ball-trap, nage libre et relais, saut à la perche, 100 m et relais à 100, gymnastique. Jusqu'à 9 joueurs. Graphisme fabulous. Rapides hors-pair.

**BIDUL**  
Enfin un logiciel rapide (langage machine) pour T07. Mais ne vous laissez pas abuser : les révisés ne sont pas plus sympathiques que les fantômes d'original !

**RIGEL**  
Explorez, cartographiez ce monde encore inconnu pour en préparer la défense avec toutes les grattes ne s'y incrustent. Puis défendez-le...

**SUPER JEEP**  
Appelo 127 est armé sur Beleguise et vous a largué à bord d'une jeep truffée de gadgets fous : elle tire, lasénse, bondit... Heureusement, car était sans compter les autochtones !

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

**SCORPIUS**  
"Agh !", pensez-vous ? "ça va vraiment mal...". Bien pensé, car garder cette fichue bestiole dans ces sacrés labyrinthes, ce n'est pas de la tarte !

**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'ANGLE 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 les deux et jouez à jeu ! Une critique ? Un tout petit peu plus rapide et il était parfait !

**DECATHLON**  
Vous n'en croyez 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...

**O'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 serpents, les serpents, les goubes vults 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 !

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

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

**UNDER WURDLE**  
Zbonguez 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**  
Pilotez 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 DR GENIUS**  
Pas sympa le docteur Génius, il en veut à votre peau. Tachez de ne pas vous perdre dans les pièces de cette baraque, ça explose et ça montre dans tous les coins ! Graphisme moyen mais les logiciels d'aventure français pour Spectrum ne courent pas les rues...

**MASK OF THE SUN**  
Assez peu connu, ce jeu d'aventure est parfait : graphisme, animation, scénario... Avant d'acquiescer 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 fabulous. Au secours ! En anglais, of course.

**ONE-ON-ONE (Dr & Larry Bird)**  
Epuotoulant ! Le plus beau jeu de basket 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 devez 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 clés 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 quatuor flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, 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, ... Titi !

**CHOPFLIFTER**  
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.

**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 est réservé aux génies du joystick Loderunnerien. Un biou tutaassal...

**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. Intermittible !

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

**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**  
Arrivez-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'apprennent 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 karatément le sumo et le cavalier noir pour éclairer votre lanterne. Animation hors du commun, défoulor hors pair, sonorisation réaliste. Pat schlack tromb. bwaah

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

**HOVER BOVVER**  
Imaginez une belle pelouse, mais alors vraiment super belle. Et imaginez que personne ne la tonde et que vous pouvez systématiquement 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'il soit 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 !

**PARANOIAK**  
Vous êtes parano, odjépi 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 1, ou les Docteur Fraude...

**EPIDEMIE**  
Comme son titre l'indique, ce jeu parle d'une épidémie. Rien que ça, déjà, ça jette le masque à 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, boelets 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 moulinette.

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

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

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

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

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

**AZTEC**  
L'aventurier de l'arche perdue, 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 javaliers et les machettes que vous avez trouvées. Bon graphisme, jeu passionnant.

**WIMPY**  
Vous, cuisinier dans un Wimpy ; eux, cultivateur, oul, cornichons. Vous, vouloir faire des burgers ; eux, vouloir bouffer du custot. 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 spiralmus 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**  
Animation et Animataik sont les deux mamelles du Hobbit : Animation, c'est l'action en temps réel, et Animataik, 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.

**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 respacs 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/Prénom  
Adresse  
Ville  
Code postal

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

date de la commande:

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

74

# CHIFFRES ET MOTS

Amateurs, futurs candidats ou champions confirmés, TO7 vous propose ici un entraînement de qualité.

Patrick BONNIN

Mode d'emploi :

Ce jeu offre le même déroulement que le jeu télévisé, soit 22 séquences (1 chiffre , 2 lettres). Débutez le tirage en appuyant sur une touche.

Le joueur désigné par l'étoile verte à 6 secondes pour entrer sa réponse. Pour le nombre de lettres, la saisie s'effectue directement. Pour les chiffres, tapez entrée après la réponse.

Entrée des réponses :

Pour les lettres, tapez le mot + entrée, l'orthographe reste à contrôler par les joueurs (en cas de faute, tapez seulement "entrée"). Pour les chiffres, entrez les opérations sous la forme : Nombre 1, opération, Nombre 2 = résultat (sans espace + "entrée"). Si vous désirez modifier ou augmenter les DATA (300 à 320), modifiez la ligne 3010 : T = INT (RND \* nombre de mots stockés) + 1.

# THOMSON TO7, TO70, MO5.



## MODIFICATIONS MOS

```
50 CLS:COLOR0,4:ATTRB1,0:LOCATE1,15:PRINT
T LEFT$(N$(0),9):IF LEN(N$(0))=9 THEN PRINT
TSPC(9-LEN(N$(0)))
60 LOCATE2,15:PRINT LEFT$(N$(1),9):IF
LEN(N$(1))=9 THEN PRINTSPC(9-LEN(N$(1)))
```

Aux lignes suivantes, la fonction INPUTWAIT est simplifiée, mais vous devez appuyer sur une touche avant d'effectuer une entrée.

```
150 LOCATEJ1#26,9:PRINT"COMBIEN ";FORI
=0TO550
1512 IF INKEY$(*) THEN INPUT NJ1 ELSE NEXT
1530 LOCATEJ2#26,9:PRINT"COMBIEN ";FORI
=0TO550
1532 IF INKEY$(*) THEN INPUT NJ2 ELSE NEXT
```

```
1 * LES CHIFFRES ET LES LETTRES
2 * POUR TO7 ET TO7-70
3 * PATRICK BONNIN
4
5 CONSOLE0,24:CLS:SCREEN2,0,0
19 J1=1:J2=0:V=0:W=-1
14 PRINT" P. BONNIN
DEC. 84"
15 ATTRB1,1:LOCATE0,5:PRINT"LES CHIFFRES
":LOCATE1,7:PRINT":LOCATE0,9:PRINT"LE
S LETTRES"
30 LOCATE3,13:ATTRB0,1:INPUT" NOM DU PREM
IER JOUEUR";N$(0)
40 LOCATE2,16:ATTRB0,1:INPUT" NOM DU DEUX
IEME JOUEUR";N$(1)
50 CLS:COLOR0,4:ATTRB1,0:LOCATE1,15:PRIN
T USING" % ";N$(0)
60 LOCATE2,15:PRINT USING" % ";N$(
1)
70 BOXF(44,132)-(100,154),7
80 BOXF(212,132)-(268,154),7
90 LOCATE6,18,0:ATTRB1,1:COLOR7,0:PRINT"
000"
100 LOCATE27,18:PRINT"000"
110 CONSOLE0,13:ATTRB1,0
120 LOCATE3,1:PRINT" * TIRAGE AU SORT * "
130 ATTRB0,0:LOCATE7,5:PRINT" APPUYER SUR
UNE TOUCHE"
140 R$=INKEY$:J1=(J1+1)MOD2:J2=(J2+1)MOD
2:IF R$="" THEN I=0
145 LOCATE7,22:PRINT" * APPUYER SUR UNE T
OUCHE * "
150 V=V+1
151 W=(W+1)MOD3 +1
153 J1=(J1+1)MOD2:J2=(J2+1)MOD2
155 ATTRB1,1:LOCATE9+J1#21,21:COLOR2,0:P
RINT" * "
160 LOCATE8+J2#21,21:PRINT" *
155 W=0:GOSUB1000,2000,2000
166 CONSOLE13,24
170 TT(J0)=TT(J0)+N
180 COLOR7,0:LOCATE6+J0#21,18:PRINT USIN
G"####";TT(J0)
190 IF V<22 THEN I=0
200 IFTT(0)=TT(1) THEN N$=N$(0) ELSE N$=
```

```
N$(1)
210 CONSOLE0,13:CLS:LOCATE10,5,0:PRINT" B
RAYO":LOCATE8,8:PRINTN$
220 END
300 DATA ABANDONNE,ABASOURDI,ABERRANTE,A
BONDANCE,ABREUVOIR,ABSORBANT,ABSTRAITE,A
BORDITE,ACCELERER,ACCENTUEE,ACCIDENTE,A
CCOMMODE,ACCOMPLIE,ACCORDEON,ACCOUDOIR,A
ACQUEILLI,ACHETEUSE,ACROBATIE,ADHERENCE,A
ACTUALITE
310 DATA ADJOINDRE,AFRICAINE,AGITATEUR,A
LLUMETTE,ALIMENTER,AMBULANCE,ANIMALIER,A
NIMATEUR,ANNULAIRE,APPLIQUER,APPRECIER,A
SCENCEUR,ASTRONOME,AUDITOIRE,AVOISINER,A
VEUILLANT,BATAILLES,BANALISEE,BALANCIER,B
ENEFIQUE
320 DATA BAILLONNE,BOMBARDEE,BOULEVARD,B
OURSIERE,BRANCHIES,BROCHETTE,CAISSIERE,C
ANALISEE,CEREMONIE,CHAGRINES,CHEVREUIL,C
ITOYENNE,CLIENTELE,CONFIANCE,DECHANTER,D
EMARQUER,DEPOURVEUE,DESHERBER,DICTATURE,D
ILIGENCE,ECHANGEUR,ECLAIRCIE,EFFRAYANT,E
LECTRODE
1000 * ---CHIFFRES
1100 CONSOLE0,14:CLS:SCREEN2,0,0:ATTRB1,
0:PRINT" LE COMPTE EST BON"
1110 BOXF(52,46)-(276,64),3
1115 BOXF(132,20)-(188,43),7
1117 ATTRB1,1:LOCATE17,4,0:PRINT" "
1120 R$=INKEY$:Y=0:IF R$="" THEN I=0
1125 FOR I=1 TO 7
1130 CH(I)=INT(RND*14)+1
1135 IF CH(I)>11 THEN I=10
1140 CH(I)=(CH(I)-10)#25
1145 IF I=1 THEN I=10
1150 R=CH(I)
1155 GOT0100
1160 O(I)=INT(RND*4)+1
1165 ON O(I) GOT01100,1140,1160,1180
1170 R=R+CH(I):IF R>999 THEN R=R-CH(I):G
OT01100
1175 GOT01200
1180 IF INT(R/CH(I))>R/CH(I) THEN I=0
1185 R=CH(I)
1190 R=CH(I)
1200 S(I)=CH(I):T(I)=R
1210 NEXT I
1220 IF R=0 THEN I=0
1230 * ---RELANCE/EDITION-----
1330 ATTRB0,1:COLOR7,0
1350 FOR I=1 TO 7
1360 A=INT(RND*7)+1
1370 IF CH(A)=0 THEN I=1
1375 IF CH(A)=1 THEN LOCATE3+4#I,7:PRINT
CH(A):GOTO1400
1390 LOCATE3+4#I,7:PRINT USING"####";CH(A)
1400 CH(A)=0
```

```
1405 PLAY"DOP"
1410 NEXTI
1420 ATTRB1,1:LOCATE17,4:PRINT USING"###
";R
1450 GOSUB5000
1500 * ---REPONSE-----
1505 NJ1=0:NJ2=0:JO=J1:ATTRB0,0
1510 LOCATEJ1#26,9:INPUTWAIT1530,6,"COMB
IEN ";NJ1
1530 LOCATEJ2#26,9:INPUTWAIT1535,6,"COMB
IEN ";NJ2
1535 R=NJ1
1540 IF ABS(R-NJ2)<ABS(R-NJ1) THEN JO=J2:
R=NJ2
1545 LOCATE14+JO#11,9:COLOR2:PRINT" * "
1550 LOCATE15,9:PRINT" <REPONSE>":COLOR0,
3
1600 IFRJ=R THEN N=8 ELSE N=6
1605 FOR I=1 TO 6
1610 IF I>3 THEN LOCATE20,6+I
1620 INPUT S$
1630 NI=VAL(S$)
1640 L=LEN(S$)
1650 OS=MID$(S$,L,1)
1660 N2=VAL(MID$(S$,L+1))
1670 L=LEN(S$)+L
1680 N(I)=VAL(MID$(S$,L+1))
1685 NS=N2:GOSUB1000
1686 NS=N2:GOSUB1000
1687 IF E=1 THEN I=7
1721 E=1
1722 IF OS="" AND N(I)=N1#N2 THEN E=0
1723 IF N2<>0 THEN IF OS="" AND N(I)=N1/N
2 THEN E=0
1724 IF OS="" AND N(I)=N1+N2 THEN E=0
1725 IF OS="" AND N(I)=N1-N2 THEN E=0
1730 IF E=1 THEN JO=(JO+1)MOD2:I=6:PRINT" E
RREUR":PLAY"SDOSOP"
1740 IF N(I)=R THEN I=6
1750 NEXTI
1770 FOR I=1 TO 9
1780 ATTRB1,1:RETURN
1800 FOR J=1 TO 7
1805 E=1
1810 IF NS=S(J) THEN E=0:S(J)=0:J=7
1820 IF NS=N(J) THEN E=0:N(J)=0:J=7
1830 NEXTJ:RETURN
2000 * ---LETTRE---PRESENTATION-----
2010 LOCATE0,0,0:CONSOLE0,13:CLS:SCREEN2
,0,0:ATTRB1,0:PRINT" LE MOT LE PLUS LONG"
2050 BOXF(52,24)-(268,68),3
2060 LINE(52,44)-(268,44),-1
2065 ATTRB1,1:COLOR0,7
2070 FOR I=1 TO 9
2080 X=4+I#3:XL=52+24#I
2090 LOCATEX,4,0:PRINT" "
2100 LOCATEX,7:PRINT" "
2110 LINE(XL,20)-(XL,68),-1
2120 NEXTI
2130 R$=INKEY$:IF R$="" THEN X=RND:GOTO21
3010
3010 T=INT(RND*60)+1
3020 FOR I=1 TO T
```

```
3030 READ A$
3040 NEXTI
3050 FOR I=1 TO 9
3060 L$(I)=MID$(A$,I,1)
3070 NEXTI
3080 FOR I=1 TO 9
3090 Y(I)=INT(RND*9)+1
3100 IF I=1 THEN I=3140
3110 FOR J=1 TO I-1
3120 IF Y(I)=Y(J) THEN 3090
3130 NEXTJ
3140 LOCATE4+I#3,4:COLOR0,7:ATTRB1,1:PRI
NTL$(Y(I)):PLAY"L8055OP"
3150 NEXTI
3160 GOSUB5000
3200 * ---REPONSE-----
3205 NJ1=0:NJ2=0:JO=J1:ATTRB0,0
3210 LOCATEJ1#26,10:ATTRB0,0:PRINT" NOMB
RE DE LETTRES";
3215 FOR I=1 TO 600:R$=INKEY$
3216 IFR$<>" THEN I=600:PRINTR$:NJ1=VAL(
R$)
3217 NEXTI
3220 LOCATEJ2#26,10:PRINT" NOMBRE DE LETT
RES";
3232 FOR I=1 TO 600:R$=INKEY$
3233 IFR$<>" THEN I=600:PRINTR$:NJ2=VAL(
R$)
3234 NEXTI
3235 N=NJ1
3240 IF NJ2 THEN JO=J2:N=NJ2
3250 LOCATE14,11:COLOR0,3:PRINT" <REPONSE
> "
3255 LOCATEJO#24,11:INPUT" ";R$
3260 IF LEN(R$)>N THEN JO=(JO+1)MOD2:GOT
03305
3262 C=0
3265 FOR I=1 TO 9
3270 FOR J=1 TO 9
3275 IF MID$(R$,I,1)=L$(Y(J)) THEN ATTRB
1,1:LOCATE4+I#3,7:PRINTL$(Y(J)):L$(Y(J))
="":LOCATE4+J#3,4:PRINT" * C=C+1:J=9
3280 NEXTJ
3285 PLAY"05D0"
3290 NEXTI
3295 IF C<>N THEN JO=(JO+1)MOD2:GOTO3305
3300 IF N=9 THEN 3325
3302 GOT03306
3305 ATTRB1,0:LOCATE14,1,0:PRINT"ERREUR"
:PLAY"SDOS00DP"
3306 FOR I=1 TO 500:NEXTI:ATTRB1,1
3307 FOR I=1 TO 9
3310 LOCATE4+I#3,7:PRINT MID$(A$,I,1)
3320 NEXT I
3325 FOR I=1 TO 500:NEXTI
3330 RESTORE:RETURN
5000 * ---CHRONO-----
5005 LOCATE0,0,0:BOXF(0,72)-(319,80),1
5010 FOR I=319 TO 0 STEP-1
5020 FOR J=0 TO 4:J=J+1
5030 LINE(I,72)-(I,80),-1
5040 NEXTI
5050 PLAY"L24030050M1":RETURN
```



# GRAVITATION

# CANON

C'est pour demain !... Alors familiarisez-vous dès maintenant aux problèmes posés par la gravitation lors d'un atterrissage sur quelque lointaine planète.

Jean Pierre LIMOSSIER

une caverne sur une planète à forte gravité. Votre fusée de récupération ne peut ni atterrir, ni heurter les parois de la caverne. La récupération des containers s'effectue en vol au moyen de la touche F6 (la fusée doit-être dans l'axe du container et à une altitude modérée par rapport à celui-ci).

Vous disposez d'une quantité limitée de carburant (matérialisée à gauche de l'écran), mais la récupération d'un container remplit les réservoirs de votre fusée.

Déplacement :  
Droite : Flèche de droite,  
Gauche : Flèche de gauche,  
Propulsion : Flèche du bas,  
Pause : Flèche du haut.  
La propulsion qui doit être soigneusement dosée peut-être utilisée pendant le déplacement vers la droite ou la gauche.  
Pressez "R" pour rejouer.

Mode d'emploi :

Le but du jeu est de récupérer tous les containers disposés dans

```
0 'GRAVITATION-X07 Jean Pierre 56 IFS=7THEN400
linossier
1 CLS
2 CONSOLE,,0
3 ONERORRGOT02000
4 REM:coordonnees de depart
5 X1=32:Y1=15
6 X2=36:Y2=24
7 X3=86:Y3=27
8 X4=63:Y4=27
9 X5=115:Y5=27
10 X=10:Y=10
12 Y1=Y-1:Y2=Y+1
20 REM:mise en place du deco
30 EN=25:LINE(2,31)-(2,6)
34 RESTORE
35 FORR=1TO68:READC,CY,C1,YC:LINE(C,CY)=(C1,CY)
38 NEXT
39 REM:mise en place des containers
40 PSET(X1,Y5):PSET(X1-1,Y5+1):PSET(X1+1,Y5+1)
41 PSET(X2,Y6):PSET(X2-1,Y6+1):PSET(X2+1,Y6+1)
42 PSET(X3,Y7):PSET(X3-1,Y7+1):PSET(X3+1,Y7+1)
43 PSET(X4,Y8):PSET(X4-1,Y8+1):PSET(X4+1,Y8+1)
44 PSET(X5,Y9):PSET(X5-1,Y9+1):PSET(X5+1,Y9+1)
49 REM:tests de deplacement
50 PSET(2,31-EN)
51 S=STICK(0):IFS=1THEN100
52 IFS=3THEN200
53 IFS=4THEN500
54 IFS=5THEN300
55 IFS=6THEN600
401 HA=HA+.5:Y=Y+(HA-H):Y1=Y1+(HA-H):Y2=Y2+(HA-H)
402 IFPOINT(X-2,Y2)=-1THEN2000
403 IFSTRIG(1)=-1THENGOSUB3000
404 IFPOINT(X,Y2-3)=-1THEN2000
405 X=X-1
450 GOSUB1000
490 GOT050
500 PSET(X,Y):PSET(X,Y1):PSET(X,Y2):PSET(X-1,Y2):PSET(X+1,Y2)
501 H=H+1:Y=Y+(HA-H):Y1=Y1+(HA-H):Y2=Y2+(HA-H)
502 IFPOINT(X+2,Y2+1)=-1THEN2000
503 IFSTRIG(1)=-1THENGOSUB3000
504 EN=EN-1
505 X=X+1
506 IFPOINT(X,Y2-3)=-1THEN2000
507 GOSUB1000
490 GOT050
500 PSET(X,Y):PSET(X,Y1):PSET(X,Y2):PSET(X-1,Y2):PSET(X+1,Y2)
601 H=H+1:Y=Y+(HA-H):Y1=Y1+(HA-H):Y2=Y2+(HA-H)
602 IFPOINT(X-2,Y2+1)=-1THEN2000
603 IFSTRIG(1)=-1THENGOSUB3000
604 EN=EN-1
605 X=X-1
606 IFPOINT(X,Y2-3)=-1THEN2000
650 GOSUB1000
690 GOT050
1000 REM:affichage de fusée
1500 PSET(X,Y):PSET(X,Y1):PSET(X,Y2):PSET(X-1,Y2):PSET(X+1,Y2)
1900 RETURN
2000 REM:FIN DE JEU
2010 BEEP2000,5:BEEP2500,5
2050 CLS:PRINT"Vous avez percute un obstacle,la fuséeest detruite"
2100 PRINT"Score";ISC1
2200 IFINKEY$(*) THEN 2200 ELSE RETURN
3000 REM:test de recuperation de l'energie
3100 IFX=X1ANDY=Y2(5THENPSET(X1-1,Y5+1):PSET(X1+1,Y5+1) ELSE3200
3150 PSET(X1,Y5):SC=SC+10:BEEP3000,5:X1=0
3155 EN=25:LINE(2,31)-(2,6)
3160 IFSC/50-INT(SC/50)=0THEN4500
3200 IFX=X2ANDY=Y2(5THENPSET(X2-1,Y6+1):PSET(X2+1,Y6+1) ELSE3300
3250 PSET(X2,Y6):SC=SC+10:BEEP3000,5:X2=0
3255 EN=25:LINE(2,31)-(2,6)
3260 IFSC/50-INT(SC/50)=0THEN4500
3300 IFX=X3ANDY=Y2(5THENPSET(X3-1,Y7+1):PSET(X3+1,Y7+1) ELSE3400
3350 PSET(X3,Y7):SC=SC+10:BEEP3000,5:X3=0
3355 EN=25:LINE(2,31)-(2,6)
3360 IFSC/50-INT(SC/50)=0THEN4500
3400 IFX=X4ANDY=Y2(5THENPSET(X4-1,Y8+1):PSET(X4+1,Y8+1) ELSE3500
3450 PSET(X4,Y8):SC=SC+10:BEEP3000,5:X4=0
3455 EN=25:LINE(2,31)-(2,6)
3460 IFSC/50-INT(SC/50)=0THEN4500
3500 IFX=X5ANDY=Y2(5THENPSET(X5-1,Y9+1):PSET(X5+1,Y9+1) ELSE3600
3550 PSET(X5,Y9):SC=SC+10:BEEP3000,5:X5=0
3555 EN=25:LINE(2,31)-(2,6)
3560 IFSC/50-INT(SC/50)=0THEN4500
3600 RETURN
4000 REM:FIN DU JEU
4010 BEEP1500,5:BEEP2000,5
4100 CLS:PRINT"Vous n'avez plus de carburant":PRINT"Score";ISC
4200 IFINKEY$(*) THEN 4200 ELSE RETURN
```





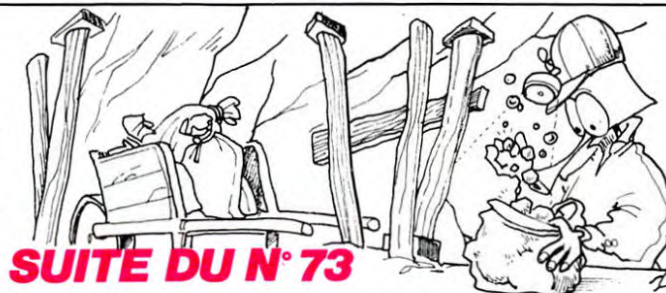
# MINEUR

ATARI



Bob le mineur doit récupérer des sacs d'or et les déposer dans sa brouette. Il ne peut prendre qu'un sac à la fois (bouton rouge), le pistolet ne tire qu'un coup (seulement !) grâce à la barre d'espace.

David HOAN



## SUITE DU N° 73

Mode d'emploi:

Arrêt chariot: manette vers le haut.  
Démarrage chariot: manette vers le bas.  
Appel ascenseur: manette vers le haut.

```

306 CP=CT:CT=T1:Y=Y-1:GOTO 110
317 REM *****
318 REM CHUTE
319 REM *****
320 POKE W,CT:IF CP<1 THEN POKE W+20,CP
321 IF B=1 THEN B=0:P=0
322 X=X+1:IF ST=11 THEN X=X-2
324 Y=Y+1:U=A+X+Y*20:POKE U-20,0:POKE U,
79:POKE U+20,90
325 SOUND 0,Y+5,10,11
326 IF PEEK(U+40)=0 THEN 324
327 CP=0:CT=0
328 FOR I=0 TO 15:SOUND 0,145,8,10:NEXT
I:GOTO 1200
340 IF CT<131 THEN 100
342 FOR Y=4 TO 6:U=A+X+Y*20:POKE U,131:P
OKE U+20,77:POKE U+40,78:NEXT Y:Y=6:GOTO
324
347 REM *****
348 REM BOUTON DE TIR
349 REM *****
350 U=A+X+20+Y*20:T2=PEEK(U):T1=PEEK(U-2
0):IF P=0 THEN 400
355 IF P=66 THEN 450
357 IF P=196 THEN 550
358 IF P=72 THEN 500
360 REM *****
362 REM PRISE OBJET
364 REM *****
400 IF T2<196 AND T2<66 AND T2<72 THE
N 110
405 CP=CT:POKE U,T1+1:P=T2:IF P=66 THEN
420
412 FOR I=0 TO 10:SOUND 0,130,10,11:NEXT
I:SOUND 0,0,0,0
415 SC=SC+10:GOTO 442
417 REM *****
418 REM PRISE BROUETTE
419 REM *****
420 B=1:CB=PEEK(U+1):IF CB=0 THEN POKE U
+1,66
425 FOR I=0 TO 15:SOUND 0,50,10,11:NEXT
I:SOUND 0,0,0,0:GOTO 110
429 REM *****
430 REM BONUS
431 REM *****
435 I=NOU+(PEEK(20)+256*PEEK(19))/50:IF
TI<0 THEN 1700
436 POKE 656,1:POKE 657,17:INT(TI):"00
":RETURN
437 REM *****
438 REM AFFICHAGE SCORE
439 REM *****
440 SC=SC+10*INT(TI)
442 POKE 656,0:Q=37-LEN(STR$(SC)):POKE 6
57,0:SC:IF SC>HI THEN HI=SC:POKE 656,2
:POKE 657,0:SC
444 GOTO 110
447 REM *****
448 REM LACHER DE BROUETTE
449 REM *****
450 IF X>17 OR PEEK(A+X+Y*20+41)<1 OR C
B<0 THEN 110
451 FOR I=0 TO 15:SOUND 0,100,10,11:NEXT
I:SOUND 0,0,0,0
455 P=0:B=0:GOTO 110
497 REM *****
498 REM DEP. BROUETTE
499 REM *****
500 IF X<18 THEN POKE W+21,CB:CB=PEEK(W+
22):GOTO 520
502 Z=39520:IF T=2 THEN Z=37000
504 IF X=19 THEN 510
505 IF T=3 THEN 110
507 POKE W+21,CB:RETURN
510 CB=PEEK(Z+21):IF CB=0 THEN POKE Z+21
,66
512 RETURN
520 IF CB=0 THEN POKE W+22,66
521 RETURN
547 REM *****
548 REM LACHER DE SAC
549 REM *****
550 U=A+X+Y*20+40:IF (T=2 AND X=13 AND Y
<13) OR (T=3 AND X=3) THEN 110
552 IF PEEK(U-20)<66 AND PEEK(U-20)>PE
EK(U-40)+1 THEN 110
553 FOR I=0 TO 10:SOUND 0,120,10,11:NEXT
I:SOUND 0,0,0,0
555 IF Y=18 OR PEEK(U)=1 THEN 570
557 Z=Y:CS=PEEK(U-40):P=0
558 Z=Z+1:U=A+X+Z*20:POKE U-20,CS:CS=PEE
K(U):POKE U,196
559 Q=PEEK(U+20):IF Q>136 AND Q<143 THEN
561
560 IF Q<131 AND Q<0 AND Q<196 THEN 2
65
561 IF Z=19 THEN 265
562 IF Q=196 THEN POKE U,CS:NS=NS+1:GOTO
110
563 GOTO 558
570 P=0:IF PEEK(U-20)=66 THEN 573

```

```

571 POKE U-20,196:CP=1:GOTO 110
573 NS=NS+1:IF NS=19 THEN 1850
574 POKE 19,0:POKE 20,0:GOTO 440
577 REM *****
578 REM POSE PISTOLET
579 REM *****
580 IF T2<T1+1 OR (Y<0)18 AND PEEK(U+20)
<1) THEN 110
581 FOR I=0 TO 10:SOUND 0,I+80,2,11:NEXT
I:SOUND 0,0,0,0
582 CP=1:POKE U,72:P=0:GOTO 110
597 REM *****
598 REM APPEL DE L'ASCENSEUR
599 REM *****
600 U=A+X+Y*20:IF PEEK(U+20)=69 THEN 620
601 IF T=2 AND Y>11 THEN 110
602 IF X=3 OR X=X+1 THEN 110
603 YA=ASS(T-1):O=YA
604 XA=X+1:IF X=14 OR X=4 THEN XA=X-1
605 OIA=PEEK(A+XA+(YA-1)*20):POKE A+XA+2
0:YA-20:DI=20*SGN(Y-YA):J=0:IF DI=-20
THEN J=2
606 IF ASS(T-1)=Y+1 THEN 110
608 FOR I=A+XA+20*YA TO A+XA+20*(Y+J) ST
EP DI:POKE I,0:POKE I+DI,69
610 NEXT I:ASS(T-1)=Y+1
611 IF B=1 AND XA=X+1 THEN CB=69
612 IF OIA=0 THEN 110
613 Z=1:IF MX(2)=XA AND MY(2)=Q-1 THEN Z
=2
615 MY(2)=Y:POKE A+XA+20*MY(2),139:GOTO
110
617 REM *****
618 REM MUT DE L'ASCENSEUR
619 REM *****
620 IF B=1 THEN B=0:P=0
621 IF (T=2 AND Y=11) OR (T=3 AND Y=15)
THEN DI(T-1)=-1:GOTO 650
622 IF Y=0 THEN DI(T-1)=1:GOTO 626
624 IF DI(T-1)=-1 THEN 650
626 POKE U,0:POKE U+20,73:POKE U+40,69
627 IF T=3 AND Y=11 THEN Y=12:ASS(2)=13:
GOTO 632
628 Y=Y+1:U=A+20:IF PEEK(U+19)<1 OR PEE
K(U+21)<1 THEN 630
629 GOTO 626
630 Y=Y+1:ASS(T-1)=Y+1:POKE U,0:POKE U+2
0,73:POKE U+40,69:UAV=19
631 GOSUB 700:USA=0
632 FOR I=0 TO 14:GOSUB 435:IF STICK(0)=
11 AND PEEK(U+UAV)<1 AND PEEK(U+UAV+20)
<1 THEN USA=1:GOTO 100
633 IF STICK(0)=7 AND PEEK(U+UAV+2)<1 A
ND PEEK(U+UAV+22)<1 THEN USA=1:GOTO 100
634 NEXT I:U=A+X+Y*20:GOTO 620
647 REM *****
648 REM MONTEE ASCENSEUR
649 REM *****
650 POKE U-20,73:POKE U,69:POKE U+20,0
651 IF T=3 AND Y=12 THEN Y=11:ASS(2)=12:
GOTO 632
652 Y=Y-1:IF PEEK(U-19)<1 OR PEEK(U-21)
<1 THEN 654
653 U=U-20:GOTO 650
654 Y=Y-1:U=U-20:ASS(T-1)=Y+1:POKE U-20,
73:POKE U,69:POKE U+20,0:UAV=-21:GOTO 63
1
655 REM *****
656 REM DEP. CHARIOT
657 REM *****
658 IF Y=4 THEN CG=4:CD=11:TIG=1:GOTO 66
1
659 IF Y=15 THEN CG=16:CD=17:TIG=2:GOTO
661
660 CG=0:CD=16:TIG=1
661 MIC=1:IF W=71 THEN X=X-1:POKE U,0:U=
U-1:CT=PEEK(U):POKE U,73
662 IF RND(0)>0,5 THEN 1810
664 IF X=CD AND T=TIG+1 THEN 1810
666 DOC=664:X=X+1:U=U+1:IF X<0)18 THEN 68
4
668 T1=96:T2=154:A=39520:IF T=2 THEN T1=
136:T2=144:A=37000
670 POKE U-1,CT:POKE U+19,CCG:POKE U,73:
POKE U+20,70:POKE 40290,T1:POKE 40291,T2
672 POKE U,CR:POKE U+20,CCD
674 X=0:T=1:U=A+Y*20:CT=PEEK(U):CCD=PE
EK(U+21):CCG=PEEK(U+20):CR=PEEK(U+1)
676 POKE U,73:POKE U+20,70:POKE U+21,71:
GOTO 690
684 T1=PEEK(U):T2=PEEK(U+21):POKE U,73:P
OKE U+20,70:POKE U-1,CT:POKE U+21,71:POK
E U+19,CCG
686 CT=T1:CCG=CCD:CCD=T2:CR=PEEK(U+1)
687 GOSUB 435
690 IF STICK(0)<14 THEN GOTO DOC
691 IF CCG=131 OR CCD=131 OR (CCG)137 AN
D CCG<143) OR (CCD)137 AND CCD<143) OR (
T=3 AND (X=2 OR X=3)) THEN 664
692 MIC=0:GOTO 100
697 REM *****
698 REM DEP. GARDIENS

```

```

699 REM *****
700 GOSUB 1900:MO=NOT MO:XM=MX(MO+1):YM
=MY(MO+1):TM=MT(MO+1):AM=MA(MO+1):HM=MH
(MO+1):BM=MB(MO+1)
701 UM=AM+XM+YM*20
702 IF TM<T THEN ON TM GOTO 750,745,120
0
704 ON T GOTO 1500,1550,1600
745 ON T GOTO 1150,100,1100
747 REM *****
748 REM MUT. GARDIENS T1 VERS T2
749 REM *****
750 IF YM=0 OR YM=4 OR YM=18 OR (YM=11 A
ND XM)16) OR ((YM=6 OR YM=13) AND X<3) T
HEN 1000
755 IF (YM=8 OR YM=11 OR YM=15) AND XM>3
AND XM<7 THEN 1050
760 GOTO 1400
797 REM *****
798 REM INITIALISATION
799 REM *****
800 R=PEEK(106)-20:POKE 756,R:FOR X=0 TO
1023:POKE R*256+X,PEEK(57344+X):NEXT X
802 L=R*256+8:FOR X=0 TO 119:READ B:POKE
L+X,B:NEXT X
804 DATA 239,239,239,0,254,254,254,0,0,2
25,31,31,30,0,2,2,36,126,36,36,126,36
,36,12,56,16,56,124,124,124,56
805 DATA 0,255,90,165,165,90,165,126,0,1
6,31,47,55,32,6,6,0,8,248,244,236,4,96,9
6,65,127,19,22,14,6,6,14
806 DATA 0,24,24,16,16,56,58,92,152,2
4,24,44,36,72,44,0,24,24,24,8,28,92,58
,25,24,24,52,36,18,52
807 DATA 0,24,90,90,74,74,126,60,24,24,5
6,40,40,36,36,68,68,36,36,40,40,56,24,24
810 FOR X=200 TO 207:READ B:POKE L+X,B:N
EXT X
815 DATA 60,126,74,74,90,90,24,0
850 RETURN
897 REM *****
898 REM TABLEAU 1
899 REM *****
900 DATA 69,39120,40,3,1,12,1,6,1,12,1,6
,17,3,17,1,3,12,1,4,3,12,1,4,1,1,11,2,1,
4,1,1,11,2,1,4,1,1,1,9,1,2,1
902 DATA 4,1,1,11,2,4,1,1,1,11,2,4,1,3,1
2,1,4,3,12,1,6,14,6,14,6,1,16,40
903 DATA 5,5,5,12,2,2,2,19,14,16
906 DATA 4,3,2,1,1,8,6,13,10,2,16,2,3
907 DATA 9,5
927 REM *****
928 REM TABLEAU 2
929 REM *****
930 DATA 70,39520,40,4,1,8,1,10,1,8,1,1,
19,1,19,1,1,2,1,3,1,10,1,1,1,2,1,3,1,10,
1,4,1,3,9,2,6,3,9,2,6,14,1,6,40
932 DATA 8,1,6,1,5,3,4,8,5,4,1,14,1,4,1,
3,6,5,8,1,6,1,4,18,2,18,2
933 DATA 7,8,5,10,9,15,6,16,9,18,12,16,1
9,2,16
935 DATA 6,4,2,3,2,6,3,8,10,9,15,5,0,15,
16,3,18,5,4
936 DATA 11,19
947 REM *****
948 REM TABLEAU 3
949 REM *****
950 DATA 64,37000,40,3,1,12,1,3,19,1,19,
4,1,8,1,5,1,4,1,8,7,4,7,2,7,4,7,5,11,7,1
951 DATA 5,1,5,1,7,1,5,1,3,6,1,4,5,1,3,6
,1,14,4,1,4,11,4,1,4,1,7,1,6,1,1,19,1,19
,61
953 DATA 7,6,13,8,16,14,4,17,7,16,11,15,
16,18,1
955 DATA 8,16,2,2,12,5,2,18,5,2,15,8,3,9
,9,4,18,12,4,11,14,2,13,12,1
956 DATA 5,16
997 REM *****
998 REM DEP. GARDIENS DROITE
999 REM *****
1000 ON TM GOTO 1015,1005,1010
1005 IF XM=19 THEN TM=3:XM=-1:AM=37000
1006 GOTO 1017
1010 IF XM=19 THEN 1031
1012 GOTO 1017
1015 IF XM=19 THEN TM=2:XM=-1:AM=39520
1017 UM=AM+XM+YM*20+1:T1=PEEK(UM):T2=PEE
K(UM+20)
1021 IF T1=1 OR T2=1 OR (T1)136 AND T1<1
43) OR (T2)136 AND T2<143) THEN 1031
1023 IF Y<0)18 AND T2=0 AND PEEK(UM+40)=
0 THEN 1050
1024 IF (T1)72 AND T1<79) OR (T2)72 AND
T2<79) THEN 1700
1025 POKE UM,137:IF T2=0 OR T2=131 THEN
POKE UM+20,138
1027 POKE UM,HM:IF BM<1 THEN POKE UM+20
,BM
1029 XM=XM+1:HM=T1:BM=T2:IF T2<0 AND T2
<131 THEN BM=1
1031 MX(MO+1)=XM:MY(MO+1)=YM:MT(MO+1)=TM
:MAC(MO+1)=AM:MH(MO+1)=HM:MB(MO+1)=BM

```

```

1032 IF XX=1 THEN MO=NOT MO:XX=0
1033 RETURN
1047 REM *****
1048 REM DEP. GARDIENS GAUCHE
1049 REM *****
1050 ON TM GOTO 1065,1060,1055
1055 IF XM=0 THEN TM=2:XM=20:AM=39520
1056 GOTO 1066
1060 IF XM=0 THEN TM=1:XM=20:AM=39120
1061 GOTO 1066
1065 IF XM=0 THEN 1031
1066 UM=AM+XM+YM*20-1:T1=PEEK(UM):T2=PEE
K(UM+20)
1068 IF (T1)72 AND T1<79) OR (T2)72 AND
T2<79) THEN 1700
1070 IF T1=1 OR T2=1 OR (T1)136 AND T1<1
43) OR (T2)136 AND T2<143) THEN 1031
1072 IF Y<0)18 AND T2=0 AND PEEK(UM+40)=
0 THEN 1050
1074 POKE UM,139:IF T2=0 OR T2=131 THEN
POKE UM+20,140
1076 POKE UM,HM:IF BM<1 THEN POKE UM+20
,BM
1077 XM=XM-1:HM=T1:BM=T2:IF T2<0 AND T2
<131 THEN BM=1
1079 GOTO 1031
1097 REM *****
1098 REM MUT. GARDIENS T2 VERS T3
1099 REM *****
1100 IF YM=0 OR (YM=3 AND XM)14) OR (YM=
4 AND XM)13) OR (YM=8 AND XM)13 AND XM<1
8) OR YM=11 OR (YM=14 AND XM)15) THEN 10
00
1102 IF (XM=4 AND YM)4) OR (XM=18 AND YM
<9 AND YM)2) THEN 1400
1105 IF (YM=15 AND (XM<8 OR XM)14)) OR (
YM=18 AND XM)15) THEN 1000
1110 IF (YM=8 AND XM)2) OR (YM=18 AND XM
)15) THEN 1050
1115 IF (YM=5 AND XM)15) OR (YM=8 AND (X
M=18 OR XM=2)) OR (YM=15 AND XM=8) OR (Y
M=18 AND XM=15) THEN 1400
1120 IF YM=14 AND XM=15 THEN 1450
1125 GOTO 1400
1147 REM *****
1148 REM MUT. GARDIENS T2 VERS T1
1149 REM *****
1150 IF YM=0 OR YM=4 OR YM=11 OR YM=18 T
HEN 1050
1155 IF (YM=3 AND XM)19) OR (YM=14 AND X
M)8) OR (YM=15 AND XM)15) OR (YM=8 AND X
M)2) THEN 1050
1160 IF (YM=3 AND XM)18) OR ((XM=8 OR XM
=15) AND YM)12) THEN 1450
1165 IF (YM=5 AND XM)15) OR (YM=8 AND XM
=2) THEN 1400
1170 IF (YM=3 AND XM)14) OR (YM=15 AND X
M)8) THEN 1050
1175 IF XM=18 AND YM)3 AND YM)8 THEN 145
0
1180 GOTO 1400
1197 REM *****
1198 REM MUT. GARDIENS T3 VERS T2
1199 REM *****
1200 IF XM=0 THEN 1050
1205 IF PEEK(UM-1)<1 AND PEEK(UM+19)<1
THEN 1050
1210 IF YM<8 THEN 1400
1215 GOTO 1450
1397 REM *****
1398 REM DEP. GARDIENS HAUT
1399 REM *****
1400 IF BM=131 OR ((BM=196 OR BM=1) AND
HM=131) THEN 1402
1401 GOTO 1031
1402 IF BM=1 THEN BM=196
1403 T1=PEEK(UM-20):IF (T1)136 AND T1<14
3) OR T1=66 THEN 1031
1404 IF T1=78 OR T1=76 OR T1=74 THEN 170
0
1405 POKE UM-20,141:POKE UM,142:IF BM<1
96 THEN POKE UM+20,131
1406 BM=HM:HM=T1:YM=YM+1:GOTO 1031
1447 REM *****
1448 REM DEP. GARDIENS BAS
1449 REM *****
1450 IF YM=18 THEN 1031
1451 W=PEEK(UM+40):IF W)136 AND W)143 TH
EN 1031
1452 IF W=0 THEN 1670
1454 IF W=77 OR W=75 OR W=73 THEN 1700
1456 IF W)131 AND W)196 AND W)72 THEN
1031
1458 POKE UM,HM:POKE UM+20,141:IF W=131
THEN POKE UM+40,142
1460 HM=BM:BM=W:YM=YM+1:GOTO 1031
1497 REM *****
1498 REM MUT. GARDIENS DANS T1
1499 REM *****
1500 IF (XM)2 AND XM)9 AND YM)5 AND X=16
) THEN 750

```

Suite page 25





# REUNION

# EXELVISION-EXL 100



Rien de plus simple que de reconstituer les couples d'objets présentés sur l'écran. Attention, deux objets seulement seront visibles simultanément.

Philippe CAENEN

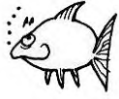
Mode d'emploi dans le programme



```

1 | 1 | --- REUNION ---
2 | 2 |
3 | 3 | PAR
4 | 4 |
5 | 5 | PHILIPPE CAENEN
6 | 6 |
7 | 7 | SUR EXEL 100
8 | 8 |
9 | 9 | *****
10 | 10 | * REGLES *
11 | 11 | *****
12 | 12 |
13 | 13 | RANDOMIZE
14 | 14 | HAU=0
15 | 15 | GOSUB 17
16 | 16 | GOTO 26
17 | 17 | CLS "Cob"
18 | 18 | CALL HRONK("b",1,1)
19 | 19 | CALL COLOR("BYLHIF")
20 | 20 | LOCATE (3+HAU,13)
21 | 21 | PRINT "RREEUUNNIIIOOHN"
22 | 22 | LOCATE (4+HAU,13)
23 | 23 | PRINT "RREEUUNNIIIOOHN"
24 | 24 | CALL COLOR("BYB")
25 | 25 | RETURN
26 | 26 | LOCATE (6,1)
27 | 27 | PRINT "50 cartes vont apparaitre face cachee."
28 | 28 | PRINT "au dos de ces cartes des dessins de"
29 | 29 | "toutes sortes."
30 | 30 | PRINT "Chaque carte est doublee"
31 | 31 | PRINT "c'est a dire qu'il en existe une"
32 | 32 | "identique dans le tableau"
33 | 33 |
34 | 34 | PRINT "Le but du jeu est de rassembler"
35 | 35 | "ces Paires"
36 | 36 | PRINT
37 | 37 | PRINT "Ce jeu se joue a 1 ou 2 Joueurs,"
38 | 38 | "avec 3 niveaux de difficultes et"
39 | 39 | "en un nombre limite de coups"
40 | 40 | GOSUB 65
41 | 41 | PRINT "Au niveau 1 en debut de Partie et"
42 | 42 | "a chaque Paire decouverte,"
43 | 43 | "EXEL 100 montre le tableau des figures"
44 | 44 | PRINT
45 | 45 | PRINT "Regardez alors attentivement"
46 | 46 | "et fixez une Paire !"
47 | 47 | PRINT
48 | 48 | PRINT "Au niveau 2 les regles Precedentes"
49 | 49 | "s'appliquent mais le tableau est montre"
50 | 50 | PRINT "ligne Par ligne"
51 | 51 | PRINT
52 | 52 | PRINT "Au niveau 3 les cartes restent cachees !"
53 | 53 | GOSUB 65
54 | 54 | PRINT
55 | 55 | PRINT "En vous servant des fleches du clavier,"
56 | 56 | "deplacez le curseur sous la carte"
57 | 57 | PRINT "choisissez, appuyez alors sur RETURN"
58 | 58 | PRINT "la carte se retourne."
59 | 59 | PRINT "Retournez identiquement l'autre carte."
60 | 60 | PRINT "EXEL 100 teste l'identite des figures."
61 | 61 | PRINT "et s'occupe des scores en fonction"
62 | 62 | PRINT "du resultat"
63 | 63 | GOSUB 65
64 | 64 | GOTO 79
65 | 65 | CALL COLOR("0mb")
66 | 66 | LOCATE (22,1)
67 | 67 | PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR CONTINUER"
68 | 68 | AS=KEY$
69 | 69 | CLS
70 | 70 | CALL COLOR("BYB")
71 | 71 | LOCATE (3,1)
72 | 72 | CLS
73 | 73 | RETURN
74 | 74 |
75 | 75 | *****
76 | 76 | * INITIALISATIONS *
77 | 77 | *****
78 | 78 |
79 | 79 | HAU=5
80 | 80 | GOSUB 17
81 | 81 | LOCATE (15,1)
82 | 82 | PRINT "NIVEAU DE DIFFICULTE ? FACILE :1"
83 | 83 | PRINT "MOYEN :2 DIFFICILE :3"
84 | 84 | HRS=RND
85 | 85 | CALL KEY$(CHR$(HRS))
86 | 86 | IF HRS=0 THEN 84
87 | 87 | DIF=HRS*48
88 | 88 | IF DIF<1 OR DIF>3 THEN 84
89 | 89 | LOCATE (15,24)
90 | 90 | PRINT DIF
91 | 91 | LOCATE (20,1)
92 | 92 | PRINT "1 OU 2 JOUEURS ?"
93 | 93 | EE=KEY$
94 | 94 | IF EE<>"1" AND EE<>"2" THEN 91
95 | 95 | LOCATE (20,25)
96 | 96 | PRINT EE
97 | 97 | NJO=VAL(EE)
98 | 98 | IF NJO=2 THEN 103
99 | 99 | PRINT "NOM DU JOUEUR : "
100 | 100 | LOCATE (21,25)
101 | 101 | ACCEPT BEEP VALIDATE(VALPHA)SIZE(11)NULL
102 | 102 | ("***"),NOO$
103 | 103 | GOTO 109
104 | 104 | PRINT "NOM DU 1er JOUEUR : "
105 | 105 | LOCATE (21,25)
106 | 106 | ACCEPT BEEP VALIDATE(VALPHA)SIZE(11)NULL
107 | 107 | ("JOUEUR 1"),NO1$
108 | 108 | PRINT "NOM DU 2me JOUEUR : "
109 | 109 | ACCEPT BEEP VALIDATE(VALPHA)SIZE(11)NULL
110 | 110 | ("JOUEUR 2"),NO2$
111 | 111 | IF NJO=2 THEN NRA=15 ELSE NRA=24
112 | 112 | HAU=7
113 | 113 | GOSUB 17
114 | 114 | DIM A(50),B$(50),C(50),D$(50),DD$(50),
115 | 115 | CC(50),K$(7,2)
115 | 115 | CALL CHAR(18,"00000000000000000000")
116 | 116 | CALL CHAR(19,"00000000000000000000")
117 | 117 | CALL CHAR(20,"00000000000000000000")
118 | 118 | CALL CHAR(21,"00000000000000000000")
119 | 119 | CALL CHAR(22,"00000000000000000000")
120 | 120 | CALL CHAR(23,"00000000000000000000")
121 | 121 | CALL CHAR(24,"00000000000000000000")
122 | 122 | CALL CHAR(25,"00000000000000000000")
123 | 123 | CALL CHAR(26,"00000000000000000000")
124 | 124 |
125 | 125 | CALL CHAR(28,"00000000000000000000")
126 | 126 | CALL CHAR(29,"00000000000000000000")
127 | 127 | CALL CHAR(30,"00000000000000000000")
128 | 128 | CALL CHAR(31,"1C38387070707038381C")
129 | 129 | CALL CHAR(32,"00000000000000000000")
130 | 130 | CALL CHAR(33,"381C1C0E0E0E1C1C38")
131 | 131 | CALL CHAR(34,"1E0F0703000000000000")
132 | 132 | CALL CHAR(35,"00000000000000000000")
133 | 133 | CALL CHAR(36,"70F0E0C0000000000000")
134 | 134 |
135 | 135 | CALL CHAR(38,"00000000000000000000")
136 | 136 | CALL CHAR(39,"0018183C3C7E7EFFFF")
137 | 137 | CALL CHAR(40,"00000000000000000000")
138 | 138 | CALL CHAR(41,"010303070707030301")
139 | 139 | CALL CHAR(42,"E7E7C3C38181C3C3E7E7")
140 | 140 | CALL CHAR(43,"80C0C0E0E0E0E0C0C080")
141 | 141 | CALL CHAR(44,"01000000000000000000")
142 | 142 | CALL CHAR(45,"FFFFFF7E7E3C3C181800")
143 | 143 | CALL CHAR(46,"80000000000000000000")
144 | 144 |
145 | 145 | CALL CHAR(48,"00040404243C003C2424")
146 | 146 | CALL CHAR(49,"00000000000000000000")
147 | 147 | CALL CHAR(50,"00000000000000000000")
148 | 148 | CALL CHAR(51,"243C0024243C00243C")
149 | 149 | CALL CHAR(52,"0C1E7FFF8F8F8F8F8F8F")
150 | 150 | CALL CHAR(53,"0018F000000000000000")
151 | 151 | CALL CHAR(54,"2038203C003C243C2824")
152 | 152 | CALL CHAR(55,"B3333373616161E1000")
153 | 153 | CALL CHAR(56,"00000000000000000000")
154 | 154 |
155 | 155 | CALL CHAR(58,"0000000000102040810")
156 | 156 | CALL CHAR(59,"00000000000000000000")
157 | 157 | CALL CHAR(60,"00000000000000000000")
158 | 158 | CALL CHAR(61,"20607C7F7F7F7C6020")
159 | 159 | CALL CHAR(62,"3C3C1899FF99183C3C")
160 | 160 | CALL CHAR(63,"04063E7E7E7E7E7E7E7E")
161 | 161 | CALL CHAR(64,"10000402010000000000")
162 | 162 | CALL CHAR(65,"3C7E7E7E7E7E7E7E7E7E")
163 | 163 | CALL CHAR(66,"00102040800000000000")
164 | 164 |
165 | 165 | CALL CHAR(68,"0000000000103030113")
166 | 166 | CALL CHAR(69,"00000000000000000000")
167 | 167 | CALL CHAR(70,"00000000000000000000")
168 | 168 | CALL CHAR(71,"3E3F7F7F7F7F7F7F3E")
169 | 169 | CALL CHAR(72,"FF7E0000000000000000")
170 | 170 | CALL CHAR(73,"7CFCFFEEFFEEFFEEFC7C")
171 | 171 | CALL CHAR(74,"19010303010000000000")
172 | 172 | CALL CHAR(75,"FFFFFF7E7E00000000")
173 | 173 | CALL CHAR(76,"9880C000000000000000")
174 | 174 |
175 | 175 | CALL CHAR(78,"00000000000000000000")
176 | 176 | CALL CHAR(79,"000000001818183C3C00")
177 | 177 | CALL CHAR(80,"00000000000000000000")
178 | 178 | CALL CHAR(81,"070301077F7F010307")
179 | 179 | CALL CHAR(82,"FFFFFF7E7E7E7E7E7E7E")
180 | 180 | CALL CHAR(83,"E0C08080E0E0E0C080")
181 | 181 | CALL CHAR(84,"070F0C00000000000000")
182 | 182 | CALL CHAR(85,"803C3C18181800000000")
183 | 183 | CALL CHAR(86,"E0F03000000000000000")
184 | 184 |
185 | 185 | CALL CHAR(88,"000000007F7F7E7070")
186 | 186 | CALL CHAR(89,"00000000000000000000")
187 | 187 | CALL CHAR(90,"00000000FEFE7E1E0E0E")
188 | 188 | CALL CHAR(91,"60606040404040406060")
189 | 189 | CALL CHAR(92,"003C7E7E7E7E7E7E7E7E")
190 | 190 | CALL CHAR(93,"006060202020206060")
191 | 191 | CALL CHAR(94,"7070707E7E7E00000000")
192 | 192 | CALL CHAR(95,"00000000003F00000000")
193 | 193 | CALL CHAR(96,"0E0E1E7E7E7E00000000")
194 | 194 |
195 | 195 | FOR I=0 TO 7
196 | 196 | J=I*10+18
197 | 197 | FOR UU=0 TO 2
198 | 198 | K$(I,UU)=CHR$(J+UU*3)*CHR$(J+UU*3+1)*CHR$(J+UU*3+2)
199 | 199 | NEXT UU
200 | 200 | NEXT I
201 | 201 | DATA 1,1YB,1,1CM,1,1BC,1,1MY,2,1YB,2,1CM,2,1BC,2,1MY
202 | 202 | DATA 3,1RW,4,1YB,4,1CM,4,1BC,4,1MY,5,1YB,5,1CM,5,1BC,5,1MY
203 | 203 | DATA 6,1YB,6,1CM,6,1BC,6,1MY,7,1YB,7,1CM,7,1BC,7,1MY
204 | 204 | RESTORE 201
205 | 205 | FOR I=1 TO 25
206 | 206 | READ AA,AAA$
207 | 207 | A(2*I),A(2*I-1)=AA
208 | 208 | B$(2*I),B$(2*I-1)=AAA$
209 | 209 | NEXT I
210 | 210 | FOR I=50 TO 1 STEP -1
211 | 211 | AA=INT(RND(I))
212 | 212 | C(I)=AA*AA
213 | 213 | D$(I)=B$(AA)
214 | 214 | FOR J=AA TO I-1
215 | 215 | A(J)=AA*J+1
216 | 216 | B$(J)=B$(J+1)
217 | 217 | NEXT J
218 | 218 | NEXT I
219 | 219 | FOR I=1 TO 50
220 | 220 | DD$(I)="0RR"
221 | 221 | CC(I)=0
222 | 222 | NEXT I
223 | 223 | GOTO 258
224 | 224 |
225 | 225 | *****
226 | 226 | * SOUS-PROGRAMMES 1 *
227 | 227 | *****
228 | 228 |
229 | 229 | FOR O=0 TO 49
230 | 230 | IF J=O THEN Z=C(O+1):CALL COLOR(D$(O+1)):GOTO 233
231 | 231 | Z=CC(O+1):IF Z=0 THEN 236
232 | 232 | *****
233 | 233 | CALL COLOR(D$(O+1))
234 | 234 | X=40+(O/10-INT(O/10))*1
235 | 235 | Y=INT(O/10)*4+2
236 | 236 | GOSUB 238
237 | 237 | NEXT O
238 | 238 | RETURN
239 | 239 | RETURN
240 | 240 | IO,I1=0:FOR Y=2 TO 18 STEP 4
241 | 241 | O=0
242 | 242 | O=1+O
243 | 243 | FOR X=1 TO 37 STEP 4
244 | 244 | IF O=1 THEN 248
245 | 245 | IO=IO+1
246 | 246 | Z=CC(IO):CALL COLOR(D$(IO))
247 | 247 | GOTO 251
248 | 248 | IO=IO+1
249 | 249 | Z=C(IO)
250 | 250 | CALL COLOR(D$(IO))
251 | 251 | GOSUB 238:NEXT X:IF O=1 THEN 242
252 | 252 | NEXT Y:RETURN
253 | 253 | CALL COLOR("0pb")
254 | 254 | H$=RPT$(RPT$(CHR$(150)),3)*".10"
255 | 255 | LOCATE (1,1):FOR I=1 TO 5:PRINT H$:PRINT H$:PRINT H$
256 | 256 | PRINT NEXT I:RETURN
257 | 257 |
258 | 258 | *****
259 | 259 | * CORPS DU JEU *
260 | 260 | *****
261 | 261 |
262 | 262 | CLS
263 | 263 | CALL HRONK("b",1,1)
264 | 264 | GOSUB 253
265 | 265 | ON DIF GOSUB 267,269,268
266 | 266 | GOTO 270
267 | 267 | JEU=1:GOSUB 229:PAUSE 1
268 | 268 | GOSUB 253:JEU=2:GOSUB 229:RETURN
269 | 269 | GOSUB 240:RETURN
270 | 270 | JOU=1-JOU:IF NJO=2 THEN 274
271 | 271 | LOCATE (22,1):CALL COLOR("0gb"):PRINT NOO$:" "
272 | 272 | LOCATE (22,13):PRINT SCC
273 | 273 | GOTO 278
274 | 274 | LOCATE (22,JOU+23+1):CALL COLOR("0gbIF"):PRINT NO$(JOU)&:" "
275 | 275 | LOCATE (22,JOU+23+13):CALL COLOR("0gbI"):PRINT SCC(JOU)
276 | 276 | LOCATE (22,(1-JOU)*23+1):PRINT NO$(1-JOU)&:" "
277 | 277 | LOCATE (22,(1-JOU)*23+13):PRINT SCC(1-JOU)
278 | 278 | LOCATE (22,19):CALL COLOR("0WRI")
279 | 279 | PRINT NRA
280 | 280 | P(1),P(0)=0
281 | 281 | II=0
282 | 282 | UC(1),M=2:V(1),N=5:GOSUB 324
283 | 283 | CALL KEY$(E,F):IF F=0 THEN 283
284 | 284 | IF E<>13 AND E<>128 AND E<>129 AND E<>130 AND E<>131 THEN 283
285 | 285 | IF E=13 THEN 295
286 | 286 | ON E-127 GOTO 287,289,291,293
287 | 287 | IF V(1)>5 THEN W(1)=W(1)+4
288 | 288 | GOTO 294
289 | 289 | IF UC(1)<37 THEN UC(1)=UC(1)+4
290 | 290 | GOTO 294
291 | 291 | IF W(1)<18 THEN W(1)=W(1)+4
292 | 292 | GOTO 294
293 | 293 | IF UC(1)>2 THEN UC(1)=UC(1)-4
294 | 294 | GOSUB 324:GOSUB 326:M=UC(1):N=V(1):GOTO 283
295 | 295 |
296 | 296 | P(1)=(W(1)-5)*10+4+UC(1)+2+4:IF CC(P(1))>0 THEN 283
297 | 297 | IF P(0)=P(1) THEN 283
298 | 298 | M=UC(1)-1:Y=V(1)-3:Z=C(P(1))
299 | 299 | CALL COLOR(D$(P(1))):GOSUB 238
300 | 300 | II=II+1:IF II<2 THEN M=(K(O):N=V(O):GOSUB 326:GOTO 282
301 | 301 | PAUSE 1:M=(K(1):N=V(1):GOSUB 326
302 | 302 | IF D$(P(0))=D$(P(1))AND C(P(0))=C(P(1))THEN 310
303 | 303 | IF C(P(0))=3 OR C(P(1))=3 THEN 310
304 | 304 | FOR I=0 TO 1:V=(UC(1)-1)+W(1)-3
305 | 305 | Z=0:CALL COLOR("0RR"):GOSUB 238
306 | 306 | NEXT I
307 | 307 | FOR TI=1 TO 2:CALL SPEECH("L.0D7C91B2B8602FC"):NEXT TI
308 | 308 | IF NJO=1 THEN SCC=SCC-1:GOTO 270
309 | 309 | SCC(JOU)=SCC(JOU)-1:GOTO 270
310 | 310 |
311 | 311 | CC(P(0))=C(P(0)):CC(P(1))=C(P(1))
312 | 312 | DD$(P(0))=D$(P(0)):DD$(P(1))=D$(P(1))
313 | 313 | BRUI$="L,0E693FC7031EF040043CE0010F70C8"
314 | 314 | BRUI$=BRUI$+"0216040042C60010F5840031AD08006FE"
315 | 315 | CALL SPEECH(BRUI$)
316 | 316 | IF NJO=1 THEN SCC=SCC+1+(DIF-1)*2:GOTO 318
317 | 317 | SCC(JOU)=SCC(JOU)+1+DIF-1*2
318 | 318 | NRA=NRA-1:IF NRA<1 THEN 330 ELSE 262
319 | 319 |
320 | 320 | *****
321 | 321 | * SOUS-PROGRAMMES 2 *
322 | 322 | *****
323 | 323 |
324 | 324 | CALL COLOR("0gbIF"):LOCATE (V(1),UC(1))
325 | 325 | PRINT CHR$(22):RETURN
326 | 326 | CALL COLOR("0gb"):LOCATE (N,M)
327 | 327 | PRINT " " :RETURN
328 | 328 |
329 | 329 | *****
330 | 330 | * FIN DU JEU *
331 | 331 | *****
332 | 332 |
333 | 333 | CLS:LOCATE (8,1):IF NJO=2 THEN 338
334 | 334 | PRINT NOO$:PRINT PRINT "SCORE : " :SCC
335 | 335 | LOCATE (16,1):PAUSE 2:PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER ? (0/N)"
336 | 336 | S$=KEY$:IF S$<>"0"AND S$<>"N"THEN 336
337 | 337 | IF S$="0"THEN RUN ELSE END
338 | 338 | IF SC(0)<SC(1) THEN 340
339 | 339 | PRINT "EGALITE DES DEUX JOUEURS:":SC(0):POINTS:GOTO 335
340 | 340 | IF SC(0)<SC(1) THEN JK=1 ELSE JK=0
341 | 341 | PRINT NO$(1-JK)&" A PERDU PAR":SC(1-JK)&"R":SC(JK)
342 | 342 | PRINT PRINT "LE GAGNANT EST : "
343 | 343 | CALL COLOR("0YHF"):LOCATE (10,20):PRINT NO$(JK)
344 | 344 | LOCATE (11,20):PRINT NO$(JK)
345 | 345 | CALL COLOR("0yb"):GOTO 335
346 | 346 |
347 | 347 | SCORE A BATTRE:70 POINTS A 1 JOUEUR
348 | 348 | AU NIVEAU 3 SANS PAPIER ET CRAYON

```



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

# SUPER TI BASIC

# TI 99 BASIC SIMPLE



Améliorez votre BASIC simple grace à ce programme.  
4 nouvelles instructions issues du "Basic étendu" sont désormais à votre portée en BS.

Jacques DAQUIN



Mode d'emploi:  
Le programme contient un exemple d'utilisation.

```

80 REM REMY DELAGE
90 REM TI 99/4A_BS
100 REM SUPER TI BASIC
200 CALL CLEAR
300 GOSUB 6300
400 ZOOM$="0038444038044438[0508]120"
500 GOSUB 26500
600 CALL SOUND(2000,262,2,330,2,392,2)
700 GOSUB 6700
800 GOSUB 6300
900 ZOOM$="00444444444438[0512]124"
1000 GOSUB 26500
1100 CALL SOUND(2000,440,2,659,5,880,10,
-6,15)
1200 GOSUB 6700
1300 GOSUB 6300
1400 ZOOM$="0078444478404040[0516]128"
1500 GOSUB 26500
1600 CALL SOUND(2000,349,2,247,2,262,2)
1700 GOSUB 6700
1800 GOSUB 6300
1900 ZOOM$="007C40407840407C[0520]132"
2000 GOSUB 26500
2100 CALL SOUND(2000,220,2,349,2,392,2)
2200 GOSUB 6700
2300 GOSUB 6300
2400 ZOOM$="0078444478504844[0524]136"
2500 GOSUB 26500
2600 CALL SOUND(2000,400,2,700,2,900,5,-
3,10)
2700 GOSUB 6700
2800 GOSUB 6300
2900 ZOOM$="007C101010101010[1014]140"
3000 GOSUB 26500
3100 CALL SOUND(2000,1047,2,988,2,1175,4
)
3200 GOSUB 6700
3300 GOSUB 6300
3400 ZOOM$="0038101010101038[1018]144"
3500 GOSUB 26500
3600 CALL SOUND(2000,784,2,880,2,494,5)
3700 GOSUB 6700
3800 GOSUB 6300
3900 ZOOM$="0078242438242478[1608]148"
4000 GOSUB 26500
4100 CALL SOUND(2000,147,2,165,2,175,5)
4200 GOSUB 6700
4300 GOSUB 6300
4400 ZOOM$="003844447C444444[1612]152"
4500 GOSUB 26500
4600 CALL SOUND(2000,262,2,330,2,349,2)
4700 GOSUB 6700
4800 GOSUB 6300
4900 ZOOM$="0038444038044438[1616]156"
5000 GOSUB 26500
5100 CALL SOUND(2000,349,2,330,2,262,5)
5200 GOSUB 6700
5300 GOSUB 6300
5400 ZOOM$="0038101010101038[1620]144"
5500 GOSUB 26500
5600 CALL SOUND(2000,131,2,165,2,175,5)
5700 GOSUB 6700
5800 GOSUB 6300
5900 ZOOM$="0038444040404438[1624]116"
6000 GOSUB 26500
6100 GOSUB 6700
6200 GOTO 7100
6300 FOR G=11 TO 14
6400 CALL COLOR(G,1,1)
6500 NEXT G
6600 RETURN
6700 FOR G=11 TO 16
6800 CALL COLOR(G,6-8,G)
6900 NEXT G
7000 RETURN
7100 FOR I=1 TO 7
7200 CALL SOUND(-60,-1,0)
7300 CALL SOUND(-60,-3,0)
7400 NEXT I
7500 GOSUB 22300
7600 FOR G=11 TO 16
7700 CALL COLOR(G,2,1)
7800 NEXT G
7900 CALL CLEAR
8000 CALL SCREEN(11)
8100 DISPLAYAT$="0103]VOUS ETES EN SUPE
R TI BASIC"
8200 GOSUB 22800
8300 DISPLAYAT$="0303]VOICI LES NOUVELL
ES POSSIBILI TES DONT VOUS DISPOSEZ!"
8400 GOSUB 22800
8500 DISPLAYAT$="0603]1/DISPLAYAT$"
8600 GOSUB 22800
8700 DISPLAYAT$="0703]2/ACCEPTAT$"
8800 GOSUB 22800
8900 DISPLAYAT$="0803]3/FORMAT"
9000 GOSUB 22800
9100 DISPLAYAT$="0903]4/ZOOM$"
9200 GOSUB 22800
9300 DISPLAYAT$="12403]VOTRE CHOIX-->"
9400 GOSUB 22800
9500 ACCEPTAT$="2418]SIZE[01]"
9600 GOSUB 24000
9700 A=VAL(REP$)
9800 ON A GOTO 10200,11400,13400,16600
9900 REM
10000 REM DISPLAYAT$ EXPLICATION
10100 REM
10200 CALL CLEAR
10300 DISPLAYAT$="0103]INSTRUCTION DISP
LAYAT$="[[L,C] TEXTE""
10400 GOSUB 22800
10500 DISPLAYAT$="0503]VOTRE TEXTE [T$]
EST AFFICHE A LA LIGNE L [LL],COLONNE
C [CC](2 CHIFFRES POUR L ET C)"
10600 GOSUB 22800
10700 DISPLAYAT$="11003]VOUS DEFINISSEZ
LA LIGNE [LL] LA COLONNE [CC],VOTRE TEXT
E ( T$) ET EMPLOYEZ LE S/P 22800"
10800 GOSUB 22800
10900 GOSUB 22300
11000 GOTO 7900
11100 REM
11200 REM ACCEPTAT$ EXPLICATION
11300 REM
11400 CALL CLEAR
11500 DISPLAYAT$="0103]INSTRUCTION ACCE
PTAT$="[[L,CC] SIZE[SS]""
11600 GOSUB 22800
11700 DISPLAYAT$="0403]CETTE INSTRUCTIO
N CORRESPOND A <INPUT>"
11800 GOSUB 22800
11900 DISPLAYAT$="0703]VOUS DEFINISSEZ
LA LIGNE [LL] LA COLONNE [CC],LA LONGUEU
R MAXI AUTORISEE [SS]"
12000 GOSUB 22800
12100 DISPLAYAT$="11103]REP$ PERMET DE R
ECUPERER LES DONNEES EN MODE TEXTE.VAL(
REP $)EN MODE NUMERIQUE S/P 24000"
12200 GOSUB 22800
12300 DISPLAYAT$="1503]EXEMPLE: RENTREZ
VOTRE PRENDM (10 LETTRES MAXI) ET ->ENT
ER"
12400 GOSUB 22800
12500 ACCEPTAT$="1805]SIZE[10]"
12600 GOSUB 24000
12700 DISPLAYAT$="2003]VOTRE PRENDM EST
: $REP$
12800 GOSUB 22800
12900 GOSUB 22300
13000 GOTO 7900
13100 REM
13200 REM FORMAT EXPLICATION
13300 REM
13400 CALL CLEAR
13500 DISPLAYAT$="0103]INSTRUCTION FORM
AT"
13600 GOSUB 22800
13700 DISPLAYAT$="0403]VOUS PERMET D'EC
RIRE TOUT NOM BRE ENTIER AU FORMAT DESIR
E E T DE L'AFFICHER SOUS LA FORME DISP
LAYAT$"
13800 GOSUB 22800
13900 DISPLAYAT$="1003]SI UN NOMBRE EST
SUPERIEUR AU FORMAT IL NE SERA PAS PRIS
EN COMPTE"
14000 GOSUB 22800
14100 GOSUB 22300
14200 CALL CLEAR
14300 DISPLAYAT$="0103]FORMAT DESIRE"
14400 GOSUB 22800
14500 ACCEPTAT$="0117]SIZE[01]"
14600 GOSUB 24000
14700 FORMAT=VAL(REP$)
14800 DISPLAYAT$="0503]RENTREZ UN NOMB
RE"
14900 GOSUB 22800
15000 DISPLAYAT$="0716]RESULTAT"
15100 GOSUB 22800
15200 FOR J=1 TO 5
15300 ACCEPTAT$="0803]SIZE[09]"
15400 GOSUB 24000
15500 L=7+J
15600 C=22
15700 GOSUB 25700
15800 DISPLAYAT$="0803]"
15900 GOSUB 22800
16000 NEXT J
16100 GOSUB 22300
16200 GOTO 7900
16300 REM
16400 REM ZOOM$ EXPLICATION
16500 REM
16600 CALL CLEAR
16700 DISPLAYAT$="0103] INSTRUCTION
ZOOM$"
16800 GOSUB 22800
16900 DISPLAYAT$="0303]PERMET DE GROSSI
R PAR 4 TOUT CARACTERE DEFINI PAR L'INS
TRU CTION ZOOM$"
17000 GOSUB 22800
17100 DISPLAYAT$="0603]LA SYNTAXE EST:
ZOOM$="XXXXXXXXXXXXXXXXXXLL
LCC] CA""
17200 GOSUB 22800
17300 DISPLAYAT$="0903]X=CODE HEXA(IDEM
CALL CHAR) LL=LIGNE CC=COLONNE(2 CHI
FFR ES) CA=CARACTERE"
17400 GOSUB 22800
17500 DISPLAYAT$="1303]PUIS GOSUB 26500
EXEMPLE"
17600 GOSUB 22800
17700 DISPLAYAT$="1603]CARACTERE 96 A A
FICHER LIGNE 10 COLONNE 10"
17800 GOSUB 22800
17900 DISPLAYAT$="1803]DEFINITION:18246
6427E1824C3"
18000 GOSUB 22800
18100 DISPLAYAT$="2003]L'INSTRUCTION SE
RA :ZOOM$="1B 2466427E1824C3[1010]96""
18200 GOSUB 22800
18300 DISPLAYAT$="2303]CE QUI DONNERA=>
"
18400 GOSUB 22800
18500 GOSUB 22300
18600 CALL CLEAR
18700 CALL CHAR(95,"1B2466427E1824C3")
18800 CALL HCHAR(10,5,95)
18900 CALL HCHAR(8,4,88)
19000 CALL HCHAR(8,5,49)
19100 CALL HCHAR(8,10,88)
19200 CALL HCHAR(8,11,52)
19300 ZOOM$="1B2466427E1824C3[1010]96"
19400 GOSUB 26500
19500 GOSUB 22300
19600 CALL CLEAR
19700 DISPLAYAT$="0103]A VOUS D'ESSAYER"
"
19800 GOSUB 22800
19900 DISPLAYAT$="0303]ZOOM$="XXXXXXXXXX
XXXXXXXX[LLCC] CA ""
20000 GOSUB 22800
20100 ACCEPTAT$="0310]SIZE[16]"
20200 GOSUB 24000
20300 ZOOM$=REP$
20400 NXZZ$=""
20500 ACCEPTAT$="0327]SIZE[02]"
20600 GOSUB 24000
20700 L1=VAL(REP$)
20800 ACCEPTAT$="0329]SIZE[02]"
20900 GOSUB 24000
21000 C1=VAL(REP$)
21100 ACCEPTAT$="0403]SIZE[03]"
21200 GOSUB 24000
21300 CARACT=VAL(REP$)-1
21400 GOSUB 26900
21500 DISPLAYAT$="2403]UN AUTRE EXEMPLE
? (O/N)"
21600 GOSUB 22800
21700 ACCEPTAT$="2427]SIZE[01]"
21800 GOSUB 24000
21900 IF REP$="O" THEN 19600 ELSE 7900
22000 REM
22100 REM CALL KEY
22200 REM
22300 DISPLAYAT$="2403]APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE"
22400 GOSUB 22800
22500 CALL KEY(0,K,S)
22600 IF S=0 THEN 22500
22700 RETURN
22800 REM DISPLAYAT$ S/P
22900 L=VAL(SEG$(DISPLAYAT$,2,2))
23000 C=VAL(SEG$(DISPLAYAT$,4,2))
23100 LON=LEN(DISPLAYAT$)-6
23200 T$=SEG$(DISPLAYAT$,7,LON)
23300 FOR I=1 TO LEN(T$)
23400 CALL HCHAR(L,I,C-1,ASC(SEG$(T$,I,1
)))
23500 IF I<C/32 THEN 23800
23600 C=2-I
23700 L=L+1
23800 NEXT I
23900 RETURN
24000 REM ACCEPTAT$ S/P
24100 REP$=""
24200 CALL SOUND(100,1000,0)
24300 L=VAL(SEG$(ACCEPTAT$,2,2))
24400 C=VAL(SEG$(ACCEPTAT$,4,2))
24500 SIZE=VAL(SEG$(ACCEPTAT$,12,2))
24600 FOR I=1 TO SIZE
24700 CALL KEY(S,VR,VE)
24800 IF VR=13 THEN 25600
24900 CALL HCHAR(L,C,63)
25000 CALL HCHAR(L,C,32)
25100 IF VR<31 THEN 24700
25200 CALL HCHAR(L,C,VR)
25300 REP$=REP$&CHR$(VR)
25400 C=C+1
25500 NEXT I
25600 RETURN
25700 REM FORMAT S/P
25800 IF LEN(REP$)>FORMAT THEN 26400
25900 FT=FORMAT-LEN(REP$)
26000 CALL HCHAR(L,C,32,FT)
26100 FOR BO=1 TO LEN(REP$)
26200 CALL HCHAR(L,C+FT+BO-1,ASC(SEG$(RE
P$,BO,1)))
26300 NEXT BO
26400 RETURN
26500 REM ZOOM$ S/P
26600 CARACT=VAL(SEG$(ZOOM$,23,LEN(ZOOM$
)-22))-1
26700 L1=VAL(SEG$(ZOOM$,18,2))
26800 C1=VAL(SEG$(ZOOM$,20,2))
26900 FOR I=1 TO 7 STEP 2
27000 GOSUB 29400
27100 NEXT I
27200 CALL CHAR(CARACT,NXZZ$)
27300 CALL HCHAR(L1,C1,CARACT)
27400 NXZZ$=""
27500 FOR I=2 TO 8 STEP 2
27600 GOSUB 29400
27700 NEXT I
27800 CALL CHAR(CARACT,NXZZ$)
27900 CALL HCHAR(L1,C1+1,CARACT)
28000 NXZZ$=""
28100 FOR I=9 TO 15 STEP 2
28200 GOSUB 29400
28300 NEXT I
28400 CALL CHAR(CARACT,NXZZ$)
28500 CALL HCHAR(L1+1,C1,CARACT)
28600 NXZZ$=""
28700 FOR I=10 TO 16 STEP 2
28800 GOSUB 29400
28900 NEXT I
29000 CALL CHAR(CARACT,NXZZ$)
29100 CALL HCHAR(L1+1,C1+1,CARACT)
29200 NXZZ$=""
29300 RETURN
29400 A$=SEG$(ZOOM$,I,1)
29500 AA=((ASC(A$)>66)*-3)+((ASC(A$)>55)
*-16)+((ASC(A$)>51)*-3)+48
29600 BB=ASC(A$)-48
29700 AAA=((ASC(A$)>51)*12)+BB+((ASC(
A$)>55)*12)+BB+((ASC(A$)>57)*21)+BB+((
ASC(A$)>66)*12)
29800 AAAA=(AAA*3)-13+AAA+48
29900 NXZ$=CHR$(AA)&CHR$(AAA)&CHR$(AA)&
CHR$(AAAA)
30000 NXZ$=NXZ$&NXZ$
30100 CARACT=CARACT+1/4
30200 RETURN

```

# CAMELEON

Pour se nourrir, deux caméléons gourmands doivent rivaliser de rapidité. Vous êtes l'un d'eux, bon appétit...!

François Xavier JOURDREN

Mode d'emploi  
Entrez votre nom (pas plus de 15 caractères) et vous serez le ca-

```

LIST
1 GOTO 10:REM"LE
REPAS DU CAMELE
ON"
2 REM"PAR JOURDRE
N F-X"
3 REM"COPYRIGHT H
EBDOGICIEL ET L
"RUTEUR"
10 WAIT 35:VAC :A# 14 FOR J=LEN($)+2
30 0=5:P=1:GOTO 1E
$;
88 NEXT K
90 FOR H=0 TO 14:H
AIT 14-H
100 PRT CSR H:R:CS
R 14-H:0$
110 NEXT H
120 PRT CSR 0:;=,
:CSR 0:;=,=:CS
R 16:;=,"
130 PRT CSR 0:;=:
150 FOR I=1 TO LEN(
$:PRT MID(1,1)
190 $="(
)-"+B$:WAIT 10:
E$="RU REVO":F$
="IR !"
200 FOR I=1 TO 19
210 PRT CSR 19-I:MI
D(1,I):NEXT I
214 PRT $;
215 FOR K=0 TO 9:PP
1000 FOR I=0 TO 9 ST
1040 N-W:10:GOTO 60

```

méléon de gauche. Lorsqu'un insecte (figuré par # ) apparaît, il vous faut appuyer sur une touche quelconque pour déployer votre langue et dévorer ainsi votre proie. L'ordinateur, lui aussi très affamé, ne vous fera pas de cadeau. Un insecte vaut 10 points et au bout d'un certain temps, la partie se termine et les scores s'affichent. Pour recommencer, tapez un message commençant impérativement par "O", sinon, vous aurez droit à une animation d'adieu.



# FX 702P

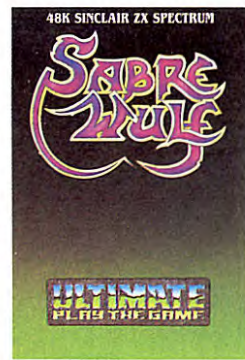


SABRE WULF d'ULTIMATE pour SPECTRUM

Nous partîmes un seul, fier et plein de courage, à l'assaut des souterrains maelfiques de Sabre Wulf, le chevalier noir. Nous partîmes, dis-je, car ma fidèle épée Glamdril luisait doucement à mon côté, attendant patiemment que je daigne bien vouloir me réveiller. Le sorcier blanc Molpar m'avait téléporté dans cet univers glauque et humide afin de reconquérir les multiples trésors dérobés aux elfes durant ces dernières générations. Maintenant pleinement en possession de mes moyens, je me relevais doucement pour mieux surprendre les trois premiers serpents à se dresser sur ma route. Seul un éclair blanc signala le mouvement de Glamdril lorsqu'elle toucha les monstres. De leur mort, il ne resta qu'un nuage de poussière bien vite dissipé. D'un pas furtif mais sûr, je me dirigeais vers le coffre de l'autre côté de la grotte et m'emparai de son contenu dans un rapide geste d'appropriation que les Maîtres de ma Guilde m'enseignèrent autrefois. Puis, cette première étape franchie, je glissais furtivement le long des parois à la recherche d'un passage ou d'une autre grotte. Chemin faisant, ma raison commença de vaciller à la vue de créatures qui ne pouvaient être que le fruit d'une imagination malade: rhinocéros roses et combattants en baudruche tentaient vainement de barrer ma route, s'écroulant en silence sous la morsure glacée de Glamdril. Pris de panique devant le nombre croissant d'ennemis, je pris la seule résolution qui me parût saine: prendre mon courage à deux mains et mes jambes à mon cou pour mieux me perdre dans le dédale satanique comme construit à mon

intention par cet infernal Sabre Wulf... Je viens de me réveiller, frissonnant. Glamdril git à mon flanc, sa lame fracassée encore plantée dans le heaume de mon dernier adversaire. Lorsque je dis dernier, ce n'est pas parce que j'ai vaincu les pièges de ce monde, mais plutôt à cause de la fièvre qui m'habite et de cette plaie au ventre qui laisse mon sang donner naissance à l'une de ces fleurs magiques qui poussent dans les lieux sans lumière.

A peine 23% de l'aventure, au maximum de nos capacités. Ultimate propose une nouvelle fois un jeu d'une qualité remarquable. Spécialisé dans un graphisme du type BD, Ultimate n'hésite pas à éliminer les obstacles habituels des jeux d'aventure en offrant un logiciel entièrement commandé par joystick accompagné d'une sonorisation correcte pour le micro. Un bon jeu dont on ne se lasse pas !



**RESUME DES EPISODES PRECEDENTS**  
Harry Kong, l'Ombre Verte, a enlevé vingt jeunes filles et menace de les exécuter si on ne lui livre pas Steve Jobard, Jack Tramo et Clive Sanscler, les célèbres PDG de firmes informatiques. Pépé Louis est chargé par le Vieux de ramener ces trois hommes à Paris...

**6ème EPISODE:**

CA VA BOUILLIR !

La petite ville de Supertino s'étend au beau milieu de la Kelléconne-Valley. C'est un peu la Mecque des informaticiens ou le paradis des Hackers (les accros de micro) comme disent les Yankees. En plein cœur d'un quartier horrible qui pue le fric gagné à toute pompe et dépeché n'importe comment, se trouvent les bureaux de la société Appoil. C'est là que je viens traîner mes quêtres de vieux roublard, car j'ai rendez-vous avec Steve Jobard, le brillant PDG d'Appoil. L'hôtesse qui est couverte de strass des pieds à la tête, me colle un badge sur le revers du veston et m'invite à patienter dans le hall où sont exposées les petites merveilles de la société. Je tournicote distraitement en réfléchissant à la meilleure tactique à adopter. Je dispose de peu de temps pour ramener Jobard à Paris, et il va falloir me montrer convainquant. 7 sandwiches et 12 Carlsbergs plus tard, Jobard me reçoit enfin dans son bureau. Il est jeune, grand, mince, élégant, racé, beau, bronzé, cultivé, intelligent, avenant, cordial, décontracté, sportswear, Dieu est avec lui et cum spiritui tuo, amen. Je note toutefois que le pli avant gauche de son pantalon est légèrement froissé au niveau du genou. Je remercie le Ciel et je promets de brûler un cerje à la mémoire de Saint Julien Damoy, car Steve

Jobard parle un français impeccable. Ça simplifie tout de suite nos rapports. - J'aime beaucoup la France, dit-il. Savez-vous que c'est notre premier marché exportateur dans le monde ? Je suis bien placé pour le savoir car le MacIémosh a envahi nos journaux à grands matraquages de pubs agressives qui vous lessivent la cafetière en deux coups les gros. Heureusement à mon âge le lavage de cerveau n'a pas le même effet que sur les petits esprits fragiles des cadres moyens en quête d'aventure intellectuelle. Je souris aimablement, je chevrote un peu et je lui dis que oui, bien sûr, c'est normal que les ordinateurs Appoil se vendent bien de par chez nous, que oui bien sûr, c'est parce qu'ils sont les plus performants et que c'est pas parce que l'âge de la retraite m'a sonné plusieurs fois le clairon que je suis incapable de faire la différence entre le beau Appoil et le laid IBERMERDE et patati et patata. Je me suis embarqué dans une tirade au miel que je tartine allégrement en prenant soin de bien passer la confiture là où je sens que ça lui fait plaisir. Et croyez-moi, pour ce qui est de la flatterie, Pépé Louis en connaît un bout. Autant je suis capable de râler comme une délégation de cégétistes quand on m'a contrarié, autant je sais me montrer obséquieux à la limite du servile quand ça s'avère nécessaire. Jobard m'écoute avec un intérêt amusé en caressant la souris de son Mac d'un doigt léger inconsciemment guidé par sa libido. Il attend poliment la fin de mon discours avant d'enchaîner. - J'ai lu La Fontaine, monsieur Louis. Et je sais donc que tout flatteur vit aux dépens de celui qui la lui coupe. Que voulez-vous de moi ? Steve-le-futé a vu clair dans mon jeu. Il n'est plus temps de tergiverser. - Monsieur Jobard, je ne sais par quel infortuné coup du sort le destin a mis

entre vos mains la vie de vingt charmantes jeunes femmes... Et j'embraye sur un résumé rapide de la situation comme seul je suis capable d'en faire. Je lui dis tout sur les mauvaises intentions de l'Ombre Verte, sans toutefois parler de Jack Tramo et de Clive Sanscler. La réponse de Jobard ne se fait pas attendre. - C'est stupide, ridicule et dément, monsieur Louis. Il est hors de question de me livrer à une telle mascarade. Je n'irai pas à Paris pour cette affaire et je me moque bien de savoir qui est cette Ombre Verte et quelles sont ses intentions. Changement d'attitude, changement de cap, changement de tactique. Les boules me montent et la colère secoue mes vieux os. Si Jobard le prend sur ce ton, ça va bouillir. Je me dresse, la canne en l'air, aussi fier que la République sur les barricades de mai 68.

Suite page 16



AMSTRAD	Loch Ness
D. CAILLE	Page 6
APPLE	Compact
M. KOCH	Page 7
ATARI	Mineur
D. HOAN	Page 24
CANON	Gravitation
J.P. LIMOSSIER	Page 21
COM 64	Le Ballon en Folie
E. SBAIZ	Page 3
EXL 100	Réunion
P. CAENEN	Page 26
FX 702 P	Camélon
F.X. JOURDEN	Page 27
HECTOR	Tankattack
P. POUTCHINE	Page 23
MSX	Poker Cinq
J. PAUMIER	Page 25
ORIC	Les Anneaux D'Oric
T. GEMPP	Page 4
SPECTRUM	Rabbist
C. POUSE	Page 6
TI 99 (bs)	Super TI Basic
J. SBAQUIN	Page 27
TI 99 (be)	Greenpeace
M. SCHMITZ	Page 4
TO7	Chiffres et Mots
P. BONNIN	Page 21
TRS 80	Trappes
C. COUROUBLE	Page 5
VIC 20	Hanted
O. PASSAGNE	Page 2
EX 81	R Bert
Z. DELANDRE	Page 22

**Directeur de la Publication**  
Redacteur en Chef:  
Gérard CECCALDI

**Directeur Technique:**  
Benoite PICAUD

**Redaction:**  
Michel DESANGES  
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

**CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4**

- Micro-ordinateur TI 99/4A Pal / Peritel / Secam 1600 F
- Modulateur Secam France 500 F
- Câble liaison magnéto cassettes 95 F
- Magnéto cassettes Texas Instruments 595 F
- Magnéto cassettes Lanscy / Compteur et câble 370 F
- Imprimante Seikosha GP 50 A 1350 F
- Imprimante Seikosha GP 500 2500 F
- Imprimante Epson RX80 friction/traction 4150 F
- Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire 2590 F
- Interface parallèle extérieure pour TI 99 1090 F
- Interface série extérieure pour Brother pour TI 99 1090 F
- Extended Basic manuel anglais 750 F
- Extended Basic manuel français 800 F
- Extension mémoire 32K extérieure 1340 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 ETENDU**

- 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 HÉBDOGICIELS 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 EDUCATION**

- Addition/Substraction n° 1 ou 2 147 F
- Addition Cannon 147 F
- Mission mains 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

**A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible**

**T.I. logo N° 2 disponible**

**mini-mémoire disponible avril.**

**BASIC ETENDU MANUEL EN FRANÇAIS**

**MODULES FUNWARE POUR TI 99/4**

- Rabbit Rail : le lapin malin 110,00 F
- Driving Demon : jeux de voitures 110,00 F
- Si 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 7<sup>e</sup> 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

**MODULES LOISIRS**

- Connect Four 147 F
- Jeux vidéo 2 147 F
- Jeux rétro 1 147 F
- The attack 147 F
- Jeux rétro 2 206 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
- 250 F
- 250 F
- 250 F
- Jaw breaker 250 F
- Treasure Island 250 F

**LOT N° 1 INDISPENSABLE**

- Module BASIC ETENDU manuel en français
- K7 Basic par soi-même
- K7 Lunar Lander 2 (simulation de vols spatiaux) 850 F

**LOT N° 2 EXTENSION COMPLÈTE**

Le module Basic étendu manuel en français

- K7 Basic par soi-même
- Extension mémoire 32K ext.
- K7 technique des programmes de jeux n° 1 et n° 2

L'ensemble 2240 F

**LOT N° 3 ÉTUDES DU LOGO**

Le module Basic étendu manuel en français

- Extension mémoire 32K ext.
- TI logo n° 2

L'ensemble 2795 F

**MODULES ATARISOFT POUR TI 99**

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

**PROGRAMMATION SUR DISQUETTES**

Coffret périphérique Texas : origine U.S.A. comprenant le boîtier, le contrôleur, et l'unité de disquette. 5700 F

**LANGAGE PASCAL** comprenant :

- La carte P. code et les disquettes Pascal :
- USCD
- Compiler
- Assembleur linker
- Editeur 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**

enfilables dans la boîte 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 À CALCUL :**  
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS  
Tél. : 325.68.88 - Téléc. : ETRAV 220064 F / 1303 RAC.

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.  
Demander la liste des modules de jeux.