

# TOUT BAIGNE DANS L'HUILE !

## APPLE : LE COMMENCEMENT DE LA FIN

### CRACHEUR DANS LA SOUPE

Nous n'allons pas faillir à notre réputation de cracheur dans la soupe après avoir débâtlé sur le bide informatique français, nous nous attaquons aujourd'hui au très joli flop que semble nous préparer notre megalomarque préférée, j'ai nommé Apple !

### APPLE. TEXAS

Reparlons un peu de Texas, il y a maintenant plus d'un an que le TI 99 est arrêté, mais le rappel de son histoire va être très utile. Quand Texas a annoncé qu'il se retirait du marché de la micro-informatique, c'est bien évidemment parce qu'il perdait du fric en pagaille sur ces produits. Les américains n'ont pas fait de détail : toutes les filiales de tous les pays ont stoppé en même temps la distribution de leurs ordinateurs familiaux, que le marché local soit rentable ou pas. Et, précisément, Texas France marchait du feu de Dieu. Jean-Michel Perbet, alors Directeur des ventes de Texas France (et passé depuis chez Sony), avait implanté les produits de la marque de façon magistrale et le chiffre d'affaires suivait sans problème. Ces excellents résultats n'ont évidemment pas empêché Texas de fermer sa filiale française pour ne plus se consacrer qu'aux calculatrices.

### QUATRE USINES EN VACANCES FORCÉES

Aujourd'hui, que se passe-t-il chez Apple ? Le chiffre d'affaires mondial se casse la gueule bien comme il faut : des quelques 700 millions de dollars de l'année dernière, les prévisions pour cette année passe à 400 millions, 40 % de chute ! Les têtes pensantes du groupe foutent le camp en courant depuis l'annonce du départ de Steve Wozniak (co-fondateur d'Apple avec Steve Jobs) : parti le Grazziano Directeur financier, barré le Richardson Directeur des ventes, envolés les Direc-



▲ MACINTOSH

teurs de marketing de l'Apple II et de Lisa et, en plus, Markkula, un des plus gros actionnaires de la boîte, vend la quasi totalité de ses parts vite fait ! C'est tout mauvais, ça. Ça sent pas vraiment bon. D'autant plus que quatre usines du groupe (celle d'Irlande, celle de Singapour et deux Américaines) ferment leurs portes pendant une semaine pour cause de surstock.

### BOULETTES

Comment Apple en est-il venu là ? Plusieurs événements se sont cumulés et pas des moindres. D'abord, la gamme Apple II est vieille, très vieille et si nous considérons encore en France que ces engins ont leur avenir devant eux,



▲ APPLE IIC

les américains qui, par définition sont des consommateurs plus gloutons et plus avertis, pensent plutôt que les Ite et Iic l'ont dans le dos (leur avenir. Merci Pierre Dac).

### AH ! LA BELLE IMAGE

Autre boulette : toute la politique marketing et promotion ont été axés sur le Macintosh et le Ite est passé du stade de vedette à celui de dernière roue du carrosse. Le peu de publicité auquel a eu droit cette gamme s'est axée sur le Iic, anti-thèse du Ite dont il ne reprenait que les défauts (gestion d'écran déplorable, micro-processeur dépassé) pour oublier ses rares qualités (convivialité des cartes, ouverture du système). Envolée la belle image de marque de la série II.

### MACINTHEBABA

Bof, tant pis, on s'en fout, on a le Macintosh, la bête de course des années 90. Avec ce fabuleux engin, au diable le Ite ! Mais le problème c'est que le Macintosh n'est ni un ordinateur personnel ni un ordinateur professionnel. Il n'y a guère que les français pour balancer plus de 30.000 francs pour une machine qui n'a d'intérêt que pour les snobards qui confondent l'informatique avec la bimbeloterie décorative. Les quelques 500.000 acheteurs mondiaux prévus pour 1984 se sont finalement retrouvés 150.000 y compris les personnalités qui, non seulement n'ont pas payé leurs machines mais, en plus, ont touché de forts beaux cachets pour en faire la promotion.

### VOUS AVEZ DIT NOUVEAU ?

Enfin, pour corser le tout, il y a les nouveautés annoncées par les "petits confrères". Atari n'est vraiment pas gentil et, avant même qu'il ne sorte, le "Jackintosh" (nouvel ordinateur d'Atari attaquant directement le Mac avec la couleur et un prix inférieur de moitié) est presque aussi connu que le Macintosh, sans un rond de publicité ! Le nouveau Commodore, vraiment portable, avec un écran plat incorporé va se farcir le Iic avec un prix pas possible et le nouveau 128 Ko devrait bouffer le Ite grâce à une compatibilité avec les softs Commodore qui sont aujourd'hui presque aussi nombreux que ceux d'Apple. L'arrivée des MSX japonais ne va probablement pas arranger grand-chose.

### SNIFF

Et puis, ce qui est plus triste c'est que, pour une fois, je regrette presque ma méchanceté maladive. J'aime bien Apple et j'aurais vraiment du mal à me passer de mon vieux Ite tout pourri. Et, quand je vois des signes avant-coureurs de panique, ça me chagrine un peu (mais, rassurez-vous, pas longtemps). Les signes en question

**RIEN NE VA PLUS ! PASSE ENCORE QUE LES PETITS FABRICANTS AIENT DES PROBLEMES MAIS APPLE ET IBM ! LA HONTE !**

sont l'annonce d'un "nouveau matériel" destiné à prévenir les attaques imminentes de la concurrence et qui n'est qu'un Ite "amélioré" : le Ite avec le micro-processeur du Iic avec quelques améliorations du graphisme. Sachant que l'autre nouveauté est Lisa rebaptisée Macintosh XL avec un grand coup de ciseaux dans le prix de vente, ça va être dur de lutter avec cette gamme de nouvelles nouveautés pas très nouvelles.

### OPTIMISME BEAT

Allez, je termine sur une note optimiste : Apple est vraiment mal barré et Jean-Louis Gassée, l'efficace PDG d'Apple France ne pourra pas faire grand chose avec le chiffre d'affaires français qui, s'il est explosif ici, n'est qu'un pauvre petit pétard mouillé dans le manque à gagner mondial.

Suite page 16

## IBM : LA FIN DU COMMENCEMENT

### L'ANNONCE FAITE AU RAVI

Nous sommes maintenant habitués à l'annonce de catastrophes du style arrêt de production, fermeture d'usine, dépôt de bilan ou autre gâterie qui comble de joie les heureux propriétaires de ce micro qui n'existe déjà plus alors qu'ils n'ont même pas fini de lire le mode d'emploi. Généralement, ce sont les petites boîtes qui trinquent, elles ont essayé avec les moyens du bord de lancer le produit qu'elles croyaient génial et qui n'est qu'un ersatz de plus.



Mais quand on prononce Apple, Atari, CBS, Commodore ou Texas, pas de problème : les géants ne se trompent pas, le joyeux consommateur peut dormir sur ses deux oreilles. Quant à IBM, le consommateur ravi peut même se procurer une troisième oreille : aucun début de commencement du moindre signe d'alerte n'est possible !

### MON OEIL !

Bon, ben, raté ! Géant ou pas, Texas arrête son ordinateur familial, CBS jette son Adam aux orties, Atari se fait racheter pour une bouchée de hamburger, Commodore

sort un nouveau modèle toutes les cinq minutes tellement il panique et Apple ferme ses conserveries de pommes (Voir article dans ce numéro). Qu'il soit petit David bidouille ou grand Goliath pognon, nul n'est à l'abri de ce mal qui les ronge : l'erreur de marquetingue.

### SYNTAX ERROR

Mais IBM ? Syntax error ? Un peu, mon neveu ! C'est la semaine dernière que l'annonce officielle a été faite : IBM se retire du marché de l'ordinateur familial et stoppe la fabrication du PC Junior ! "Retrait provisoire", dit le communiqué, mais retrait quand même !

### PAS DE SURPRISE

Vous vous souvenez probablement du PC Junior, il a suffisamment fait parler de lui lors de sa sortie, il y a plus de six mois. Hachette en avait acheté un au marché noir de New-York et il est resté exposé plusieurs semaines dans une vitrine de l'Opéra alors qu'IBM France niait jusqu'à son existence. Clavier mou, fabrication asiatique, plastique toc, performances restreintes, catalogue de logiciels ultra-mince, prix exorbitant, rien de bien excitant et la carrière de la vedette tourne en eau de boudin : on garde la starlette pour le marché intérieur américain. Les ventes suivent la qualité de la machine : nulles !

### LE CHANT DU CYGNE

En janvier dernier, pendant le salon de Las Vegas, IBM fait un petit lifting à son Junior, change son clavier, lui adjoint un moniteur couleur et vend le tout à 500 \$, soit 50 % moins cher que le prix de départ ! On se doute bien que cette opération est destinée à écouler les stocks, mais comme IBM annonce la sortie imminente d'un nouvel IBM J compatible avec le Junior, personne ne se méfie et les queues de stocks partent comme des petits pains.

Suite page 16

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

**ATCHA !**  
Cette semaine, EDIKA est en page 17.

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

**DEULIGNEURS**  
Les fainéants sont à la page 11

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

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

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

**DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : AMSTRAD . APPLE Ite 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 MO5.**



Un bon graphisme pour un jeu très populaire. Les deux joueurs s'affrontent à armes égales, mais attention, l'ordinateur contrôle la légalité de vos coups.

Philippe JACQUOT



## SUITE DU N° 75

```

1147 IF ABS(NH)=1 THEN ATT=1:NE=1:CO(0)=
PH(I):LI(0)=PV(I):RETURN
1148 J=SGN(NH):FOR U=1 TO ABS(NH)-1:IF G
R(PH(I)-U*J,PV(I))=0 THEN U=500
1149 NEXT U
1150 IF U<500 THEN ATT=1:GOSUB 4000:RETU
RN
1151 IF ABS(PH(16+S)-PH(32-S))<2 AND ABS
(PV(16+S)-PV(32-S))<2 THEN ATT=2:RETURN
1152 RETURN
1200 REM *** FIN DE PARTIE ***
1201 POKE 53248,0
1202 GRAPHICS 0:SETCOLOR 2,0,0:A=PEEK(56
0)+256*PEEK(561):POKE A+3,70:POKE A+6,6:
POKE 752,1:?" * ECHECS *
1203 POSITION 5,7:?" ABANDON FORCE DU JO
UEUR ";
1204 IF PAT>0 THEN ? P+1:POSITION 5,12:?"
PAT REALISE PAR LE JOUEUR ";ABS(P-2):G
OTO 1206
1205 ? ABS(P-2):POSITION 5,12:?" MAT REA
LISE PAR LE JOUEUR ";P+1
1206 POSITION 5,18:?" POUR ENTAMER UNE N
OUVELLE PARTIE":POSITION 5,19:?" ENTREZ
START"
1207 POKE 53279,0
1208 IF PEEK(53279)=6 THEN RUN
1209 POKE 77,0:GOTO 1208
1300 REM *** JOUEUR ***
1301 IF P=0 THEN POSITION 2,3:?"-----"
:POSITION 32,3:?" "":RETURN
1302 POSITION 2,3:?" "":POSITION 32
,3:?"-----":RETURN
1400 REM *** RECHERCHE CASE ***
1401 IF STICK(P)<>7 OR A0=8 THEN GOTO 1
403
1402 A0=A0+1:FOR H=1 TO 4:NEXT H:GOSUB 1
500:RETURN
1403 IF STICK(P)<>11 OR A0<=1 THEN GOTO
1405
1404 A0=A0-1:FOR H=1 TO 4:NEXT H:GOSUB 1
500:RETURN
1405 IF STICK(P)<>14 OR B0<=1 THEN GOTO
1407
1406 B0=B0-1:FOR H=1 TO 4:NEXT H:GOSUB 1
500:RETURN
1407 IF STICK(P)<>13 OR B0=8 THEN GOTO
1409
1408 B0=B0+1:FOR H=1 TO 4:NEXT H:GOSUB 1
500:RETURN
1409 IF STICK(P)<>6 OR (A0=8 OR B0<=1)
THEN GOTO 1411
1410 A0=A0+1:B0=B0-1:FOR H=1 TO 4:NEXT H
:GOSUB 1500:RETURN
1411 IF STICK(P)<>5 OR (A0=8 OR B0=8)
THEN GOTO 1413
1412 A0=A0+1:B0=B0+1:FOR H=1 TO 4:NEXT H
:GOSUB 1500:RETURN
1413 IF STICK(P)<>9 OR (A0<=1 OR B0=8)
THEN GOTO 1415
1414 A0=A0-1:B0=B0+1:FOR H=1 TO 4:NEXT H
:GOSUB 1500:RETURN
1415 IF STICK(P)<>10 OR (A0<=1 OR B0<=1)
THEN RETURN
1416 A0=A0-1:B0=B0-1:FOR H=1 TO 4:NEXT H
:GOSUB 1500:RETURN
1500 REM *** SON RECHERCHE ***
1501 FOR H=1 TO 5:SOUND 0,180,14,3:NEXT
H:SOUND 0,0,0,0:RETURN
1600 REM *** CLIGNOTTEMENT 1 ***
1601 POKE 77,0:W0=GR(A0,B0):W=W0:IF W<0
THEN GOTO 1606
1602 A=A0:B=B0:ON G(A0,B0)+1 GOSUB 501,5
02:FOR H=1 TO 5:NEXT H:G(A0,B0)=ABS(G(A0
,B0)-1)
:NEXT H
1603 ON G(A0,B0)+1 GOTO 1604,1605
1604 G(A0,B0)=1:GOSUB 503:FOR H=1 TO 10:
NEXT H:RETURN
1605 G(A0,B0)=0:GOSUB 503:FOR H=1 TO 10:
NEXT H:RETURN
1606 A=A0:B=B0:ON G(A0,B0)+1 GOSUB 501,5
02:FOR H=1 TO 5:NEXT H:G(A0,B0)=ABS(G(A0
,B0)-1)
1607 ON G(A0,B0)+1 GOSUB 501,502:FOR H=1
TO 10:NEXT H:G(A0,B0)=ABS(G(A0,B0)-1):R
ETURN
1700 REM *** MESSAGE IMMOBILITE ***
1701 POSITION 3,22:?" CETTE PIECE NE PEU
T PAS BOUGER !?"
1702 FOR I=225 TO 120 STEP -4:SOUND 0,IN
T(I/4)+60,10,3:NEXT I
1703 FOR I=120 TO 225 STEP 4:SOUND 0,INT
(I/4)+60,10,3:NEXT I:SOUND 0,0,0,0
1704 POSITION 3,22:?" "":RETURN
1800 REM *** PIECES CHOISIES ***
1801 POKE 703+BG-4*INT(BG/5),CG:POKE 532
47+BG,88+8*AG:RETURN
1900 REM *** CLIGNOTTEMENT 2 ***
1901 POKE 77,0:IF GR(A0,B0)0 THEN GOTO
1904
1902 A=A0:B=B0:G(A0,B0)=ABS(G(A0,B0)-1):
GOSUB 503:FOR H=1 TO 8:NEXT H
1903 G(A0,B0)=ABS(G(A0,B0)-1):W=GR(A0,B0
):GOSUB 503:FOR H=1 TO 10:NEXT H:W=W0:RE
TURN

```

```

1904 A=A0:B=B0:G(A0,B0)=ABS(G(A0,B0)-1):
GOSUB 503:FOR H=1 TO 8:NEXT H
1905 ON G(A0,B0)+1 GOSUB 501,502:FOR H=1
TO 10:NEXT H:G(A0,B0)=ABS(G(A0,B0)-1):R
ETURN
2000 REM *** TEST CASE D'ARRIVEE ***
2001 IF W-16*P>8 THEN GOTO 2011
2002 TR=1:IF CNT(W)<1 THEN TR=2
2003 IF ABS(A0-A1)>1 THEN VAL=1:RETURN
2004 IF P=0 AND (B0>B1-1 OR B0<B1-TR) TH
EN VAL=1:RETURN
2005 IF P=1 AND (B0<B1+1 OR B0>B1+TR) TH
EN VAL=1:RETURN
2006 IF A0<A1 AND INT((GR(A0,B0)/17)<>AB
S(P-1)) THEN VAL=1:GOSUB 1000:RETURN
2007 IF A0=A1 AND GR(A0,B0)<>-1 THEN VAL
=1:RETURN
2008 CNT(W)=CNT(W)+1:IF ABS(B0-B1)=2 THE
N GOSUB 2100
2009 IF B0=7*P+1 THEN COP=1
2010 RETURN
2011 IF W-16*P>10 THEN GOTO 2020
2012 IF G(A0,B0)<>G(A1,B1) THEN VAL=1:RE
TURN
2013 IF ABS(A0-A1)<>ABS(B0-B1) THEN VAL=
1:RETURN
2014 I=SGN(A0-A1):J=SGN(B0-B1)
2015 IF ABS(A0-A1)<2 THEN GOTO 2018
2016 FOR K=I TO A0-A1-I STEP I:IF GR(A1+
K,B1+J*ABS(K))<-1 THEN VAL=1
2017 NEXT K
2018 IF INT((GR(A0,B0)/17)=P THEN VAL=1:R
ETURN
2019 CNT(W)=CNT(W)+1:RETURN
2020 IF W-16*P>12 THEN GOTO 2027
2021 IF G(A0,B0)=G(A1,B1) THEN VAL=1:RET
URN
2022 IF ABS(A0-A1)<1 OR ABS(A0-A1)>2 THE
N VAL=1:RETURN
2023 IF ABS(A0-A1)=2 AND ABS(B0-B1)<>1 T
HEN VAL=1:RETURN
2024 IF ABS(A0-A1)=1 AND ABS(B0-B1)<>2 T
HEN VAL=1:RETURN
2025 IF INT((GR(A0,B0)/17)=P THEN VAL=1:R
ETURN
2026 CNT(W)=CNT(W)+1:RETURN
2027 IF W-16*P>14 THEN GOTO 2036
2028 IF A0<>A1 AND B0<>B1 THEN VAL=1:RET
URN
2029 I=SGN(A0-A1):J=SGN(B0-B1)
2030 IF ABS(A0-A1)<2 THEN GOTO 2033
2031 FOR K=I TO A0-A1-I STEP I:IF GR(A1+
K,B1+J*ABS(K))<-1 THEN VAL=1
2032 NEXT K
2033 IF ABS(B0-B1)<2 THEN GOTO 2036
2034 FOR K=J TO B0-B1-J STEP J:IF GR(A1,
B1+K)<-1 THEN VAL=1
2035 NEXT K
2036 IF INT((GR(A0,B0)/17)=P THEN VAL=1:R
ETURN
2037 CNT(W)=CNT(W)+1:RETURN
2038 IF W-16*P>15 THEN GOTO 2057
2039 IF A0<>A1 AND B0<>B1 THEN GOTO 2049
2040 I=SGN(A0-A1):J=SGN(B0-B1)
2041 IF ABS(A0-A1)<2 THEN GOTO 2044
2042 FOR K=I TO A0-A1-I STEP I:IF GR(A1+
K,B1+J*ABS(K))<-1 THEN VAL=1
2043 NEXT K
2044 IF ABS(B0-B1)<2 THEN GOTO 2047
2045 FOR K=J TO B0-B1-J STEP J:IF GR(A1,
B1+K)<-1 THEN VAL=1
2046 NEXT K
2047 IF INT((GR(A0,B0)/17)=P THEN VAL=1:R
ETURN
2048 CNT(W)=CNT(W)+1:RETURN
2049 IF G(A0,B0)<>G(A1,B1) THEN VAL=1:RE
TURN
2050 IF ABS(A0-A1)<>ABS(B0-B1) THEN VAL=
1:RETURN
2051 I=SGN(A0-A1):J=SGN(B0-B1)
2052 IF ABS(A0-A1)<2 THEN GOTO 2055
2053 FOR K=I TO A0-A1-I STEP I:IF GR(A1+
K,B1+J*ABS(K))<-1 THEN VAL=1
2054 NEXT K
2055 IF INT((GR(A0,B0)/17)=P THEN VAL=1:R
ETURN
2056 CNT(W)=CNT(W)+1:RETURN
2057 IF ABS(A0-A1)>2 OR ABS(B0-B1)>1 THE
N VAL=1:RETURN
2058 IF ABS(A0-A1)=2 THEN GOSUB 2200:RET
URN
2059 IF INT((GR(A0,B0)/17)=P THEN VAL=1:R
ETURN
2060 CNT(W)=CNT(W)+1:RETURN
2100 REM *** OPTION PRISE EN PA ***
2101 IF P=0 THEN H=W-1:PEP(H)=COUP:LEP(H
)=B0:RETURN
2102 H=W-9:PEP(H)=COUP:LEP(H)=B0:RETURN
2200 REM *** ROQUE ***
2201 IF B0<>B1 THEN VAL=1:RETURN
2202 IF CNT(W)<>0 THEN VAL=1:RETURN
2203 IF A0=A1+2 AND CNT(W-2)<>0 THEN VAL
=1:RETURN
2204 IF A0=A1-2 AND CNT(W-3)<>0 THEN VAL
=1:RETURN
2205 IF ECHEC(P)>0 THEN VAL=1:RETURN

```

```

2206 IF A0=A1-2 THEN GOTO 2210
2207 FOR I=A1+1 TO A1+2:IF GR(I,B1)<>-1
THEN VAL=1
2208 NEXT I:IF VAL=1 THEN RETURN
2209 ROQ=1:RETURN
2210 FOR I=A1-1 TO A1-3 STEP -1:IF GR(I,
B1)<>-1 THEN VAL=1
2211 NEXT I:IF VAL=1 THEN RETURN
2212 ROQ=1:RETURN
2300 REM *** MOUVEMENT ***
2301 POKE 53247+BG,0
2302 A=A1:B=B1:ON G(A1,B1)+1 GOSUB 502,5
01
2303 A=A0:B=B0:GOSUB 503:PH(W)=A0:PV(W)=
B0
2304 IF PRENPA>0 THEN GOSUB 2400
2305 IF FIX>0 THEN GOSUB 2500
2306 IF COP=1 THEN GOSUB 2600:COP=0
2307 IF ROQ=1 THEN GOSUB 2700
2308 IF FIX<=0 THEN FOR H=240 TO 140 STE
P -5:SOUND 0,INT(H/10)+20,6,3:NEXT H:SOU
ND 0,0,0,0
2309 R=ABS(P-1):GOSUB 1100:IF ATT<1 THEN
GOTO 700
2310 ECHEC(R)=1:POSITION 3,22:?" "
ECHEC AU ROI !!!"
2311 FOR H=1 TO 80:SOUND 0,70+H,10,3:NEX
T H:FOR H=1 TO 80:SOUND 0,150-H,8,3:NEXT
H:SOUND 0,0,0,0
2312 MAT=1:GOSUB 3100:IF MAT=0 THEN POSI
TION 3,22:?" "":
GOTO 700
2313 POSITION 3,22:?" "": MAT !
!!!":FOR H=1 TO 75:SOUND 0,70+INT(15
* SIN(H)),10,3
2314 SOUND 1,120-INT(15* COS(H)),10,2:NEX
T H:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:GOTO 120
0
2400 REM *** PRISE EN PASSANT ***
2401 IF P=0 THEN FIX=GR(A0,B0+1):GR(A0,B
0+1)=-1:A=A0:B=B0+1:ON G(A0,B0+1)+1 GOSU
B 502,501:RETURN
2402 FIX=GR(A0,B0-1):GR(A0,B0-1)=-1:A=A0
:B=B0-1:ON G(A0,B0-1)+1 GOSUB 502,501:RE
TURN
2500 REM *** CAPTURE ***
A01 FOR H=240 TO 140 STEP -5:SOUND 0,IN
T(H/10)+20,12,3:NEXT H:SOUND 0,0,0,0
2502 PH(FIX)=-1:PV(FIX)=-1
2503 RESTORE 2510+FIX:READ O,A,B:CAP(O)=
CAP(O)+1:B=B-CAP(O)
2504 WY=0:W=FIX:GOSUB 504:W=W0:QI(O,CAP(
O))=FIX:RETURN
2510 DATA 0,12,9
2512 DATA 0,12,9
2513 DATA 0,12,9
2514 DATA 0,12,9
2515 DATA 0,12,9
2516 DATA 0,12,9
2517 DATA 0,12,9
2518 DATA 0,12,9
2519 DATA 1,11,9
2520 DATA 1,11,9
2521 DATA 2,11,7
2522 DATA 2,11,7
2523 DATA 3,11,5
2524 DATA 3,11,5
2525 DATA 4,11,3
2526 DATA 5,11,2
2527 DATA 6,-3,9
2528 DATA 6,-3,9
2529 DATA 6,-3,9
2530 DATA 6,-3,9
2531 DATA 6,-3,9
2532 DATA 6,-3,9
2533 DATA 6,-3,9
2534 DATA 6,-3,9
2535 DATA 7,-4,9
2536 DATA 7,-4,9
2537 DATA 8,-4,7
2538 DATA 8,-4,7
2539 DATA 9,-4,5
2540 DATA 9,-4,5
2541 DATA 10,-4,3
2542 DATA 11,-4,2
2600 REM *** PROMOTION DU PION ***
2601 K=6*P+1:AG=11-15*P
2602 IF (CAP(K)=0 AND CAP(K+1)=0 AND CAP
(K+2)=0 AND CAP(K+3)=0) THEN RETURN
2603 POKE 77,0:IF K=6*P+5 THEN K=6*P+1
2604 IF CAP(K)=0 THEN K=K+1:GOTO 2603
2605 CG=8:BG=9-(2*(K-6*INT(K/6))-1)-(CAP
(K)-1):GOSUB 1800
2606 IF STICK(P)=14 THEN POKE 53247+BG,0
:K=K+1:GOTO 2603
2607 IF STRIG(P)=0 THEN FOR I=0 TO 7:POK
E 53247+BG,0:GOTO 2609
2608 GOTO 2606
2609 A=11-15*P:B=10-2*(K-6*P):GOSUB 502
2610 FIX=W:GOSUB 2502
2611 W=QI(K,CAP(K)):A=A0:B=B0:GOSUB 503:
GR(A0,B0)=W:PH(W)=A0:PV(W)=B0
2612 CAP(K)=CAP(K)-1:RETURN
2700 REM *** ROQUE ***
2701 IF SGN(A0-A1)<0 THEN GOTO 2704
2702 W=GR(8,B1):GR(A1+1,B1)=W:A=B:B=B1:0

```

```

N G(8,B1)+1 GOSUB 502,501:GR(8,B1)=-1
2703 PH(W)=A1+1:PV(W)=B1:A=A1+1:B=B1:GOS
UB 503:VAL=0:W=W0:RETURN
2704 W=GR(1,B1):GR(A1-1,B1)=W:A=1:B=B1:0
N G(1,B1)+1 GOSUB 502,501:GR(1,B1)=-1
2705 PH(W)=A1-1:PV(W)=B1:A=A1-1:B=B1:GOS
UB 503:VAL=0:W=W0:RETURN
2800 REM *** DEMEURE EN ECHEC ***
2801 POSITION 3,22:?" CETTE MANOEUVRE VO
US LAISSE ECHEC !?"
2802 FOR I=200 TO 100 STEP -3:SOUND 0,IN
T(I/5)+50,12,3:NEXT I
2803 FOR I=100 TO 200 STEP 3:SOUND 0,INT
(I/5)+50,12,3:NEXT I:SOUND 0,0,0,0
2804 POSITION 3,22:?" "":RETURN
2900 REM *** ARRIVEE EN ECHEC ***
2901 POSITION 3,22:?" CETTE MANOEUVRE VO
US MET ECHEC !?"
2902 FOR I=200 TO 100 STEP -3:SOUND 0,IN
T(I/5)+50,12,3:NEXT I
2903 FOR I=100 TO 200 STEP 3:SOUND 0,INT
(I/5)+50,12,3:NEXT I:SOUND 0,0,0,0
2904 POSITION 3,22:?" "":RETURN
2905 PH(W)=A1-1:PV(W)=B1:A=A1-1:B=B1:GOS
UB 503:VAL=0:W=W0:RETURN
3100 REM *** TEST MAT ***
3101 II=16+16*R
3102 FOR CO=PH(II)-1 TO PH(II)+1:FOR LI=
PV(II)-1 TO PV(II)+1:ARG=0:GG=R:GOSUB 33
00
3107 IF ARG=0 THEN MAT=0:CO=PH(II)+1:LI=
PV(II)+1
3108 NEXT LI:NEXT CO:IF MAT=0 THEN RETUR
N
3109 FOR TVA=0 TO NE-1:CO=CO(TVA):LI=LI(
TVA):FOR II=1+16*R TO 8+16*R:OC=PH(II):I
L=PV(II):IF OC<1 THEN GOTO 3117
3110 II=1:IF CNT(II)<1 THEN TT=2
3111 IF ABS(CO-OC)>1 THEN GOTO 3117
3112 IF R=0 AND (LI)IL-1 OR LI(IL-TT) TH
EN GOTO 3117
3113 IF R=1 AND (LI)IL+1 OR LI(IL+TT) TH
EN GOTO 3117
3114 IF CO<OC AND INT((GR(CO,LI)/17)<>AB
S(R-1)) THEN BAL=1:GOSUB 3200:IF BAL<>0 T
HEN GOTO 3117
3115 IF CO=OC AND GR(CO,LI)<>-1 THEN GOT
O 3117
3116 ARG=0:GOSUB 3300:IF ARG=0 THEN MAT=
0:IF MAT=0 THEN II=8+16*R
3117 NEXT II:IF MAT=0 THEN TVA=NE:GOTO 3
168
3118 FOR II=9+16*R TO 10+16*R:OC=PH(II):
IL=PV(II):IF OC<1 THEN GOTO 3127
3119 IF G(CO,LI)<>G(OC,IL) THEN GOTO 312
7
3120 IF ABS(CO-OC)<>ABS(LI-IL) THEN GOTO
3127
3121 II=SGN(CO-OC):J=SGN(LI-IL)
3122 IF ABS(CO-OC)<2 THEN GOTO 3125
3123 FOR K=I1 TO CO-OC-I1 STEP I1:IF GR(
OC+K,IL+J*ABS(K))<-1 THEN GOTO 3127
3124 NEXT K
3125 IF INT((GR(CO,LI)/17)=R THEN GOTO 31
27
3126 ARG=0:GOSUB 3300:IF ARG=0 THEN MAT=
0:IF MAT=0 THEN II=10+16*R
3127 NEXT II:IF MAT=0 THEN TVA=NE:GOTO 3
168
3128 FOR II=11+16*R TO 12+16*R:OC=PH(II)
:IL=PV(II):IF OC<1 THEN GOTO 3135
3129 IF G(CO,LI)=G(OC,IL) THEN GOTO 3135
3130 IF ABS(CO-OC)<1 OR ABS(CO-OC)>2 THE
N GOTO 3135
3131 IF ABS(CO-OC)=2 AND ABS(LI-IL)<>1 T
HEN GOTO 3135
3132 IF ABS(CO-OC)=1 AND ABS(LI-IL)<>2 T
HEN GOTO 3135
3133 IF INT((GR(CO,LI)/17)=R THEN GOTO 31
35
3134 ARG=0:GOSUB 3300:IF ARG=0 THEN MAT=
0:IF MAT=0 THEN II=12+16*R
3135 NEXT II:IF MAT=0 THEN TVA=NE:GOTO 3
168
3136 FOR II=13+16*R TO 14+16*R:OC=PH(II)
:IL=PV(II):IF OC<1 THEN GOTO 3147
3137 IF CO<>OC AND LI<>IL THEN GOTO 3147
3138 II=SGN(CO-OC):J=SGN(LI-IL)
3139 IF ABS(CO-OC)<2 THEN GOTO 3142
3140 FOR K=I1 TO CO-OC-I1 STEP I1:IF GR(
OC+K,IL)<-1 THEN K=100*I1
3141 NEXT K:IF ABS(K)>90 THEN GOTO 3147
3142 IF ABS(LI-IL)<2 THEN GOTO 3145
3143 FOR K=J TO LI-IL-J STEP J:IF GR(OC,
IL+K)<-1 THEN K=100*J
3144 NEXT K:IF ABS(K)>90 THEN GOTO 3147
3145 IF INT((GR(CO,LI)/17)=R THEN GOTO 31
47
3146 ARG=0:GOSUB 3300:IF ARG=0 THEN MAT=
0:IF MAT=0 THEN II=14+16*R
3147 NEXT II:IF MAT=0 THEN TVA=NE:GOTO 3
168

```



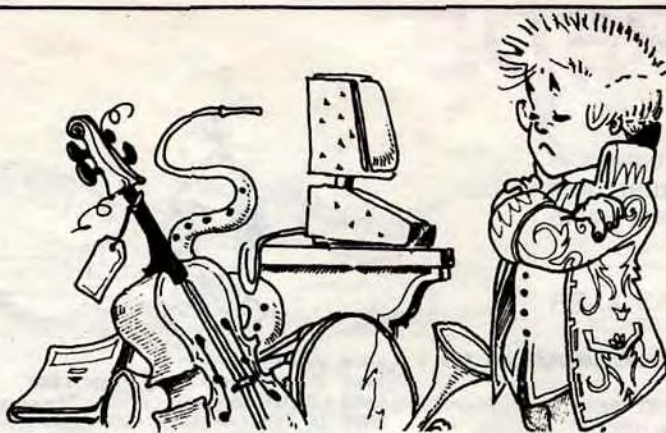


# TRANSMUSIC

A quoi bon l'achat d'instruments  
Puisqu'un clavier d'ordinateur  
Fera de vous facilement  
Un musicien compositeur

Patrick OLIVIER.

Mode d'emploi :  
Les " " du listing doivent être tapés "# ". Pour le reste, tout est  
dans le programme.



# HECTOR



```

1 'copyright. Patrick OLIVIER . Programme TRANS M
USIC sur HECTOR 2HR+ basic 3
2 'SURTOUT NE PAS FAIRE DE RENUM
10 wipe:bright1:flash0:plot71,150,97,50,2:output"PA
TRICK OLIVIER",75,142,3:output"PRESENTE",96,116,3
11 data3,4,5,80,300,7,2,0,85,300,4,1,3,97,300,1,0,6
,85,300,2,3,1,80,300,6,4,7,131,150,4,5,2,124,150,3,7
,4,110,600
12 for I=1to8:readA,F,C,D,E:colorA,1,F,C:toneD,E:nex
t:pause2:wipe:bright1:screen8,230,230,230:cls2:color
0,1,7,3:A$="T A S M S C":B$=" R N
- U I":C=120-3*len(A$):pen1:cursorC,115:printA$
:pen3:cursorC,115:printB$
13 A=1:B=3:for F=1to40:swapA,B:penA:cursorC,114:prin
tA$:penB:cursorC,115:printB$:sound3,264:next:sound7,
66:pen2:goto79
14 onA(D)gosub18,20,22,24,26,28,30,28,32,34,36,56,5
8,60,22,62,64,66,68,69,71,75,77:return
15 output"BARRE D'ESPACEMENT POUR CONTINUER",20,13,
1:A$=instr$(1):ifa$<<" "thengoto15:elsecls:return
16 line30,220,30,140,3:forF=pi(-50)to0step6:X=6*cos
(F/50):Y=6*sin(-F/50):plotX+30,Y+170,3:next:forF=0to
pi(-62)step-6:X=-6+12*cos(F/50):Y=12*sin(F/50):plotX
+30,Y+170,3:next:lineX+30,Y+170,36,190,3:line36,220,
3
17 forF=pi(-50)to0step6:X=3*cos(F/50):Y=3*sin(-F/50
):plotX+33,Y+220,3:next:forF=0topi(-62)step-6:X=6*cos
(F/50):Y=6*sin(F/50):plotX+24,Y+140,3:next:Y=0:retu
rn
18 tone131,C(D):gosub106:output"MI",R,W,2:outputY$(
D),G,171+H,2:return
19 tone131,C(D):return
20 tone139,C(D):gosub106:output"RE",R,W,2:outputY$(
D)+H,2:return
21 tone139,C(D):return
22 tone124,C(D):gosub106:output"FA",R,W,2:outputY$(
D),G,176+H,2:return
23 tone124,C(D):return
24 tone110,C(D):gosub106:output"SOL",R,W,2:outputY$(
D),G,181+H,2:return
25 tone110,C(D):return
26 tone97,C(D):gosub106:output"LA",R,W,2:outputY$(
D),G,186+H,2:return
27 tone97,C(D):return
28 tone80,C(D):gosub106:output"DO",R,W,2:outputY$(
D),G,196+H,2:return
29 tone80,C(D):return
30 tone85,C(D):gosub106:output"SI",R,W,2:outputY$(
D),G,191+H,2:return
31 tone85,C(D):return
32 tone71,C(D):gosub106:output"RE",R,W,2:outputY$(
D),G,201+H,2:return
33 tone71,C(D):return
34 tone63,C(D):gosub106:output"MI",R,W,2:outputY$(
D),G,206+H,2:return
35 tone63,C(D):return
36 ifC(D)="d"thenpause.05:gosub106:outputchr$(196)
,G,189+H,2:return
37 ifC(D)="a"thenpause.075:gosub106:outputchr$(196)
+H,2:return
38 ifC(D)="c"thenpause.1:gosub106:outputchr$(198)
,G,189+H,2:return
39 ifC(D)="v"thenpause.2:gosub106:outputchr$(198)+
H,2:return
40 ifC(D)="n"thenpause.2:gosub106:outputchr$(195)
,G,189+H,2:return
41 ifC(D)="*"thenpause.3:gosub106:outputchr$(195)+
H,2:return
42 ifC(D)="b"thenpause.4:gosub106:outputchr$(197)
,G,184+H,2:return
43 ifC(D)="x"thenpause.6:gosub106:outputchr$(197)+
H,2:return
44 ifC(D)="r"thenpause.8:gosub106:outputchr$(197)
,G,189+H,2:return
45 ifC(D)="w"thenpause1.2:gosub106:outputchr$(197)
+H,2:return
46 ifC(D)="d"thenpause.05:return
47 ifC(D)="a"thenpause.075:return
48 ifC(D)="c"thenpause.1:return
49 ifC(D)="v"thenpause.2:return
50 ifC(D)="n"thenpause.2:return
51 ifC(D)="*"thenpause.3:return
52 ifC(D)="b"thenpause.4:return
53 ifC(D)="x"thenpause.6:return
54 ifC(D)="r"thenpause.8:return
55 ifC(D)="w"thenpause1.2:return
56 tone75,C(D):gosub106:output"DO",R,W,2:outputY$(
D)+H,2:return
57 tone75,C(D):return
58 tone67,C(D):gosub106:output"RE",R,W,2:outputY$(
D)+H,2:return
59 tone67,C(D):return
60 tone168,C(D):gosub106:output"DO",R,W,2:outputY$(
D),G,155+H,2:return
61 tone168,C(D):return
62 tone148,C(D):gosub106:output"RE",R,W,2:outputY$(
D),G,165+H,2:return
63 tone148,C(D):return
64 tone117,C(D):gosub106:output"FA",R,W,2:outputY$(
D)+H,2:return
65 tone117,C(D):return
66 tone91,C(D):gosub106:output"LA",R,W,2:outputY$(
D)+H,2:return
67 tone91,C(D):return
68 'ne pas effacer cette ligne
69 tone55,C(D):gosub106:output"FA",R,W,2:outputY$(
D)+H,2:return
70 tone55,C(D):return
71 tone59,C(D):gosub106:output"FA",R,W,2:outputY$(
D),G,211+H,2:return
72 tone59,C(D):return
73 tone59,C(D):gosub106:output"FA",R,W,2:outputY$(
D),G,211+H,2:return
74 tone59,C(D):return
75 tone104,C(D):gosub106:output"SOLF",R,W,2:outputY
$(D)+H,2:return
76 tone104,C(D):return
77 tone156,C(D):gosub106:output"DO",R,W,2:outputY$(
D)+H,2:return

```

```

78 tone158,C(D):return
79 data15,16,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,61,0,6
7,0,129,0,129,0,129,0,67,0,61,0,1,0,1,0,1,0,1,0,
1,0,1,0,1,0,61,0,127,0,255,0,255,0,255,0,127,0,61,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,60,0,66,0,129,0,12
9,0,129,0,66,0,60
80 data0,96,0,80,0,72,0,70,0,70,0,32,0,32,0,16,0,16
,0,8,0,8,0,4,0,4,0,2,0,2,0,2,0,6,0,10,0,118,0,106,0,
18,0,100,0,100,0,8,0,8,0,16,0,16,0,32,0,32,0,32,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,0,255,0,25
5,0,255,0,255,0
81 data0,0,4,0,12,0,116,0,100,0,4,0,4,0,8,0,8,0,16,
0,16,0,32,0,32,0,64,0,64,0
82 data0,12,0,12,0,10,0,10,0,9,0,9,0,8,1,232,3,248,
7,248,7,248,7,248,3,248,1,232,0,12,0,12,0,10,0,
10,0,9,0,9,0,12,0,12,1,234,3,250,7,249,7,248,7,248,
3,248,1,232
83 restore79:for I=6400to64271:readV:pokeI,V:next:p
oke&5FE3,0:poke&5FE4,&FA
84 clear1000:dimC(350),A(350),Y(350),C(350),E(350
),L(1)
85 wipe:bright1:cursor57,115:print"MODE D'EMPLOI ?
(D/N)":A$=instr$(1):ifa$<<"o"andA$<<"n"thengoto85:el
seifa$="o"thengosub200
86 goto131
87 R=0:G=0
88 wipe
89 color0,1,2,3
90 gosub115
91 D=0
92 D=0+1:ifa(D)=400thenA(D)=-56:goto131:elseA$=instr$(
1):A(D)=asc(A$)-99
93 ifA(D)=-56thenD=0-1:T=0:goto131
94 ifA(D)=-91thenD=0-2:plotR,W+85,30,95,0:forF=W+70
toW+30step-10:lineR,F,R+30,F,1:next:goto92
95 ifA(D)<lorA(D)>23thenD=0-1:A(D)=0:goto92
96 ifA(D)=19thenA(D)=0:0=0-1:goto92
97 C$(D)=instr$(1)
98 ifC$(D)<<"b"andC$(D)<<"c"andC$(D)<<"n"andC$(D)<<
"r"andC$(D)<<"d"andC$(D)<<" "thengoto97
99 ifC$(D)<<" "thengoto103
100 P$=instr$(1)
101 ifP$<<"b"andP$<<"c"andP$<<"n"andP$<<"r"andP$<<
"d"thengoto100
102 C$(D)=P$+C$(D)
103 gosub147
104 gosub14
105 goto92
106 Y=Y+1
107 ifY=7thengoto111
108 G=G+30
109 R=R+30
110 goto114
111 D=D+1
112 W=W-100:R=20:G=20:H=H-100:Y=0
113 ifD=2thengosub115
114 return
115 wipe
116 W=130:R=20:G=20:H=0:Y=0:Q=0:Y=0
117 forF=200to160step-10
118 line0,F,241,F,1
119 line0,F-100,241,F-100,1:next
120 T=T+1
121 ifT=1thengosub16
122 return
123 Q=0
124 gosub115
125 D=D+1
126 ifA(D)=-56thengoto129
127 gosub14
128 goto125
129 ifP=1thenD=0-1:P=0:color0,1,2,3:gosub92
130 pause1.5
131 P=0:wipe:color0,1,7,3:bright1:cursor60,230:pen1
:print"QUE CHOISISSEZ-VOUS?":pen2:cursor45,220:print
"->1 ENTENDRE L'AIR PROGRAMME AVEC VISUALISATION D
E LA MUSIQUE"
132 cursor45,190:print"->2 ENTENDRE L'AIR PROGRAMME
SANS VISUALISATION DE LA MUSIQUE":cursor45,160:pr
int"->3 CONTINUER L'AIR PROGRAMME":cursor45,140:pr
int"->4 AVOIR LE MODE D'EMPLOI"
133 cursor45,120:print"->5 PROGRAMMER UN AIR":curso
r45,100:print"->6 CORRIGER DES NOTES":cursor45,80:pr
int"->7 METTRE UN MORCEAU SUR CAS- SETTE":cursor45,6
0:print"->8 ENTRER UN MORCEAU D'UNE CASSETTE":cur
sor45,30:print"->9 ARRETER"
134 H$=instr$(1):X=val(H$):ifX<lorX>9thengoto134
135 ifX=7thengoto172
136 ifX=8thengoto180
137 ifX=1thenT=0:color0,1,2,3:goto123
138 ifX=4thenT=0:color0,1,2,3:goto200
139 ifX=5thenT=0:color0,1,2,3:goto87
140 ifX=9thenusr0
141 ifX=3thenP=1:T=0:color0,1,2,3:goto123
142 ifX=6thengoto157
143 ifX=2thenD=0
144 D=0+1:ifa(D)=-56thengoto131
145 onA(D)gosub19,21,23,25,27,29,31,29,33,35,46,57,
59,61,23,63,65,67,69,70,72,76,78
146 goto144
147 ifC$(D)="d"thenC(D)=50:Y$(D)=chr$(200):return
148 ifC$(D)="d."thenC$(D)="a":C(D)=75:Y$(D)=chr$(20
0)+H,2:return
149 ifC$(D)="c"thenC(D)=100:Y$(D)=chr$(199):return
150 ifC$(D)="c."thenC$(D)="v":C(D)=150:Y$(D)=chr$(1
99)+H,2:return
151 ifC$(D)="n"thenC(D)=200:Y$(D)=chr$(193):return
152 ifC$(D)="n."thenC$(D)="*":C(D)=300:Y$(D)=chr$(1
93)+H,2:return
153 ifC$(D)="b"thenC(D)=400:Y$(D)=chr$(192):return
154 ifC$(D)="b."thenC$(D)="x":C(D)=600:Y$(D)=chr$(1
92)+H,2:return
155 ifC$(D)="r"thenC(D)=800:Y$(D)=chr$(194):return
156 ifC$(D)="r."thenC$(D)="w":C(D)=1200:Y$(D)=chr$(
194)+H,2:return
157 color0,1,2,3:T=0:gosub115:D=0
158 D=0+1:ifa(D)=-56thengoto131:elsegosub14
159 D$=instr$(1):ifasc(D$)<<"B"andasc(D$)<<"9"thengoto1
59

```

```

160 ifasc(D$)=8thenplotR,W+85,30,95,0:forF=W+70toW+
30step-10:lineR,F,R+30,F,1:next:A$=instr$(1):A(D)=as
c(A$)-99:elsegoto171
161 ifA(D)<lorA(D)>23thengoto160
162 C$(D)=instr$(1)
163 ifC$(D)<<"b"andC$(D)<<"c"andC$(D)<<"n"andC$(D)<<
"r"andC$(D)<<"d"andC$(D)<<" "thengoto162
164 ifC$(D)<<" "thengoto168
165 P$=instr$(1)
166 ifP$<<"b"andP$<<"c"andP$<<"n"andP$<<"r"andP$<<
"d"thengoto165
167 C$(D)=P$+C$(D)
168 gosub147
169 gosub14
170 goto159
171 goto158
172 wipe:bright1:pen2:printtab(8);"#POUR METTRE VO
TRE CASSETTE A L'ENDROIT OU L'ENREGISTREMENT DOIT
AVOIR LIEU => APPUYER SUR ";pen1:print"R":pen2:prj
nt"ET SUR ";pen1:print"RETOUR":pen2:print"OU ";p
en1:print"AV.RAP":pen2
173 print:print:print:printtab(8);"#POUR ARRETER AP
PUYER SUR N'IMPORTE QUELLE TOUCHE:print"ET SUR ";p
en1:print"STOP-EJECT":pen2:print:print:print:printta
b(8);"#POUR ENREGISTRER APPUYER SUR ";pen1:print"EC
RITURE":pen2:print"PUIS ";pen1
174 print"LECTURE":pen2:print"ET SUR ";pen1:print"
E":pen2
175 H$=instr$(1):ifH$<<"e"andH$<<"r"thengoto175
176 ifH$="r"thenrewind:goto172
177 L(1)=0
178 saveL:saveA:saveC:forM=1to0-1:E(M)=asc(C$(M)
):next:saveE
179 goto131
180 wipe:bright1:pen2:printtab(8);"#POUR METTRE VO
TRE CASSETTE A L'ENDROIT OU L'ENREGISTREMENT DOIT
AVOIR LIEU => APPUYER SUR ";pen1:print"R":pen2:prj
nt"ET SUR ";pen1:print"RETOUR":pen2:print"OU ";p
en1:print"AV.RAP":pen2
181 print:print:print:printtab(8);"#POUR ARRETER AP
PUYER SUR N'IMPORTE QUELLE TOUCHE:print"ET SUR ";p
en1:print"STOP-EJECT":pen2:print:print:print:printta
b(8);"#POUR CHARGER APPUYER SUR ";pen1
182 print"LECTURE":pen2:print"ET SUR ";pen1:print"
L":pen2
183 H$=instr$(1):ifH$<<"1"andH$<<"r"thengoto183
184 ifH$="r"thenrewind:goto180
185 loadL:loadA:loadC:loadE:forM=1tol(1):C$(M)=
chr$(E(M))
186 D=0
187 D=0+1:ifa(D)=-56thengoto131
188 C$(D)=chr$(E(D))
189 ifC(D)=50thenY$(D)=chr$(200)
190 ifC(D)=75thenC$(D)="a":Y$(D)=chr$(200)+H,2:
191 ifC(D)=100thenY$(D)=chr$(199)
192 ifC(D)=150thenC$(D)="v":Y$(D)=chr$(199)+H,2:
193 ifC(D)=200thenY$(D)=chr$(193)
194 ifC(D)=300thenC$(D)="*":Y$(D)=chr$(193)+H,2:
195 ifC(D)=400thenY$(D)=chr$(192)
196 ifC(D)=600thenC$(D)="x":Y$(D)=chr$(192)+H,2:
197 ifC(D)=800thenY$(D)=chr$(194)
198 ifC(D)=1200thenC$(D)="w":Y$(D)=chr$(194)+H,2:
199 goto187
200 color0,6,1,7:wipe:bright1:screen30,220,180,190:
cls2:pen1:printtab(9);"TRANS-MUSIC":print
201 pen3:printtab(4);"#POUR PROGRAMMER UN AIR , IL
FAUT D'ABORD ENTRER LA NO-TE (DO,RE,MI,DO#,RE#,etc..
.) PUIS SA DUREE (RONDE,BLANCHE,NOIRE,CROCHE,DOUBLE-
CROCHE)":print:print:printtab(5);"LES NOTES":print
202 pen3:print"#Chaque touche de la rangée Q -> M
représente respectivement les notes DO# RE# MI# F
Ag SOL LA SI DO RE MI et la touche X représente le F
A ai-gu. ( Le q indique les notes graves)":gosub15:
print
203 print"#Chaque touche de la rangée Z -> P repré
sente respectivement les notes DO# RE# F#G# FA#G#
SOLF LA# DO# RE# et la touche W représente le F
A ai-gu.":pen1:print:printtab(4);"LES DUREES":pen(3):
print
204 print"#Après avoir entré la note, il faut entr
er sa durée.":print"La RONDE est représentée par le
R":print"La BLANCHE est représentée par le B":gosu
b15:print:print"La NOIRE est représentée par le N":p
rint"La CROCHE est représentée par le C"
205 print"La DOUBLE CROCHE est représentée par le D
":print:print:printtab(4);"LES NOTES POINTEES":pen(3):
print:print"#Il est possible de pointer les notes(
multiplier la durée de la note par 1,5)":
206 print"Pour cela il suffit de taper . avant d'ent
rer la durée.":gosub15:print:print"LES ";chr$(3
4);"PAUSES":chr$(34):pen3:print:print"#Il existe ef
fectivement sur ce programme les PAUSES les DEMI-PAU
SES les SOUPIRS les ";
207 print"DEMI-SOUPIRS et les QUARTS DESOUPIRS.":p
rint"#pour entrer ces ";chr$(34);"PAUSES":chr$(34);
"#il suffit d'appuyer sur N puis de rentrer la durée
.":print"R = PAUSE .....":chr$(197):
208 print"B = DEMI-PAUSE .....":chr$(197):pr
int"N = SOUPIR .....":chr$(195):print"C = DEMI-
SOUPIR .....":chr$(198):print"D = QUART DE SOU
PIR .....":chr$(196):gosub15:pen1:print
209 printtab(4);"LES ";chr$(34);"PAUSES":chr$(34);"
POINTEES":print:pen3:print"#Il est possible de poi
nter les ";chr$(34);"pauses":chr$(34);". Il suffit d
'appuyer sur . avant de rentrer la durée":print:pen1
:printtab(4);
210 print"EXEMPLE":print:pen3:print"-Si vous voulez
avoir un DO grave ronde, vous appuyer surQ puis sur
R":tone168,800:print"-Si vous voulez avoir un RE
grave ronde pointé, vous ap- puyer surS puis sur. et
enfin sur R":tone148,1200
211 gosub15:print:print"Si vous voulez avoir un qua
rt de soupir, vous appuyez sur N puis sur D":print"S
i vous voulez avoir un quart de soupir pointé, vous
appuyez sur N puis . et enfin sur D":pen0:print"##Si
vous faites une erreur";
212 print" vous pouvez la corriger en tapant sur
BACK SPACE et en entrant votre nouvelle note":prin

```



Si vous réussissez l'exploit de taper ce programme sans vous tromper dans les "DATA", vous aurez droit à un jeu qui pourrait bien avoir raison de votre santé mentale.

Fred HABAUZIT et Ted PASQUIER



```

10 REM
20 REM fred HABAUZIT et
30 REM ted PASQUIER
40 REM
50 REM Presentent
60 REM
70 REM MEYNAUPEDE
80 REM
90 DIM x(250),y(250)
100 MODE 1
110 f1=CHR$(240)
120 f2=CHR$(241)
130 f3=CHR$(242)
140 f4=CHR$(243)
150 REM
160 REM Presentation du Jeu
170 REM
180 CLS
190 WINDOW 5,35,5,22
200 INK 1,24
210 INK 2,6,9
220 INK 3,26
230 LOCATE 10,1
240 PEN 2
250 PRINT "MEYNAUPEDE"
260 LOCATE 5,3
270 PEN 3
280 PRINT "Par fred and ted (1985)"
290 BORDER 15,10
300 PEN 1
310 LOCATE 1,7
320 PRINT "1: regles de ce jeu gen
330 PRINT:PRINT "2: Jeu (play en a
340 PRINT:PRINT "3: deplacement av
350 PRINT:PRINT "4: redefinition d
360 PRINT:PRINT "5: Joystick"
370 z$=INKEY$:IF z$="" THEN 370
380 IF z$="1" THEN 710
390 IF z$="2" THEN CLS:GOTO 800
400 IF z$="3" THEN 110
410 IF z$="4" THEN 500
420 IF z$="5" THEN 370
430 REM * * * JOYSTICK * * *
440 f1=CHR$(11)
450 f2=CHR$(10)
460 f3=CHR$(8)
470 f4=CHR$(9)
480 GOTO 180
490 REM REDEFINITION
500 CLS
510 LOCATE 3,1
520 PRINT "redefinition"
530 PRINT:PRINT:PRINT "HAUT ? "
550 GOSUB 670:f1=b$
560 PRINT:PRINT "BAS ? "
580 GOSUB 670:f2=b$
590 PRINT:PRINT "GAUCHE ? "
610 GOSUB 670:f3=b$
620 PRINT:PRINT "DROITE ? "
640 GOSUB 670:f4=b$
650 CLS
660 GOTO 200
670 b$=INKEY$:IF b$<>" " THEN PRINT
680 ELSE 670
690 SOUND 1,2056,10,7
700 PRINT "OK"
710 RETURN
720 REM REGLE DU JEU
730 CLS
740 PRINT "bonjour et bienven
750 (e) au beau royaume de MEYNAUPE
760 E la chenille.Comme vous le savez
770 ceci est un jeu et peut vous c
780 auser quelques sequelles ppas
790 sssychologiques.Attention cette m
800 aladie est contagieuse, mefiez vou
810 s...
820 PRINT "Si vous etes prêts,appu
830 yer sur une touche sinon vendez mo
840 i... ou allez jouer aux billes.."
850 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 740
860 CLS
870 PRINT "Bien Passons a des cho
880 ses plus serieuses.La regle est s
890 imple.Vous devez guider MEYNAUPE
900 E au milieu des Jardins de GIRARD
910 chaque fois que MEYNAUPEDE man
920 ge une Pastille,elle grossitMais a
930 tention elle ne doit Passe mordre
940 la queue,"
950 PRINT " elle mourrait sur le c
960 hampe":PRINT " aPpuyer sur une
970 touche"
980 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 780
990 CLS
1000 PRINT "Sachez que chaque Pastil
1010 lles que MEYNAUPEDE mangera vo
1020 us raporteront 11 points.De Plus,
1030 letemps que vous mettez Pour
1040 faire chaque tableaux,vous donn
1050 eras un certain BONUS.Vous devez m
1060 ettre moins de 1 minutes"
1070 PRINT "et 30 secondes pour cha
1080 ques tableaux.Un autre bonus de
1090 1000 points,vous est accorde
1100 chaque fois que vous Passez un t
1110 ableau":PRINT "Une derniere consi
1120 ne,sachez que l'important n'est
1130 Pas de Participer mais de gagner
1140 ... bon appetit
1150 PRINT " < tapez une touch
1160 e"
1170 CLS
1180 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 840
1190 CLS
1200 GOTO 200
870 REM * * * INITIALISATION * * *
880 MODE 1
890 BORDER 0
900 RESTORE
910 Pt=0:pq=0
920 tps=0
930 nu=0
940 sc=0:nb=0:ta=0
950 SYMBOL AFTER 1
960 SYMBOL 160,0,0,0,0,0,0,0
970 SYMBOL 147,24,24,24,31,31,0,0
980 GOTO 1730
990 x=6:y=2
1000 y(2)=2:x(2)=6
1010 x(1)=6:y(1)=2
1020 Pt=1:pq=0
1030 ti=TIME
1040 PEN 1
1050 LOCATE 25,25
1060 PRINT CHR$(164);
1070 PRINT " fred & ted "
1080 PEN 2
1090 LOCATE 26,15
1100 PRINT "HAUT " : ;f1$
1110 LOCATE 26,17
1120 PRINT "BAS " : ;f2$
1130 LOCATE 26,19
1140 PRINT "GAUCHE " : ;f3$
1150 LOCATE 26,21
1160 PRINT "DROITE " : ;f4$
1170 PEN 3
1180 LOCATE 26,23
1190 PRINT "STAGE " : ;ta$
1200 REM * * * DEPLACEMENT * * *
1210 pq=pq+(pq<250)
1220 p=pq+1
1230 pt=pt+(pt<250)
1240 pt=pt+1
1250 x(pt)=x(y(pt))+y
1260 LOCATE x,y
1270 PRINT "q"
1280 LOCATE x(pq),y(pq)
1290 PRINT " "
1300 GOTO 1350
1310 x(pt)=x(y(pt))+y
1320 LOCATE x,y
1330 PRINT "q"
1340 REM CHOIX DE LA DIRECTION
1350 q$=INKEY$
1360 IF q$="f1$ OR q$="f2$ OR q$="f3$
1370 OR q$="f4$ THEN a$=q$
1380 y=y+(a$="f1$)-(a$="f2$)
1390 x=x+(a$="f3$)-(a$="f4$)
1400 ON q+1 GOTO 1210,1410,1440,15
1410 y=y-(a$="f1$)+(a$="f2$)
1420 x=x-(a$="f3$)+(a$="f4$)
1430 GOTO 1310
1440 nb=nb+1
1450 GOSUB 2260
1460 pt=pt+(pt<250)
1470 pt=pt+1
1480 REM TEST CHANGEMENT DE TABLE
1490 UX
1490 IF nb<kc+nu THEN 1310
1500 GOTO 1680
1510 REM PARTIE TERMINEE
1520 IF x=x(pt-1) AND y=y(pt-1) TH
1530 EN 1410
1540 sc=sc+nb*11
1550 GOSUB 2070
1560 LOCATE 24,10
1570 PRINT SPACE(13)
1580 LOCATE 25,8
1590 GOSUB 3350
1600 LOCATE 25,8
1610 FOR i=1 TO 2000
1620 NEXT i
1630 PRINT " UNE AUTRE ? "
1640 d$=INKEY$:IF d$="" THEN 1640
1650 IF d$="o" OR d$="0" OR d$="X"
1660 THEN CLS:GOTO 900
1670 IF d$="n" OR d$="N" THEN CLS:
1680 GOTO 190
1690 GOTO 1640
1700 tps=TIME-ti
1710 REM CALCUL DU SCORE
1720 IF tps<36000 THEN sc=sc+38000
1730 tps
1740 ac=sc+nb*11
1750 REM CHANGEMENT DE TABLEAU
1760 ENV 1,100,2,2
1770 ENT 1,100,-2,2
1780 SOUND 1,284,200,1,1,1
1790 READ a1,a2,a3,qw,kc
1800 INK 1,a1
1810 INK 2,a2
1820 INK 3,a3
1830 CLS
1840 FOR i=1 TO 25
1850 FOR a=1 TO qw
1860 READ b
1870 PEN 1-(b=4)
1880 PRINT CHR$(b+140);
1890 PEN 1
1900 NEXT a
1910 PRINT:PRINT "Une derniere consi
1920 ne,sachez que l'important n'est
1930 Pas de Participer mais de gagner
1940 ... bon appetit
1950 PRINT " < tapez une touch
1960 e"
1970 CLS
1980 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 840
1990 CLS
2000 GOTO 200
1970 yy=INT(RND*23)+2
1980 IF xx=6 AND yy=2 THEN 1960
1990 LOCATE xx,yy
2000 IF TEST(x*16-9,(25-yy)*16+6)
2010 <>0 THEN 1960
2020 PEN 2
2030 PRINT CHR$(144)
2040 NEXT 1
2050 GOSUB 2070
2060 GOTO 990
2070 REM AFFICHAGE SCORE,TEMPS
2080 hi=hi*(hi)=sc-sc*(hi<sc)
2090 LOCATE 25,5
2100 PEN 2
2110 PRINT "SCORE " :
2120 LOCATE 32,5
2130 PEN 1
2140 PRINT sc
2150 LOCATE 25,2
2160 PEN 3
2170 PRINT "RECORD " : ;hi
2180 IF ta=1 THEN RETURN
2190 LOCATE 25,8
2200 PRINT "TEMPS " :
2210 LOCATE 24,10
2220 PRINT INT(tps/18000);
2230 PRINT "MIN";
2240 PRINT INT(tps/300-INT(tps/180
2250 *x60);
2260 PRINT "SEC"
2270 RETURN
2280 ENV 1,100,3,1
2290 ENT 1,100,2,2
2300 SOUND 1,200,10,1,1,1,5
2310 RETURN
2320 REM PREMIER TABLEAU
2330 DATA 21,6,26,21,76,10,14,14,1
2340 4,14,14,14,14,14,14,14,14,14,1
2350 14,14,14,14,16
2360 DATA 09,04,20,20,20,20,20,20,
2370 04,20,20,04,20,20,20,20,20,0
2380 4,09
2390 DATA 09,20,09,20,10,14,14,14,
2400 04,14,14,14,04,14,14,16,20,09,0
2410 4,09
2420 DATA 09,20,09,20,20,20,20,20,
2430 20,20,20,20,20,20,20,09,2
2440 0,09
2450 DATA 09,04,09,20,10,14,14,14,
2460 04,14,14,14,04,14,14,16,20,09,0
2470 4,09
2480 DATA 09,20,09,04,05,04,20,20,
2490 20,04,20,04,20,20,20,04,09,2
2500 0,09
2510 DATA 09,20,05,20,20,20,09,20,
2520 10,14,04,14,16,20,09,20,20,05,2
2530 0,09
2540 DATA 09,04,20,20,10,14,13,20,
2550 09,20,20,20,09,20,07,14,16,20,20,0
2560 4,09
2570 DATA 11,14,14,04,09,04,20,04,
2580 09,20,09,20,09,04,20,04,09,14,1
2590 4,17
2600 DATA 09,04,20,20,09,20,14,14,
2610 17,04,09,04,11,14,14,20,09,20,20,0
2620 4,09
2630 DATA 11,14,14,04,09,04,20,04,
2640 09,20,09,20,09,04,20,04,09,14,1
2650 4,17
2660 DATA 09,04,20,20,07,14,16,20,
2670 09,20,20,09,20,10,14,13,20,20,0
2680 4,09
2690 DATA 09,20,09,20,20,20,09,20,
2700 07,14,04,14,13,20,09,20,20,09,2
2710 0,09
2720 DATA 09,20,09,04,09,04,20,20,
2730 20,04,20,04,20,20,04,09,04,09,2
2740 0,09
2750 DATA 09,20,07,14,14,04,14,14,
2760 14,14,20,09,20,14,14,04,09,04,09,2
2770 0,09
2780 DATA 09,20,07,14,14,04,14,14,
2790 14,18,14,15,14,18,14,14,14,04,14,1
2800 4,13,20,09
2810 DATA 07,14,14,14,14,14,14,14,
2820 14,14,15,14,14,14,14,14,14,14,1
2830 4,13
2840 REM TROISIEME TABLEAU
2850 DATA 7,24,20,23,106,10,14,14,
2860 14,14,14,14,14,14,14,14,14,14,1
2870 4,14,14,14,14,14,14,16
2880 DATA 09,04,20,20,04,20,20,
2890 20,20,04,20,20,20,20,04,20,2
2900 0,20,04,09
2910 DATA 09,20,10,14,04,14,18,14,
2920 14,04,14,18,14,04,14,14,18,14,04,1
2930 4,16,20,09
2940 DATA 09,20,09,04,20,20,09,04,
2950 20,20,04,09,04,20,20,04,09,20,20,0
2960 4,09,20,09
2970 DATA 09,04,09,20,09,04,09,20,
2980 14,14,20,09,20,14,14,04,09,04,09,2
2990 0,09,04,09
3000 DATA 09,20,04,20,09,04,20,20,
3010 04,20,04,20,20,04,20,20,04,09,2
3020 0,04,20,09
3030 DATA 09,20,09,20,07,14,14,04,14,14,
3040 14,14,20,09,20,14,14,14,14,13,2
3050 0,09,20,09
3060 DATA 09,20,09,04,20,04,20,04,20,04,
3070 20,20,04,09,04,20,20,04,20,0
3080 4,09,20,09
3090 DATA 09,20,07,14,14,04,14,14,
3100 14,18,14,15,14,18,14,14,14,04,14,1
3110 4,13,20,09
3120 DATA 09,04,20,04,20,09,20,04,
3130 20,04,20,09,20,04,20,09,20,0
3140 4,20,04,09
3150 DATA 11,14,04,14,14,18,14,14,
3160 20,09,20,09,20,09,20,14,18,14,1
3170 4,04,14,17
3180 DATA 09,04,20,04,20,09,20,04,
3190 20,04,20,09,20,04,20,09,20,0
3200 4,20,04,09
3210 DATA 09,20,14,14,20,20,20,14,
3220 14,14,14,19,14,14,14,20,20,20,1
3230 4,14,20,09
3240 DATA 09,04,20,04,20,09,20,04,
3250 20,04,20,09,20,04,20,09,20,0
3260 4,20,04,09
3270 DATA 09,04,20,04,20,09,20,04,
3280 20,04,20,09,20,04,20,09,20,0
3290 4,20,04,09
3300 DATA 11,14,04,14,14,18,14,14,
3310 20,09,20,09,20,09,20,14,18,14,1
3320 4,04,14,17
3330 DATA 09,04,20,04,20,09,20,04,
3340 20,04,20,09,20,04,20,09,20,0
3350 4,09,20,09
3360 DATA 09,20,07,14,14,04,14,14,
3370 14,18,14,15,14,18,14,14,14,04,14,1
3380 4,14,14,17
3390 DATA 09,04,20,04,20,09,20,04,
3400 20,04,20,09,20,04,20,09,20,0
3410 4,09,20,09
3420 DATA 09,20,09,04,20,04,09,20,
3430 04,20,20,20,20,04,20,09,04,20,0
3440 4,09,20,09
3450 DATA 09,20,09,04,14,14,15,14,
3460 14,14,04,09,04,14,14,15,14,14,0
3470 4,09,20,09
3480 DATA 09,20,09,20,09,04,09,20,
3490 04,20,20,09,20,04,20,09,20,20,0
3500 0,20,04,09
3510 DATA 07,14,14,14,14,14,14,14,
3520 14,14,14,15,14,14,14,14,14,14,1
3530 4,14,14,13
3540 REM MUSIQUE FINALE
3550 SOUND 1,500,100,15
3560 SOUND 1,0,2
3570 SOUND 1,500,75,15
3580 SOUND 1,0,2
3590 SOUND 1,500,25,15
3600 SOUND 1,0,2
3610 SOUND 1,425,75,15
3620 SOUND 1,0,2
3630 SOUND 1,450,25,15
3640 SOUND 1,0,2
3650 SOUND 1,450,75,15
3660 SOUND 1,0,2
3670 SOUND 1,500,25,15
3680 SOUND 1,0,2
3690 SOUND 1,500,75,15
3700 SOUND 1,0,2
3710 SOUND 1,525,25,15
3720 SOUND 1,0,2
3730 SOUND 1,500,100,15
3740 RETURN

```

## HECTOR Suite de la page 5

```

t:print"*Quand vous voulez repasser au menu, il suf
fit d'appuyer sur la touche (+/-)":pen1:gosub15:prin
ttab(4);"CORRECTION":print:pen3
213 print " *Hector vous rejoue note note le marc

```

```

eau.":print"-Si vous tes d'accord avec la note rej
ouée, vous appuyez sur TAB":print"-Si vous n' tes pas
d'accord, vous appuyez sur BACK SPACE et vous entré
votre nouvelle note. "
214 print "Si la nouvelle note en-tré vous convient,
vous appu-yez sur TAB. Si elle ne vous convient pas
, vous appuyez sur BACK SPACE et vous entré votre
nouvelle note ainsi de suite":gosub15:print:pen1:pri

```

```

nttab(4);"LA CASSETTE":print
215 pen3:print"*Le magneto d'HECTOR sert
trer le morceau de musique de musique pour pouvoir
le continuer ou le modifier par la suite. Bien enten
du si vous écoutez cette cassette";
216 print " vous n'entendez pas l'air programmer
"
217 A$=instr$(1):ifa$<>" " then goto217:else goto131

```

# OVNIS

## TRS 80

Qu'ont-ils ces étrangers  
A préférer la terre  
Aux mondes par milliers  
Qui peuplent l'univers

Frédéric CARBONERO

```

10 REM *****
20 REM * ----- OVNIS ----- *
30 REM * ----- POUR TRS-80 - MODELES 1 & 3 ----- *
40 REM * ----- VERSION SONORISEE ----- *
50 REM * ----- FREDERIC CARBONERO -- 18/01/85 ----- *
60 REM * ----- *
70 REM *****
90 CLS
100 POKE 16561,200:POKE 16562,127:POKE 16526,204:P
OKE 16527,127
110 DATA 205,127,10,203,36,69,62,1,211,255,16,254,
69,62,2,211,255,16,254,37,32,239,201
120 FOR I=32716 TO 32738
130 READ S:POKE I,S
140 NEXT I
145 CLEAR 5000
150 B=USR(20118)
155 O1=CHR$(184)+CHR$(135)+CHR$(131)+CHR$(139)+CH
R$(180)
160 B=USR(9878)
165 O2=CHR$(191)+STRING$(3,128)+CHR$(191):B=USR(1
00)
175 O3=CHR$(139)+CHR$(180)+CHR$(176)+CHR$(184)+CH
R$(135)
180 V1=O2$:V2=CHR$(175)+CHR$(144)+CHR$(128)+CHR$(
160)+CHR$(159):V3=CHR$(128)+CHR$(139)+CHR$(188)+
CHR$(135):N1=CHR$(191)+CHR$(180)+STRING$(2,128)+C
HR$(191):N2=CHR$(191)+CHR$(130)+CHR$(173)+CHR$(14
4)+CHR$(191)
185 N3=CHR$(191)+STRING$(2,128)+CHR$(139)+CHR$(19
1):I1=STRING$(2,131)+CHR$(191)+STRING$(2,131):I2=
STRING$(2,128)+CHR$(191)+STRING$(2,128):I3=STRIN
G$(2,176)+CHR$(191)+STRING$(2,176):S1=O1$:S2=CHR
$(130)+CHR$(139)+CHR$(140)+CHR$(180)+CHR$(144):S3
=O3$
190 PRINT 1,01$+CHR$(128)+V1$+CHR$(128)+N1$+CHR$(
128)+I1$+CHR$(128)+S1$:PRINT 65,02$+CHR$(128)+V2
$+CHR$(128)+N2$+CHR$(128)+I2$+CHR$(128)+S2$:PRINT 6
129,03$+CHR$(128)+V3$+STRING$(2,128)+N3$+CHR$(128
)+I3$+CHR$(128)+S3$
195 FOR T=1 TO 100:NEXT T
200 B=USR(20058):FOR T=1 TO 25:NEXT
210 B=USR(7012):B=USR(14191):B=USR(100)
240 PRINT 257,"I N T R O D U C T I O N":PRINT 3
85,"DE NOMBREUX OVNIS ESSAYENT D'ATERRIR SUR LA P
LANETE !!!":PRINT 449,"VOTRE BUT EST DE LES EXTER
MINER AVANT QU'ILS N'ATERRISSENT.":PRINT 513,"P
OUR QU'ILS EXPLOSENT, IL SUFFIT DE LES PERCUTER AV
EC"
250 PRINT 577,"VOTRE VAISSEAU (PLACE A DROITE DE
L'ECRAN).":PRINT 641,"LE JEU SE DERoule PENDANT 7
JOURS, ET CHAQUE JOUR 50":PRINT 705,"OVNIS TENTE
NT D'ATERRIR ET SI PLUS DE 10 D'ENTRE EUX Y"
260 PRINT 769,"PARVIENNENT, LA TERRE NE PEUX PLUS
LUTTER ET EST ENVAHIE.":PRINT 833,"VOUS ETES NO
TRE SEULE ESPoir ALORS SOYEZ PRUDENT":PRINT 897,"
DEPLACEZ VOUS AVEC LES TOUCHES [ ET ";CHR$(92):PR
INT 976,"BONNE CHANCE";
265 FOR T=1 TO 300:NEXT T
270 B=USR(20118):B=USR(9878):B=USR(100)
275 FOR T=1 TO 350:NEXT
280 B=USR(20058):FOR F=1 TO 25:NEXT F
290 B=USR(7023):B=USR(14215):B=USR(20058):B=USR(10
0)
300 PRINT 994,"APPUYER SUR UNE TOUCHE";
310 FOR F=1 TO 80:GOSUB 4000:NEXT
320 FOR F=1 TO 2
330 FOR T=1 TO 3:B=USR(9878):GOSUB 4000:NEXT T
340 B=USR(80):FOR T=1 TO 45:GOSUB 4000:NEXT T
350 B=USR(100):FOR T=1 TO 15:GOSUB 4000:NEXT T
360 NEXT F
370 FOR T=1 TO 3:B=USR(9878):GOSUB 4000:NEXT T

```

```

380 B=USR(20048):B=USR(20058):B=USR(20048):B=USR(17
4)
390 IF INKEY$<>" THEN 940 ELSE 390
940 GOSUB 950
945 GOTO 1000
950 CLS:PRINT 1,"TRS-80":PRINT 45,"VERSION SONO
RISEE":PRINT 64,"*****OVNIS**
*****":PRINT 961,"OVNIS INTERSEPTES :";
960 PRINT 981,"00":PRINT 990,"NOMBRES D'OVNIS T
OTAL :":PRINT 1015,"00";
965 FOR F=3200 TO 3300 STEP 1.52:B=USR(F):NEXT F
970 RETURN
1000 REM -- DEBUT DU JEU --
1010 CLEAR 5000:X=503:PRINT X,CHR$(191):PRINT X
+64,CHR$(191):X=1:L4=1
1020 A=(RND(12)+1)*64
1022 B=USR(3250)
1025 FOR F=A TO A+55 STEP 5
1030 PRINT F,CHR$(128):PRINT F+5,CHR$(132);
1040 A=PEEK(14400):B=A AND 8:C=A AND 16
1050 IF B<>0 AND X>190 THEN X=X-64:ON X8 GOSUB 110
0,1110 ELSE IF (C<>0 AND X<832 AND X8=2) THEN X=X+
64:GOSUB 1210 ELSE IF (C<>0 AND X8=1 AND X<768) TH
EN X=X+64:GOSUB 1200
1060 IF F+5=X THEN 1400
1065 IF X8=1 AND F+5=X+64 THEN 1400
1070 NEXT F:PRINT F," ";S=S+1:IF S=50 THEN PRINT
 981,S2:PRINT 1015,S:ON L4 GOTO 1500,1600,1700
,1800,1900,42000
1080 PRINT 981,S2:PRINT 1015,S:GOTO 1020
1100 PRINT X+128," ";PRINT X,CHR$(191):RETURN
1110 PRINT X+64," ";PRINT X,CHR$(191):RETURN
1200 PRINT X-64," ";PRINT X+64,CHR$(191):RETUR
N
1210 PRINT X-64," ";PRINT X,CHR$(191):RETURN
1400 FOR F2=1 TO 5
1405 B=USR(3150)
1410 PRINT X,"*";IF X8=1 THEN PRINT X+64,"*";
1420 FOR W=1 TO 15:NEXT W
1430 PRINT X," ";IF X8=1:PRINT X+64," ";
1440 FOR W2=1 TO 10:NEXT W2
1450 NEXT F2
1460 S=S+1:S2=S2+1:PRINT X,CHR$(191):PRINT 981,
S2:PRINT 1015,S:IF S=50 THEN ON L4 GOTO 1500,16
00,1700,1800,1900,42000
1465 IF X8=1 THEN PRINT X+64,CHR$(191);
1470 GOTO 1020
1500 GOSUB 43000
1520 CLS:GOSUB 40000:GOSUB 40100
1530 IF X8=1 THEN Q1=S2:Q2=S-S2:Q3=S2*10:PTS=Q3:GO
SUB 40200:X8=2:GOTO 1535 ELSE 1550
1535 IF Q2>10 THEN 41000 ELSE PRINT 896,"PRESS SP
ACE":X=503
1540 A=PEEK(14400):IF A=128 THEN S=0:S2=0:GOSUB 95
0:PRINT X,CHR$(191):GOTO 1020 ELSE GOTO 1540
1550 Q4=S2:Q5=S-S2:Q6=S2*10
1560 GOSUB 40200:PTS=Q3+Q4:GOSUB 40300:IF Q5>10 TH
EN 41000 ELSE PRINT 896,"PRESS SPACE";
1570 A=PEEK(14400):IF A=128 THEN CLS:GOTO 2000 ELS
E 1570
1600 GOSUB 43000
1620 CLS:GOSUB 40000:GOSUB 40100:GOSUB 40200:GOSUB
40300
1630 Q7=S2:Q8=S-S2:Q9=S2*10:PTS=PTS+Q9:GOSUB 40400
1640 IF Q8>10 THEN 41000 ELSE X8=2:X=483:PRINT 89
6,"PRESS SPACE":L4=3:GOTO 1540
1700 GOSUB 43000
1720 CLS:GOSUB 40000:GOSUB 40100:GOSUB 40200:GOSUB
40300:GOSUB 40400:QA=S2:QB=S-S2:QC=S2*10:PTS=PTS+
QC:GOSUB 40500

```

```

1730 IF Q8>10 THEN 41000 ELSE X8=1:PRINT 896,"PRE
SS SPACE":L4=4
1740 A=PEEK(14400):IF A=128 THEN X=473:S=0:S2=0:GO
SUB 950:PRINT X,CHR$(191):PRINT X+64,CHR$(191);
:GOTO 1020 ELSE 1740
1800 GOSUB 43000
1820 CLS:GOSUB 40000:GOSUB 40100:GOSUB 40200:GOSUB
40300:GOSUB 40400:GOSUB 40500:QD=S2:QE=S-S2:QF=S2
*10:PTS=PTS+QF:GOSUB 40600
1830 IF QE>10 THEN 41000 ELSE X8=2:X=473:PRINT 89
6,"PRESS SPACE":L4=5:GOTO 1540
1900 GOSUB 43000
1920 CLS:GOSUB 40000:GOSUB 40100:GOSUB 40200:GOSUB
40300:GOSUB 40400:GOSUB 40500:GOSUB 40600:QG=S2:Q
H=S-S2:QI=S2*10:PTS=PTS+QI:GOSUB 40700
1930 IF QH>10 THEN 41000 ELSE PRINT 896,"PRESS SP
ACE":L4=6:X=463:GOTO 1540
2000 X8=1:X=483:GOSUB 950:PRINT X,CHR$(191):PRIN
T X+64,CHR$(191):L4=2:S=0:S2=0:GOTO 1020
4000 IF INKEY$<>" THEN 940
4010 RETURN
40000 I$=STRING$(6,128)+CHR$(170):I2$=STRING$(6,14
0)+CHR$(174):I3$=STRING$(10,128)+CHR$(170)+Z$+Z$+Z
$+Z$+Z$+Z$+Z$:I4$=STRING$(10,140)+CHR$(174)+Z$+Z$
+Z$+Z$+Z$+Z$+Z$+Z$
40010 PRINT 0,Z3$:PRINT 64,Z4$:PRINT 128,Z3$:P
RINT 192,Z3$:PRINT 256,Z4$:PRINT 320,Z3$:P
RINT 384,Z3$:PRINT 448,Z4$:PRINT 512,Z3$;
40020 Z5$=STRING$(6,140)+CHR$(142):PRINT 576,STRIN
G$(10,140)+CHR$(142)+Z5$+Z5$+Z5$+Z5$+Z5$+Z5$
40030 RETURN
40100 PRINT 13,"1":PRINT 20,"2":PRINT 27,"3";
:PRINT 34,"4":PRINT 41,"5":PRINT 48,"6":PRIN
T 55,"7":PRINT 128,"OVNIS":PRINT 192,"ANEANTI
S":PRINT 320,"OVNIS NON":PRINT 384,"ELIMINES";
:PRINT 512,"POINTS":PRINT 704,"TOTAL :";
40110 RETURN
40200 PRINT 139,Q1:PRINT 331,Q2:PRINT 523,Q3;
:PRINT 712,PTS:RETURN
40300 PRINT 146,Q4:PRINT 338,Q5:PRINT 530,Q6;
:PRINT 712,PTS:RETURN
40400 PRINT 153,Q7:PRINT 345,Q8:PRINT 537,Q9;
:PRINT 712,PTS:RETURN
40500 PRINT 160,Q9:PRINT 352,Q8:PRINT 544,QC;
:PRINT 712,PTS:RETURN
40600 PRINT 167,QD:PRINT 359,QE:PRINT 551,QF;
:PRINT 712,PTS:RETURN
40700 PRINT 174,QG:PRINT 366,QH:PRINT 558,QI;
:PRINT 712,PTS:RETURN
41000 FOR F=1 TO 1800:NEXT F
41010 CLS:PRINT 452,"VOUS AVEZ PERDU AVEC LE SCOR
E DE":PTS
41020 FOR F=1 TO 250:B=USR(RND(100)+3100):NEXT F
41030 CLS:END
42000 FOR F=1 TO 8
42010 ON F GOSUB 40000,40100,40200,40300,40400,405
00,40600,40700
42020 NEXT F
42030 PRINT 181,S2:PRINT 373,S-S2:PRINT 565,S
2*10:PTS=PTS+(S2*10):PRINT 712,PTS;
42040 FOR F=1 TO 1000:NEXT F
42050 CLS:PRINT 322,"BRAVO !!! VOUS AVEZ SAUV
E LA TERRE DES OVNIS.":PRINT 450,"VOTRE SCORE F
INAL EST":PTS;
42900 END
42910 FOR F=1 TO 500:B=USR(RND(100)+2900):NEXT F
43000 PRINT 0,STRING$(50,128)+STRING$(13,128):PR
INT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T:PRINT:PRINT:PRINT:FOR G=1 TO 500:NEXT G
43010 RETURN

```



## TI 99 BASIC SIMPLE

Suite de la page 4



```

3130 REM
3140 FOR G=8 TO 16
3150 CALL COLOR(G,2,2)
3160 NEXT G
3170 CALL SOUND(4000,147,2,220,2,294,2)
3180 FOR L=1 TO 23
3190 CALL HCHAR(L,3,32,30)
3200 NEXT L
3210 REM
3220 REM TROISIEME PARTIE
3230 REM
3240 REM positionnement
des caracteres
3250 REM
3260 REM
3270 CALL HCHAR(4,18,91)
3280 CALL HCHAR(7,15,91)
3290 CALL HCHAR(7,21,91)
3300 CALL HCHAR(10,12,91)
3310 CALL HCHAR(10,18,91)
3320 CALL HCHAR(10,24,91)
3330 CALL HCHAR(13,9,91)
3340 CALL HCHAR(13,15,91)
3350 CALL HCHAR(13,21,91)
3360 CALL HCHAR(13,27,91)
3370 CALL COLOR(8,16,2)
3380 E=0
3390 FOR C=6 TO 30 STEP 6,
3400 CALL HCHAR(17,C,-1,104+E)
3410 CALL HCHAR(17,C,105+E)
3420 CALL HCHAR(17,C+1,106+E)
3430 CALL HCHAR(18,C,107+E)
3440 CALL VCHAR(19,C,108+E,2)

```

```

3450 CALL HCHAR(19,C+1,109+E)
3460 CALL HCHAR(20,C-1,110+E)
3470 CALL HCHAR(20,C+1,111+E)
3480 E=E+8
3490 NEXT C
3500 POSITION=3
3510 GOSUB 4240
3520 CALL COLOR(9,12,2)
3530 PAS=3
3540 FOR C=3 TO 31 STEP 2
3550 CALL SOUND(-50,880,2,1047,2)
3560 CALL HCHAR(1,C,99)
3570 CALL HCHAR(1,C+1,98)
3580 NEXT C
3590 REM
3600 REM depart du jeu
3610 REM
3620 VIT=20
3630 COL=33
3640 REM
3650 REM depart de l'oiseau
3660 REM
3670 IF COL=3 THEN 4450
3680 COL=COL-2
3690 CALL HCHAR(1,COL,32,2)
3700 L=3
3710 C=18
3720 GOSUB 3890
3730 L=L+PAS
3740 DIRECTION=INT(2*RND)+1
3750 ON DIRECTION GOSUB 3780,3880
3760 IF L=15 THEN 4000
3770 GOTO 3730
3780 C=C-PAS
3790 GOSUB 4090
3800 CALL HCHAR(L,C,96)
3810 CALL HCHAR(L,C+1,97)
3820 GOSUB 4090
3830 CALL SOUND(-25,1397,2)
3840 CALL SOUND(-50,2350,0,4700,0)
3850 GOSUB 4090
3860 CALL HCHAR(L,C,32,2)
3870 RETURN

```

```

3880 C=C+PAS
3890 GOSUB 4090
3900 CALL HCHAR(L,C,98)
3910 CALL HCHAR(L,C-1,99)
3920 GOSUB 4090
3930 FOR I=1 TO VIT
3940 NEXT I
3950 CALL SOUND(-25,1397,2)
3960 CALL SOUND(-50,2350,0,4700,0)
3970 GOSUB 4090
3980 CALL HCHAR(L,C-1,32,2)
3990 RETURN
4000 IF C=POSITION*6 THEN 4270
4010 FOR V=C TO 30 STEP 3
4020 CALL HCHAR(22,V,98)
4030 CALL HCHAR(22,V-1,99)
4040 CALL HCHAR(22,V-1,32,2)
4050 GOSUB 4090
4060 CALL SOUND(-50,2350,V-2,4700,V-2)
4070 NEXT V
4080 GOTO 3650
4110 REM
4120 CALL JOYST(2,X,Y)
4130 IF X=0 THEN 4260
4140 IF X=-4 THEN 4210
4150 IF POSITION=5 THEN 4260
4160 CALL COLOR(POSITION+9,2,2)
4170 POSITION=POSITION+1
4180 CALL COLOR(POSITION+9,5,2)
4190 CALL SOUND(200,932,2,349,2)
4200 GOTO 4260
4210 IF POSITION=1 THEN 4260
4220 CALL COLOR(POSITION+9,2,2)
4230 POSITION=POSITION-1
4240 CALL COLOR(POSITION+9,5,2)
4250 CALL SOUND(200,932,2,349,2)
4260 RETURN
4300 CALL SOUND(200,932,2,349,2)
4310 CALL SOUND(100,1397,0,880,0)
4320 SCORE=SCORE+100
4330 A$=STR$(SCORE)
4340 CO=9
4350 LI=24

```

```

4360 GOSUB 4380
4370 GOTO 3650
4380 REM
4390 REM s/prog. affichage
4400 REM
4410 FOR I=1 TO LEN(A$)
4420 CALL HCHAR(LI,CO+1,ASC(SEG$(A$,I,1)
))
4430 NEXT I
4440 RETURN
4450 IF PAS=6 THEN 4490
4460 PAS=6
4470 GOTO 3540
4480 REM
4490 REM fin de partie
4500 REM
4510 FOR I=1 TO 3
4520 FOR F=150 TO 550 STEP 40
4530 CALL SOUND(60,F,1,F*1.25,1,F*1.5,1)
4540 NEXT F
4550 NEXT I
4560 A$=" AUTRE JEU : 1 "
4570 LI=14
4580 CO=10
4590 GOSUB 4390
4600 A$="PRESENTATION : 2"
4610 LI=15
4620 CO=10
4630 GOSUB 4390
4640 CALL KEY(0,K,ST)
4650 IF ST=0 THEN 4640
4660 IF K=50 THEN 100
4670 IF K<>49 THEN 4640
4680 REM
4690 REM affichage record
4700 REM
4710 IF SCORE<=RECORD THEN 4770
4720 RECORD=SCORE
4730 A$=STR$(RECORD)
4740 LI=24
4750 CO=28
4760 GOSUB 4390
4770 GOTO 1150

```





## BIDOUILLE GRENOUILLE

Spécial Bouclage

Ca y est, on se fait engueuler par le rédac'chef sous prétexte qu'on ne fout rien. C'est vrai, mais c'est pas une raison pour gueuler. J'ai quand même écrit deux titres, aujourd'hui ! Et des bons, pas "voici une information" ou "voilà une nouvelle". J'ai créé. J'ai sué sang et eau. Il ne manque plus que les articles qui vont dessous et le tour est joué. Eh bien non, faut qu'il gueule. Ca fait rien, je vais le calmer, je vais lui filer un petit bidouille grenouille et je serai tranquille pour les quinze jours qui viennent.

J'ai rien à faire, en plus : j'ouvre oisivement des enveloppes, je recopie quasiment textuellement ce qui est inscrit, je me débrouille pour placer le nom de l'auteur et emballer c'est pesé. Un exemple au hasard : Le jeune Pascal Monnier m'envoie un moyen de trouver rapidement l'aigle d'or dans, justement, l'Aigle d'or pour Oric. Qu'est-ce que je fais ? Je trouve un prétexte, futile bien souvent, je tourne ma mayonnaise et je sers chaud. Oui, de la mayonnaise chaude, ne vous déplaie. Dans ce cas, je vais prendre un ton synthétique moraliste, ça donnera un truc du style : "Il est des choses qu'on ne doit pas faire. Tricher durant le déroulement d'un jeu informatique est l'une de ces choses. Malgré cela, un individu nommé Monnier trouve le moyen de nous narguer en étalant aux yeux de tous la façon qu'il a trouvée de détourner le jeu. Regardez ces preuves !"



Et là, subtil, je case la preuve en question. Elle sera du genre :

"Rentrer dans le château. Faire un demi-tour pour se mettre face à la porte. Essayer d'avancer en pressant sur la flèche du haut jusqu'à ce que l'on entende un bruit. Faire ensuite un quart de tour à droite, de façon à être placé face à la gauche de l'écran et appuyer sur la lettre O. On se retrouve dans les catacombes. Là, avancer jusqu'à la porte, se mettre face à elle et appuyer sur la flèche de gauche, toujours jusqu'au bruit. Effectuer le même quart de tour, appuyer sur O et on se trouve au sommet du donjon. On peut alors prendre l'Aigle d'or, après avoir pris la précaution de prendre l'aigle en plomb. Ce truc permet de passer d'une porte à l'autre sans tomber dans une oubliette, ou de revenir en arrière si une grille bloque le passage."

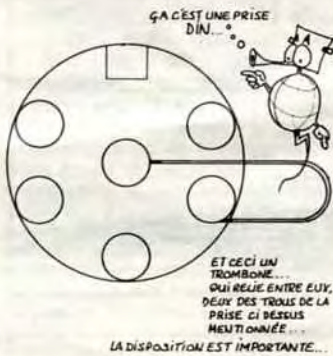
Et voilà, l'affaire est faite, j'ai réussi à caser une solution. Un truc technique ? Pas de problème. On change de ton, on passe au polar. Let's go :

"Avoue, salopard ! Comment t'appelles-tu ?  
-Roland Raynier, M'sieu l'inspecteur. Mais j'ai rien fait !  
-T'as rien fait, mon oeil ! Tu vas avouer, oui ?  
Suit la description détaillée de l'interrogatoire, jusqu'à ce que le suspect craque :  
"Oui, j'avoue, voilà comment j'ai réussi à sauvegarder sur disquette sur Vic 20 ou CBM 64 un programme en langage machine dont je connaissais les adresses de début et de fin.

```
10 INPUT "ADRESSE DEBUT";D
20 INPUT "ADRESSE FIN";F
30 H=INT(D/256):L=D-256:H
40 OPEN 1,8,1,"NOM DU PROG"
50 PRINT# 1,CHR$(L);CHR$(H)
60 FOR I=D TO F
70 X=PEEK(I)
80 PRINT# 1,CHR$(X);
90 NEXT I:CLOSE 1
```

Mais j'vous jure que je savais pas, M'sieu l'inspecteur !  
Là, je peux même me débrouiller pour que l'inspecteur trouve le complice, le ramène et lui fasse avouer autre chose. Comme on est dans le Commodore, on y reste :  
"Allez, ton copain a craché le morceau ! Tu peux le dire,

comment on peut faire un reset sur un lecteur de disquettes VIC 1541 !  
-Oui, j'avoue, après avoir chargé un logiciel il suffit de relier entre eux deux des trous de la prise din qui est directement au-dessus du fusible à l'arrière. Tenez, tout est tatoué sur mon bras."  
Et paf ! Je place le schéma en question.



Comme cela nécessite un brin d'explications, je les donne ensuite :

"Mais tu mens, salopard ! Regarde, quand on fait ça, l'écran revient à l'image de présentation !  
-Bien sûr, mais le programme est toujours en mémoire, monsieur l'inspecteur !  
Comme sur des roulettes. Je peux donner dans le sensationnel, aussi.  
"Jacques et Brigitte se SEPARERENT ! Le DRAME ! Elle découvre avec HORREUR que son amant est un féru d'informatique, c'est la RUPTURE ! Voir page 17."  
Petit tour page 17 :

"Lors d'une absence inopinée de son amant, Maxime Burzlaff, elle fouille ses poches et trouve le document ci-dessous.  
Manic-Miner pour CBM 64 : charger la première partie, éteindre et rallumer l'ordinateur. Puis, faire LOAD",1,1 et POKE 16419, numéro de l'écran entre 0 et 19 et POKE 16424, nombre de vies.  
Ghosts : lorsque la PLC energy est autour de 5000, appuyer sur B en continu car le Marshmallow man peut

commencer à se former. Pour entrer dans Zuul : mettre le ghostbuster en face de la porte au centre et quand le Marshmallow man revient de la droite, entrer.

Saisie par le doute, elle décide alors de le faire suivre. C'est au cours d'une explication orageuse que le drame surviendra : elle saisit un pied-de-biche qu'elle était en train de nettoyer...  
Vient ensuite la description du meurtre, sur le mode le plus atroce et le plus sanglant possible. Il y a des ficelles, des trucs connus dans la profession pour leur impact : de même qu'un ethnologue est toujours distingué et un professeur sévère mais juste, un meurtre doit être sanglant, le sang doit jaillir à flots et si possible la lingerie intime doit pâtir dans la bagarre. Ce dernier détail, surtout, est important : c'est lui qui crée ce que l'on appelle "l'accroche". Une accroche, c'est un détail qui doit donner envie de lire l'article. Par exemple, je peux écrire en très gros titre : "Gagnez des milliards avec votre minitel !". Bien sûr, tout ceux qui ont des minitels vont se précipiter sur l'article pour découvrir (mais trop tard) que le seul moyen de gagner des milliards, c'est de ne PAS l'utiliser.

A moins de... (et hop, je place Maigret) bon sang, mais c'est bien sûr ! Il suffit d'appeler des serveurs qui ne passent pas par l'organisation maléfique dénommée "Transpac" ! Il y a Micro kids au 889 96 98, le Club des Chiens au 380 37 37, un serveur étrange au 968 32 59 dans lequel on peut appeler des choix non proposés au sommaire, ou le nouveau serveur de Spacecom au 16 37 82 40 18. C'était l'évidence ! Comment n'y ai-je pas pensé plus tôt ? Allez, embarquez-moi tout ce joli monde. C'est vraiment pas difficile. Bon, je vais filer ça au rédac'chef, histoire de calmer ses angoisses et je pars quinze jours aux Bahamas. Salut.

NDR'C : Ca passe parce qu'on est, encore une fois, à la bourre ! Mais la semaine prochaine : Tintin ! Et pour les Bahamas : Milou !

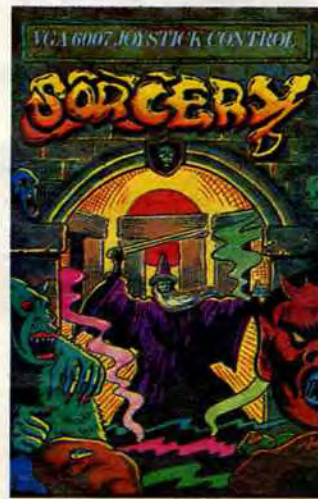
## VIRGIN : DES BEAUX ET DES LAIDS !

La nouvelle gamme de produits de Virgin a été présentée récemment à Londres lors du LET. Rien de bien extraordinaire n'est apparu, mais quatre titres sont à retenir et ce à divers titres (hum).

**Terrorist** tourne sur C64 et a été programmé par les auteurs (hongrois de Chinese Juggler). Le graphisme en trois dimensions vaut un coup d'oeil, mais l'action se traîne : un comble pour des terroristes, non ? Tout se déroule à partir de votre hélicoptère, chargé de la surveillance d'un territoire aussi vaste que Versailles et Azay-le-Rideau réunis. Bref, heureusement que le bruit des pales est réaliste !

**Strangeloop** vous entraîne, à bord de votre Spectrum, dans une usine de robots où ceux-ci (les horribles) viennent de se révolter. Miraculeusement, vous êtes le dernier cri dans le domaine de la manipulation génétique : fils de Batman et de Wonderwoman, vous serez presque suffisamment puissant pour remettre ces boîtes de conserve "intelligentes" dans le droit chemin. Graphismes

excellents et petits gags vous remonteront le moral après cinq mille tentatives infructueuses.



**Sorcery** est lui aussi destiné au Commodore. Pas de problèmes, le programme n'est ni original, ni bien réalisé, ni intéressant. Seuls des dessins à la hauteur sauvent le logiciel des oubliettes. En gros vous gentil, nécromancien méchant, vous vous battez avec araignées et autres dragons, vous perdez beaucoup de vies et de temps, lui (l'auteur) rigole et empêche royautés.

**Falcon Patrol II** est le digne successeur de Falcon Patrol. Pour ceux qui aiment, ils y trouveront des difficultés cent fois supérieures au premier. Pour ceux qui ne connaissent pas : pilote d'un chasseur de grande classe, vous devez défendre une ville belle et isolée en plein désert sans oublier de vous réapprovisionner en carburant et missiles de temps en temps. Bon graphisme en trois dimensions et sonorisation meilleure que dans la première mouture du jeu.



## ET HOP ! UN DE PLUS...

Et c'est Mitsubishi qui s'y colle ! Plus standard que ses deux modèles MSX, y'a pas. Pour l'un (le ML-F 80) vous disposez de 64 Ko de ram et pour l'autre (le ML-F 48) rien que 32 Ko de ram, sinon toutes les caractéristiques sont identiques aux prédécesseurs : 32 Ko de rom, deux ports cartouches, deux entrées joysticks, un écran de 24 lignes sur 40 colonnes (soit 256 points sur 192 en haute résolution), sonorisation sur trois voies et huit octaves... Enfin, vous connaissez la musique ! Alors qu'a-t-il de plus ? Un excellent manuel de mise en route comptant un peu plus de trois cents pages, des exemples à tire-larigot, et des idées sur le fonctionnement du basic MSX et du langage machine du Z80. Il se vend avec trois logiciels dont deux de jeu et un de démonstration des capacités de la bête en basic. Les seuls périphériques actuellement



▲ MSX Mitsubishi

proposent conjointement sont les joysticks, mais une imprimante, un magnétophone et un lecteur de disquettes sont annoncés pour le futur proche. Le 64 Ko coûtera un peu plus de 3000 francs et le 32 Ko environ 2600 francs. Comme d'habitude, on peut être surpris de la différence de prix ridicule entre les deux modèles, sachant qu'une extension mémoire de 32 Ko enfichable sera vendue pour le ML-F 48 aux alentours de 800 francs. Donc si vous voulez un Mitsubishi prenez le plus gros, il vous reviendra moins cher que l'autre.

## L'EFFACEUR FOU A FRAPPÉ !

Tout le monde se souvient de Yuri Geller. L'ineffable médium qui fait se tordre de rire les petites cuillers. Jugeant sans doute que son numéro commençait à sentir le rance, le démodé, le déjà-vu et qu'en un mot tout le monde s'en foutait, le jeune Yuri a trouvé mieux. Dans les bureaux de la société Wang à Hounslow en Angleterre, il a réussi à effacer entièrement le contenu d'une disquette par simple imposition des mains. Les témoins pré-

sents ont affirmé que la disquette fonctionnait parfaitement AVANT et plus du tout



APRES. Je pose la question suivante : ont-ils vérifié si le drive était bien branché ??

## ET UN ARTICLE SUR SINCLAIR, UN !

Involontairement, Sir Clive nous donne des scoops. Quand nous avons annoncé les recherches qu'il effectuait sur les mémoires de masse et son nouvel ordinateur portable, ce n'était pas officiel. C'est maintenant confirmé : il y travaille dur.

Regardez sa photo. Derrière ce front olympien se dissimule une volonté de fer. Sa machine ne sera pas un compromis, à l'inverse des portables qui existent à l'heure actuelle. Mais tout ça, vous l'aviez déjà dit dans votre dernière conférence de presse. Alors, où est la confirmation ? Quel élément

nouveau pouvez-vous nous apporter ? "Ce portable sera la meilleure machine qui soit."



Bon, ben c'était pas la peine de nous déranger pour rendre publics les coups dans les chevilles que vous vous envoyez.

## GRAND PRIX

Il ne s'agit pas d'un nouveau jeu avec les manettes et les voitures de course sur l'écran. Le Grand Prix en question est celui qui a été décerné aux meilleurs ouvrages de littérature informatique. Dans le domaine grand public, c'est Stella et Joël de Rosnay qui l'ont emporté. Faut dire que leur bouquin est tellement grand public qu'il a oublié d'être intéressant. Côté ouvrages techniques, Chantal et Patrice Richard ont été récompensés pour leur livre "Programmatique" publié chez Belin. N'oubliez pas de nous envoyer un exemplaire en service de presse, pour qu'on dise ce qu'on en pense. Pour respecter la tradition,

Alain Drozd, créateur du prix et patron d'International Computer a annoncé les résultats à l'issue d'une grande bouffe chez Joséphine. Doit se prendre pour Hervé Bazin çui-là...



## ILS N'ONT PAS D'IMAGINATION

Il y a deux semaines s'est tenu dans un grand hôtel londonien le QL Show, qui était consacré au QL, d'où le titre. De nombreux nouveaux logiciels y

pour QL, d'où le titre. **QL Monitor**, qui est pour QL, d'où le titre. **QL Assembler**, qui est pour QL, d'où le titre et **QL Typing Tutor** qui lui aussi est pour QL, d'où le titre. Un programme graphique fit sensation, je vous donne son nom en mille. Solution la semaine prochaine. Peu de jeux : un Backgammon (oui, vous avez deviné) et un Super Backgammon (dont le vrai titre est... bon, d'accord) sont les seules nouveautés. Vous avez intérêt à aimer le Backgammon.



Côté hard, de vrais drives ont été montrés par plein de fabricants, c'est dommage qu'ils ne se soient pas mis d'accord sur un standard avant. Et sur un nom, parce que vous allez rire... Ok, vous avez compris. **Micro Peripherals** a exposé une imprimante à laser. Hein ? Non, j'ai rien dit.

## TOPVIEW

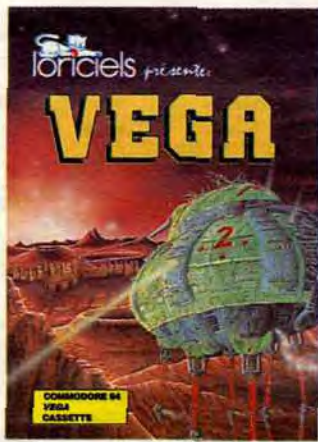
Après OPEN, SYMPHONIE, JAZZ, c'est au tour d'IBM de se lancer dans l'édition de softs de haut niveau. La compagnie Yankee va bientôt sortir un logiciel baptisé TOPVIEW. Celui-ci viendra jouer des coudes pour écarter ses concurrents. Il sera en effet susceptible de permettre à l'utilisateur potentiel de travail-



ler avec plusieurs écrans, plusieurs fenêtres, plusieurs programmes. Ça me rappelle vaguement Macintosh, mais je dois me tromper.

## J'AI ENVIE DE DIRE DU MAL DE QUELQU'UN...

Et c'est Loricels que je bombarde ! Eh oui, y a pas de raison que je les laisse tranquilles. Jusqu'à pas plus tard qu'aujourd'hui, personne n'avait dit du mal de leurs produits. Eh bien c'est fini, na !



Commençons par Vega pour le Commodore 64. Si l'on peut admirer le graphisme semé deci-delà de quelques gags bien sentis et la musique pas trop ringarde, on peut aussi admirer à quel point le sujet est original : Vega c'est ni plus ni moins qu'un Moon Patrol revu et corrigé. Berk ! Déjà que le premier n'était pas génial, le remake est encore plus chiant.

Pour Oric nous avons droit au Retour du Docteur Genius. Autrement dit, c'est comme au cinéma : quand le premier marche, on fait un deuxième puis un troisième puis un quatrième épisode. En général ça ne va pas plus loin tellement c'est mauvais à ce stade. Ce comportement s'appelle "épuiser le filon". Ce n'est qu'une preuve supplémentaire du manque total d'imagination de la plupart des auteurs de logiciels (que ce soit en France ou à l'étranger). Berk, berk, berk !

Retour au Commodore 64 avec Infernal Runner. D'après tous les gens de Loricels, ce produit doit détrôner Lode Runner. Le fait est que l'animation est combinée à des décors sympatiques, le tout

arrosé d'une sauce mélodique beethovénienne. Alors que vais-je trouver à lui reprocher ? D'abord, c'est pas un jeu, c'est un film d'horreur où les pièges se succèdent au rythme des demis devant Pépé Louis. Ensuite j'aime pas les jeux où je dois passer plus de cinquante sept heures pour vaincre le premier niveau : lorsqu'il est trop dur, un jeu perd de son intérêt rapidement. Enfin ce qui est dramatique, c'est que personne ne semble avoir compris pourquoi Lode Runner est génial. Moi, je vais vous donner mon avis : si L.R. est unique et inimitable, c'est grâce à sa simplicité fondamentale qui permet la construction de tableaux infernaux ou évidents. Si les concepteurs de softs comprenaient cela, ça leur éviterait de se vanter inutilement.

## MSX ? Hé mais si !

Le fera ? Le fera pas ? La risette aux japonais ? On dit que Philips devrait présenter bien-



tôt deux nouveaux micro-ordinateurs compatibles avec le standard MSX et dont les prix ne dépasseraient pas la barre des 5000 balles. Dépêchez-vous, on veut les voir. Nous sommes curieux à Hebdogiciel. Des négociations seraient en cours avec VIFI Nathan qui a lui-même passé récemment un accord pour la distribution de logiciels au Japon. La boucle serait-elle en train de se boucler ?

## RACINES

Il existe une passionnante polémique autour de la question suivante : qui a commercialisé le premier micro-ordinateur ???



Contrairement à ce que l'on pourrait penser, il ne s'agit pas d'Apple. En effet, un an avant que les deux maniaques

du fer à souder ne s'enferment pour un douloureux accouchement dans un garage californien, un autre bidouilleur fou avait déjà mis au point sa propre machine. Il s'agissait d'Edouard Roberts, qui en 1975 à Albuquerque, créa l'Altair. A cette époque Roberts travailla avec Bill Gates qui écrivit sa première version du Basic pour l'Altair. Depuis Bill Gates est devenu le patron de Microsoft. Quand à Edouard Roberts, après un succès relatif de l'Altair, il a vendu sa société pour s'acheter une ferme près de Macon. Pas le Macon du pinard, mais la ville de Géorgie. C'est beau de retrouver ses racines !

## LA BANDE DES CŒURSESSEULÉS DU SERGENT POIVRE

Les fans des Beatles pourront bientôt acquérir un jeu d'aventure basé sur les chansons de leurs idoles. But du jeu : étudiant en mythologie, vous devez retracer en détail la vie des 4 de Liverpool en collectant un certain nombre d'objets et en vous aidant des paroles de leurs chansons. On ne sait pas si John Lennon est d'accord, à cause qu'il est mort comme d'habitude, mais Paul McCartney est ravi qu'on parle

de lui, comme d'habitude. Les autres ne disent rien, comme d'habitude. Pour CBM 64, Spectrum et Amstrad, chez Number Nine (tiens ?).



## ET HOP ! ENCORE UN DE PLUS...

Comme pour chaque fabricant de MSX, Toshiba s'est posé le problème de l'argument mas-sue qui lui permettrait de conquérir plus que sa part potentielle de gâteau. Le HX-10 est rigoureusement identique à tous les autres micros de la série MSX, il n'offre presque rien de plus (par rapport au standard) mis à part une garantie de trois ans et un connecteur cinquante broches autorisant le branchement d'un magnétoscope ou d'un disque vidéo ou d'un autre micro (par exemple). Il se situe dans une excellente gamme de prix puisqu'il coûtera à peine 2600 francs pour 64 Ko de ram et un clavier de machine à écrire professionnel.



Dernier aspect positif de la diffusion Toshiba, un hit-parade des logiciels MSX sera tenu par l'importateur anglais, avec une distribution des titres sélectionnés à un prix défiant toute concurrence. Souhaitons que l'homologue français imitera son collègue anglais ! Les joysticks sont d'ores et déjà disponibles et une imprimante à stylos (la HX-P570) d'une capacité de cent cinq caractères par seconde (texte ou graphique sur papier en feuille à feuille ou en rouleau) est annoncée pour les semaines à venir.

## REMETTEZ VOS LUNETTES DE SOLEIL, DIEU EST REVENU !

Les petits doigts de magiciens de certains de nos pirates bien de cheu nous ont répondu à mon appel : ils vous offrent (à vous possesseurs d'Apple) de bénéficier de l'éditeur de tableaux de Lode Runner pour Championship Lode Runner. Les conditions à remplir pour



réaliser cet exploit sont les suivantes : posséder une version déplombée de chacun des deux logiciels, un exemplaire de Diskfixer et d'un copieur (Locksmith par exemple) et enfin deux drives.

1. réalisez une copie de L.R. avec votre copieur.
2. chargez Diskfixer.
3. placez L.R.C. dans le drive 1 et la copie de L.R. dans le drive 2.
4. lire la piste # 03 secteur # 00 de L.R.C. pressez "E" et répondre "Y" pour transférer ce

secteur vers le drive 2. 5. recommencez l'opération 4 en changeant de secteur grâce à la touche "->" et ce pour les cinquante tableaux de L.R.C. (soit cinquante secteurs).

Une fois cette série de transferts réalisés, placez la dis-

quette L.R. dans le drive 1 et bootez. Vous avez dorénavant accès aux commandes "CTRL E", "E", "P"... propres à l'éditeur de L.R., mais cette fois, vous agissez sur les tableaux de L.R.C.

Cette méthode nous a été offerte par Apple Star System Crack Band, aidés par Diskbusters, que nous remercions. A la prochaine pour d'autres bons conseils !

Scratch TRACK

## L'HHHHEDO : TOUT FAUX !

Pour le coup, on a tout faux nous aussi. Déjà, nous pensions que Thomson avait fait une proposition de rachat à l'administrateur judiciaire d'Oric Angleterre, mais nous nous trompions : selon le service de presse, Mister Cross ne s'est pas rendu au siège de Thomson en France il y a deux semaines et il n'a jamais été question d'aucune proposition quelle qu'elle soit. Nous avons rêvé. En plus, la conférence de presse donnée à Las Vegas à l'occasion du dernier Consumer Electronic show des membres de Thomson et dont nous avions rendu compte n'a finalement pas été donnée. Nous avions (déjà) des visions. Et une dernière baffe pour

nous : le TO 9 n'existe pas. Les annonces qui en ont été faites sont des hallucinations



collectives dont nous avons été victimes : nous avons fantasmé. Dis donc, Thomson, tu serais pas un peu en train d'insinuer qu'on boit ? Des fois ?

## ALLO ? LES NOUVEAUX OCEAN...

Présentés lors du LET (Leisure Electronics Trader) de Londres, les nouveaux logiciels d'Ocean oscillent entre création géniale et remake nullos.



Non content de nous avoir souillés avec un mauvais pompage de Donkey Kong, les informaticiens d'Ocean lance le retour de Kong dans Kong Strikes Back ! (Commodore 64 et Spectrum). L'action se situe dans un Luna-Park, à la place du traditionnel immeuble en construction, mais l'intérêt

du jeu n'a pas pour autant progressé. Etonnant non ?

En revanche, un renouveau du jeu d'aventures (déjà amorcé avec Swords and Sorcery de PSS) semble en cours. Ocean lance, pour le Spectrum, Gift From The Gods, un mélange de jeu d'arcade et d'aventure dirigé par joystick avec animation...

Un bon point pour cette société qui s'était jusqu'à présent cantonnée dans l'arcade ringarde.



## V.P.I. FAIT TOUT DANS LA MAISON DU SOL AU PLAFOND

Le catalogue de cette éminente société californienne vaut plus d'une remarque, il nécessite un détour plus une pause café. Video Peripherals Incorporated commença sa brillante carrière en fabriquant tous les câbles possibles et imaginables. Tout d'abord spécialisée dans la vidéo, la maison franchit une nouvelle étape en s'attaquant, tous fils de cuivre dehors, à la micro-informatique.

### Joysticks Poids Lourds

Le joystick le plus mahousse du marché, c'est VPI. Son petit nom : High Score (tout un programme). Son territoire : l'Apple (modèle HS 30) et l'ensemble des compatibles Atari (le HS 15). Ils vous invitent (HS 15 et HS 30) sur la table dans des conditions similaires au café. Les deux modèles sont "switchables" en position droitier ou gaucher. Les deux ont une manette à dureté réglable au goût du joueur. Les deux disposent de deux boutons de feu : l'un sur la poignée, l'autre éloigné d'une dizaine de centimètres sur la droite ou la gauche du joystick. Vous bénéficiez ainsi d'un confort et d'une rapidité sans égal. De plus les deux sont lestés pour ne pas quitter la table au moment le plus tragique. Le HS 15 gagne un autofire, avec potentiomètre pour régler la vitesse de feu. Le HS 30 n'a qu'une diode rouge (contre la verte du HS 15) pour se consoler.



Ca c'est du bon produit, par définition, mais pour ce qui est du mauvais goût VPI en connaît un brin. Admirez la collection Printemps-Eté 85 de notre héroïne...

### Connectique en plastoque ? Connectoque en plastique !

VPI veut sans doute se poser comme la championne toutes catégories des raccords bizarroïdes et des gadgets inutiles. Tous les câbles multi-joueurs, multi-adaptateurs, multi-ordinateurs y passent : Din 5 broches-4 jacks (connection du magnéto au micro), prises téléphoniques multiples (pour brancher plusieurs modems), prises deux jacks deux modems deux ordinateurs

deux lave-vaisselles et un raton-laveur (pour les particuliers surinformatisés). En France, on sait tenir un fer à souder, et on les fabrique soi-même.

D'autre part, pour les bouboules en plastique, ça roule (celles qui vont se loger au bout des joysticks). Vous voulez brancher votre poignée Atari sur un Apple : pas de malaise ça existe, le HSA 135 traverse l'Atlantique cette année et votre Apple pourra donc recevoir deux joysticks de type Atari, mais pour les deux boutons de feu indépendants vous repasserez !



Mais ce n'est pas tout ! Vous savez que l'informatique, c'est le royaume des pirates et des

truands. Reste donc à s'occuper des multiples personnes qui se sentent menacées par l'ombre de ces personnes mal-faisantes. VPI l'a fait en ces termes :

### Paranoïques écoutez-moi

VPI la très célèbre vous aide. De vilains espions piratent votre ligne téléphonique et branchent un magnétophone pour enregistrer tout ce que vous racontez à votre petit (e) ami (e). Vous n'osez plus transmettre (par modem) un programme à votre meilleur copain de peur que ces horribles personnages ne l'enregistrent et le vendent sous leur nom. La solution, la voici : la VPI 145 détecte la présence de tout branchement illégal sur votre ligne PTT personnelle. Vous pouvez maintenant téléphoner ou modemer en toute quiétude grâce à VPI.



▲ VPI 145

Allez-y maintenant bande de galopins ! Piratez Minitel en toute impunité (pour 30 \$ environ).



# PETITES ANNONCES GRATUITES

**NDLNC :** Cette semaine, j'ai une bonne nouvelle à vous annoncer. Eh oui ! ça y est la jolie claviériste à eu son bébé, c'est une petite fille, elle est toute mignonne et elle s'appelle Rébecca, elles vont bien toutes les deux et la NDLNC vous embrasse bien fort (moi aussi pendant que j'y suis !!).

## APPLE

VENDS ou ECHANGE contre T199 complet APPLE 2C décembre 84 Souris, joystick, moniteur Zenith, Nombreux logiciels utilitaires et jeux : valeur de plus de 20.000F. Vendu 14000F. Tel : (73) 69 57 33. Le soir.

VENDS APPLE 2 + av.drive + Contrôl + Chat mauve + livres + nombreux logiciels : 8000F à débattre. Tel : (43)45 44 44. Week end avant 12h.

VENDS APPLE MACINTOSH 128K + Imprimante imagewriter + Macwrite/macpaint + sac transport + logiciels : 24.000F. Tel : 503 01 48. Le soir et le Week end. Mr Mackinney.

## T199

VENDS pour T199 4A modules Mini memory avec livre assembleur en français et deux cassettes (assembleur et boxe) : 600F. Basic étendu avec manuel français (donne nombreux programmes sur cassettes) : 550F. Jeux T1 invader, Parsec, Jawbreaker 2 : 120F pièce. REMOIVILLE Eric BUZY 55400 ETAIN. Tel : (29) 87 04 85.

VENDS pour T199 4A Parsec 100F, Hustle 150F, Hunt the wumpus 90F, Car wars 80F, Amazing 90F ou 450F le tout. Tel : 631 13 01.

VENDS T199 4A + Basic étendu + manettes + module jeu d'échec + polar system + lunar lander 2 + Basic étendu par soi-même + jeux et programmes pour T199 le tout 1800F. SOTO Frédéric. Tel : 656 74 60.

VENDS pour T199/4A K7 de jeux Golf/ la tombe du sorcier le tout : 100F + livres 99 magazine N3. Pratique de l'ordinateur familial T1/99 n° 1 et 2 accompagné de 40 programmes pratiques + micro jeux 80 programmes le tout : 150F. PEDONE Frédéric. Tel : 836 21 92.

VENDS T199/4A Péritel + Extension 32 Ko + Basic étendu + Interface RS 232 + système périphérique + unité de disquette + contrôleur + magnéto K7 + Cordon + 6 modules de jeux (Mash, Parsec, Foot, Invaders, Pac Man et Star Trek) + 500 programmes + 50 disquettes + manettes. Valeur 13.000F Vendu 9000F (avec facture) Option imprimante Sukoshu GP 100 pour 1500F. Tel : 090 72 35. PHILIPPE.

VENDS T199 (12/84) + Péritel + Cordon K7 + Magnéto + Manettes + Basic étendu + Manuel français + Lunar lander + lunar jumper + solar system + modules (TI-Invaders + Munchman + Football + Music Maker + WUMPUS) + programmes sur K7 le tout 3500F à débattre. Tel : (65) 42 71 41.

VENDS modules CRISHOLM TRAIL : 100F, TOMSTONE CITY : 100F ?, BURGER TIME : 150F, HOPPER : 150F, DEMON ATTACK : 150F, TI Invaders : 150F, Editor/Assembleur + 2 disques : 450F. K7 en Basic étendu : Lunar lauder : 60F, Solar system : 80F. Olivier (3) 973 33 42.

VENDS pour T199 4A : Basic étendu + 7 modules (Munch Man, TI invaders, Gestion de fichier ...) + K7 Hebdo n° 2 + 5 livres (à la découverte du TI avec câble + programmes sur cassettes. (Valeur 13.000F) Vendu 2200F URGENT en TBE. Lionel RUELLAN, 5 cours des bordes 78760 PONTCHARTRAIN. Tel : 489 44 77 (après 17h et le week-end entre 9h et 13h.)

VENDS T199/4A + boîtier d'extension + mémoire 32 Ko + Basic étendu + magnéto TI + cordon + manettes de jeux + jeux (Foot, Tombstone city, Lunar lauder 2) + cassette basic par soi-même + nombreux livres (programmes, 99 magazine "A la découverte du T199/4A). Le tout 4000F ou séparément. Pierre DAURANGES DAUPIN 93230 ROMAINVILLE. Tel : 846 17 83 après 18h.

VENDS T199/4A + péritel + alim + manettes de jeu + cordo magnéto + B.E (manuel français) + Mini. mem (manuel anglais) + gestion fichier (manuel français) + listings pour T199 B.S et B.E (Hebdogiciel n° 1 à n° 72) + nombreux livres et documentation. Lot indivisible : 3000F. Joël PINASSAUD. La Miolane Bat F2 chemin Le Sauvère 83270 ST CYR/MER. Tel : (94) 26 39 98 (après 20h).

Achète console T199/4A hors d'usage pour pièces détachées. Cherche module extension + mémoire 32 Ko + Lecteur disquette complet en bon état. Faire offre à MEUNIER R 16300 BARBEZIEUX. Tel : (45) 78 11 79.

VENDS T199 + adaptateur + Rubis sacré + Basic étendu manuel français + manettes + cordon adaptateur Atari + cordon K7 + 6 K7 + 5 livres + 15 Hebdogiciels : 1890F avec en plus !!! 140 beaux programmes gratuits. DAVID Jérôme. 160 rue de Bagnolet 75020 PARIS. Tel : 360 96 92 après 18h.

VENDS T199 4A avec Joystick 1200F.G COLLINS 76 rue de la pompe 75116 PARIS. Tel : 774 86 28 le soir.

VENDS T199/4A + péritel + alimentation + magnéto + joystick + module : pole position + the attack + gestion de fichier + statistics + jeu rétro 2 + Basic par soi-même + aide programmation + 7 livres + nombreuses K7. Gilles GODINOT au 701 07 88 après 18h.

VENDS T199/4A + Alimentation + interface + cordon magnéto K7 + magnéto k7 Brandt M102 + poignées de jeux + modules échecs + programmes sur k7 + manuel d'utilisation en français : 1400F à débattre. Mr HENNO Jean Luc 16 square Ronsard 77350 LE MEE sur SEINE. Tel : 452 91 71. Tel bureau : 558 85 53.

VENDS T199/4A + manettes de jeu + cordon de raccordement + modulateur secam + 2 livres + Parsec + Moonsweeper + échecs. Le tout : 2100F + Moonsweeper 100F. Tel : (80) 31 23 80. Philippe HERTZOG 7 rue du Roussillon 21110 GENLIS.

VENDS TI 99/4A + basic étendu + manettes de jeux + 15 modules de jeux dont Echec + Moonsweeper + Startrek + Mash + Demon Attak etc... + 4 livres de programmes Prix 3800 F Gilles WATERMAN 16 AV. des Hélieux 54280 SEICHAMPS Tel (8) 329 12 60

VENDS TI 99/4A + manuel + 2 manettes + Blasto + Parsec + Moon Patrol + programmes sur K7 + prog basic étendu Prix 2800 F + magnétophone Prix 2900 F Sylvain BOURDALE Tel (33) 59 10 77.

VENDS TI 99/4A + adaptateur secam + cordon magnéto + Soccer + Manettes. P. GABALDA rue de la Gare 49690 Coron Tel: 55 83 04 après 19 H

VENDS TI 99/4A adaptateur secam modules parsec et pole position 2 manuels et 1 cassette de programme 1 99 magazine cable magnétophone Prix 1800 F Olivier de MONTGALFIER 1 rue Phelypeaux 69100 VILLEURBANNE Tel: 889 67 17.

VENDS TI 99/4A basic étendu + Mini mémoire: 1900 F. boîtier d'extension + périphérique RS 232 C + extension 32 Ko contrôleur + unité de disquettes: 7000 F. Seikosha GP100 MK2: 1700 F. Logiciels Traitement de texte + Gestion de fichiers + Fichier d'adresses: 900 F. Parsec + Synthétiseur Speech Editor: 750 F. Othello + Echecs + Munchman + Hunt the Wumpus: 600 F. TI logo II Français + Early Learning Fun Number Magic: 500 F. Black Jack et Poker Adventure 3 cassettes: 250 F. Tel: (40) 59 35 87 le soir.

VENDS TI 99/4A magnéto + cable + manettes + basic étendu + modules + 1 jeu d'aventure + nombreux listings avec plusieurs revues + programmes sur cassettes Prix 3750 F. PENISSOU Philippe 36 rue de billancourt 92100 Boulogne Tel: 603 41 02.

VENDS TI 99/4A péritel lecteur de K7 manettes ds jeux extension mémoire 32K ext. basic Mini Mémoire + TI calc + 12 modules de jeux + 8 livres sur le TI + nombreux programmes de jeux sur K7. Prix: 3500 F. AUDIFFREN Daniel 78 la Taillette 95180 Menucourt. Tel: 442 34 29 après 18 H.

VENDS TI 99/4A câble K7 Prix 1000 F ext basic Prix 600 F pascal ucsd Prix 2000 F Edit. Assembleur. Prix 500 F. Logo II: Prix 600 F. Gestion Fichiers. Prix 200 F. Aids I à III. Prix 200 F. Livres et notices techniques JL FRITSCH 2 rue du Romarin 68750 AMMERSCHWIHR Tel: (89) 78 23 74 après 19 H.

VENDS TI 99/4A + magnéto Radiola + joystick + cordons (magnéto monitor) + péritel + basic étendu + mini mémoire + Echecs + Pole position + Parsec + 8 cassettes jeux + 2 livres (50 prog. assembleur) le tout indivisible: 3000 F Tel 959 35 40.

VENDS TI 99/4A + magnéto + cable magnéto + joystick + prise Péritel + adaptateur secam + manuel + livre + cassettes. Prix: 2200 F. CROCHET Didier Gugney aux aulx 88450 Vincey.

## ORIC ATMOS

VENDS ou ECHANGE programmes et utilitaires ATMOS (K7 commerce). P. HUGUET. 232 crs Balguerie 33300 BORDEAUX. Tel : (56) 50 24 78.

VENDS ORIC ATMOS 48 KO 16 couleurs + 10 K7 + manette de jeu + interface de branchement : 2200 F. Tel : (1) 704 97 43.

VENDS ORIC 1 48 K complet + manuel + péritel + divers programmes + livres + revues + interface 8 sorties pour commander lampes, moteur... + interface jeu de lumières programmable en basic : 2100 F. Tel :

VENDS pour ORIC 1 ou ATMOS nombreuses K7 de jeux (tous des originaux) : 70 F. pièce. Tel : (22) 46 17 69.

VENDS ORTC ATMOS + imprimante couleur MCP 40 + interface manette + manette + alimentation + câble TV. + câble péritel + câble magnéto + manuel + papier + stylo neuf + logiciels + modulateur NB. + possibilité mettre 2 ROM. : 4000 F. Pierre LESTRADE. 3 rue Cezanne 30600 VAUVERT.

VENDS ORIC 1 + magnéto + 35 programmes + divers câbles + 5 livres de programmation : 2200 F. Tel : (61) 20 81 78.

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 brioché. 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 = pède !

### 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. Ouf !

## 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 maïs 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'au 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. ~~Epuisé !~~

### CENTIPEDE

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

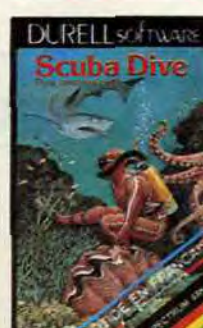
Que vous tuiez les loups-garou, les vampires ou les goules, le même cri résonnera annonçant votre disparition prochaine: ~~AAAAAAAAUUUUU ! Epuisé !~~

### LE GEANT DE GLACE

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

### M.A.R.C.

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



# 60 FRANCS ? CA VA PAS LA TETE !



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

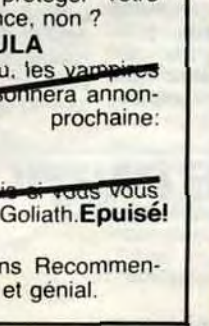
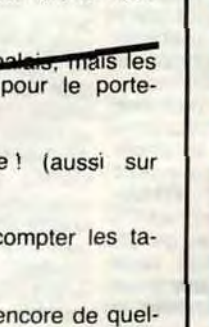
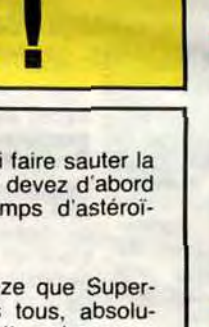
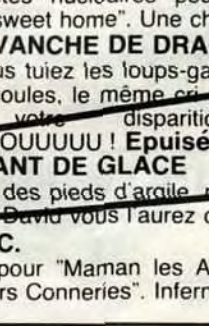
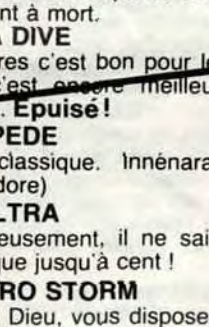
SHIFT ÉDITIONS, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS

NOM \_\_\_\_\_

PRÉNOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

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





**ARK! ARK! ARK!**  
Festival du Film d'Humour  
**CHAMROUSSE 85 (2)**

Bon, ben il nous reste des tas de choses à vous dire sur ce Festival.

D'abord, on a oublié de vous causer du Jury. Il n'y avait pas beaucoup de stars et c'est peut-être mieux ainsi, beaucoup plus de professionnels. On peut tout de même citer Jean-Pierre MARIELLE, Albina du BOISROUVRAY et Nina COMPANNEZ (Les Dames de la Côte, etc...), mais c'est vraiment pour vous faire plaisir.

Tout d'abord les courts métrages, tous français, que c'étaient vraiment les mieux, sauf un.

Le plus mieux à notre avis c'est "L'Erreur Est Humaine" de A. Valardy, "Gratte Ciel" de C. Jacrot, "Et Dieu Créa La Prise" de M. Jolivet, "Schmock" de N. Levy, "Coup Dur Chez Les Agneaux" de D. Corbin et "Contact" de G. Dathis, sans oublier "Grosse" de B. Roüan. Ah! parce que normalement le plus mieux c'est qui doit y en avoir qu'un seul? Ah zut! On avait pas compris, mais surtout, on arrive pas trop à se décider, ennuyeux, non?

Retenez bien tous ces noms-là, parce que comme la plupart d'entre eux seront diffusés à la télé, faudra pas les manquer. Pidouzzz vous les rappellera en temps voulu (y s'endort Pidouzzz, "Et Dieu Créa La Prise" est déjà passé à la télé, eh banane! Clou).

Y'en a quand même 2 que dont on va vous causer un peu plus:

"COUP DUR CHEZ LES AGNEAUX" de Dominique CORBIN est hachement original. Prenez Le Loup Et L'Agneau de La Fontaine, mettez le dans un shaker avec un fils naturel de Sid Vicious et de Mad Max. Faites-le vers Lyon pour avoir la version Guignol, rajoutez un zeste de John Wayne et un ticket choc de la RATP et vous obtenez le film. Très, mais alors là, très rigolo. "CONTACT" de Gilles DATHIS vous en met plein la gueule. Et en plus de ça, après l'avoir vu je suis sûr que vous voudrez tous avoir le même jeu vidéo sur votre bécane. Ha! Ha! Je vois que vous dressez l'oreille et que vos yeux s'exorbitent à la vue du mot "video game"! Eh bien oui, chers lecteurs et lectrices, il s'agit d'un jeu vidéo, mailliiiiiii avec de vrais acteurs, qui se balancent des bagnoles en travers de la tronche, tout ça étant fait en image par image (tout comme le film de Corbin), du travail d'orfèvre! Un régal! A noter que ce jeu n'existe pour l'instant que pour PROJO 16, en assembleur KODAK.

Et maintenant... TAAATATIN... BIANCA!

Le film du festival. Mais alors, qu'est-ce qu'il y faisait, hein, dites-moi? Ce film a été réalisé par Nanni MORETTI. Encore un Ritale, et un bon en plus, d'autant meilleur que non seulement il l'a réalisé, mais en plus il en a écrit le scénario et tient le rôle principal, waow! C'est l'histoire d'un mec solitaire et assez content de son état. Il tient des fiches sur tous ses "amis", c'est son sport favori, (au cas où ça intéresserait quelqu'un, chuis sûr qu'on pourrait lui r'fourguer un Visi-file, ou un autre programme du genre, de la thune en perspective!) et en plus il est prof dans un bahut qui s'appelle "Lycée Marilyn Monroe", tout un programme. Et manque de pot, il tombe amoureux d'une gonzesse, c'qui fout tout son système de vie en l'air, alors qu'il était réglé au quart de poil comme l'Hippojoyst (en vente dans ce canard), moralité il la laisse tomber, parce qu'il ne tient pas le coup, et l'histoire ne s'arrête pas là, mais le reste, on vous en causera quand le film sortira pour de bon, c'est-à-dire en septembre prochain.

Bon, ben voilà, le reste des longs métrages ne vaut pas le coup, à part "Brother", qui sort le 10 avril, et vous en saurez plus à c'moment-là, OK? Salut!

CLOU + PIDOUZZZ.

**CINOCHÉ!**

**édito**

Euuuuuh... Ah ouais... L'édito. Bon, eh ben on va y aller. Quand faut y aller, faut y aller, n'est-ce-pas?

Alors, de quoi est-ce donc que j'va vous causer? Des films de la semaine par exemple. Mais le problème c'est que je délire tellement ces temps-ci que j'ai même plus la place pour vous causer des films qui sont sorti mercredi. Déjà, vous avez

cette semaine un box office global de tous les films du mois, avec en prime le top10, version anglaise de "les 10 meilleurs films du moment à mon avis". Avouez que top10, c'est quand même plus court. Alors voilà, comme ça vous saurez tout. Sinon, j'vous cause encore de Chamrousse, mémorable festival, et puis voilà c'est tout. Allez Tchaw!

CLOU

**BELLE ET LE CLOCHARD**  
Dessin animé des Studios Walt Disney



Dessin animé. Avec...personne, eh, pomme, vu qu'c'est un dessin animé. 1H15. USA.

Haï hi, haï ho, on revient du boulot! Ah meeeerde! J'm'ai gouré d'film! Celui-là, c'est celui avec les clebs. Nan, pas celui-là, l'autre... Ouais c'est ça, celui avec le mec chien, et la snob chienne. Enfin, je sais où je suis!

Ah ben, ça f'sait pourtant pas très longtemps qu'ils en avaient ressorti un de leurs tiroirs, les mecs de chez Walt Disney, j'crois bien qu'c'était "Robin des Bois" même que!

Bon. Vu la semaine et les productions précédentes de Walt Disney, les clebards et les greffiers (les chats, pour les incultes), ça plait aux gosses.

- Ah non. Vous m'en direz tant, comtesse!

- Mais si cher baron: Les Aristochats, Les 101 Dalmatiens, La Belle et le Clochard, Antarctica, Peter Le Chat, Lassie Chien Fidèle, Fritz The Cat...

- Non, non! pas Fritz Ze Cat, ça c'est que pour les papas et les mammas (pour ceux qu'ont vraiment beaucoup de culture, y avait même un groupe de zik baba, dans les années '70).

- Oh! Je suis confuse, baron, comment diable, ai-je pu me laisser induire en erreur de la sorte? - C'est votre surmoi qui a repris le dessus. Vous êtes démasquée, comtesse! Votre infâme turpitude est enfin mise au grand jour! Je ne suis point dupe! Enlevez ces lentilles de contact qui vous assombrissent les yeux!

- Damned! aie aie aie refaite! - lesse, iou are! Iou ne trompe plus nobodi! Iou are en fait Ingrid-Ahmed Legrand de la Mollardière, ze femouss sicrète edjente! Aie have reconnu iour aksente! Ha! Ha! And maintenant, ze combat final!

- Seurteunli note! Bicose que grâce tou maille boucle d'oreille au commepétichonne, ou qu'aie have ze bouton qui déclenche ze faineul exploijonne.

SUPER-HYPER VLADABOUM! Zis iz zi ainnede auf zi artikeul!

**ANTARTICA**  
de Koreyoshi KURAHARA



Avec Ken TAKAKURA, Tsenehiko WATASE et des chiens, et des chiens, et des chiens, et plein de neige dans les personnages principaux. 1H45. JAP.

Chais plus quel locdu chantait "il y a le ciel, le soleil et la mer..." eh ben le mec il a tout faux pour ce film: il y a la glace (l'Antarctique gelée), les chiens et c'est tout.

Ce film a fait le plus gros score au box-office au Japon. Faut dire que depuis que les Japs bossent comme des dingues, et ça fait un bout d'temps, ils ne vont plus au cinoche, et pour qu'ils se déplacent en masse pour tous aller voir le même film, faut vraiment que ce soit bien.

Cependant il y a un problème, comme toujours je cherche la p'tite bête: les Japs c'est des

mecs qui font tout comme des moutons. Vous connaissez, vous, d'autre pays où les mecs se suicident quand ils n'intéressent pas la fac, qui une fois sortis de cette même fac, font une carrière de 25 ou 30 ans dans la même boîte, des mecs qui partent en vacances avec la boîte, avec des fringues avec le logo de la boîte tout partout, des mecs qui sont prêts à se tuer au boulot pour les beaux yeux de leur patron. Les kamikazes, vous en avez déjà entendu parler, non? Et le film, alors?

Des chiens de traîneau qui arrivent à survivre une année entière au Pôle Nord, alors qu'ils y avaient été laissés par une expédition scientifique qui dut se barrer en quatrième vitesse. Bon. Et après.

Vous vous souvenez de Peter le Chat? C'est la même chose, vous pouvez y emmener la petite soeur ou le petit frère qui ne sera pas deçu du voyage, déconnez pas, 4 films pour les enfants en 6 semaines, ça fait date, faut dire qu'il y a 2 "Walt Disney" dans le lot. C'est gentil, Les mecs se sont éclatés comme des bêtes pour dresser les clebards, se sont fait chier, à cent sous de l'heure en tournant dans des conditions climatiques plus que dures (-40°) et tout ça pour un film qui est pas mal, sans plus. Point.

**box office**

- 1) APRES LA REPETITION
- 2) LA NUIT PORTE JARTELLES
- 3) PIANOFORTE
- 4) SAC DE NOEUDS
- 5) THE A LA MENTHE
- 6) LOUISE L'INSOUMISE
- 7) RAS LES PROFS
- 8) SOLDIER'S STORY
- 9) LA RIVIERE
- 10) LES SPECIALISTES
- 11) LE FLIC DE BEVERLY HILLS
- 12) ROMANCE DU FRONT
- 13) LADYHAWKE
- 14) ANTARTICA
- 15) LA PETITE FILLE AU TAMBOUR
- 16) LES ROIS DU GAG
- 17) LE VOYAGE A CYTHERE
- 18) FALLING IN LOVE

**TOP 10**

- |                            |       |
|----------------------------|-------|
| 1) APRES LA REPETITION     | 18/20 |
| 2) LES FAVORIS DE LA LUNE  | 17/20 |
| 3) BRAZIL                  | 17/20 |
| 4) PERIL EN LA DEMEURE     | 17/20 |
| 5) LA VIE DE FAMILLE       | 16/20 |
| 6) LES SAINTS INNOCENTS    | 16/20 |
| 7) A LA RECHERCHE DE GARBO | 16/20 |
| 8) LA NUIT PORTE JARTELLES | 15/20 |
| 9) PIANOFORTE              | 15/20 |
| 10) ANOTHER COUNTRY        | 15/20 |

**LE FLIC DE BEVERLY HILLS**  
de Martin BREST



Avec Eddy MURPHY, Judge REINHOLD, Eddy MURPHY, John ASHTON, Eddy MURPHY, Lisa EILBACHER et, enfin, Eddy MURPHY. 1H45. USA.

C'est un film avec Eddy MURPHY, d'ailleurs c'est scandaleux parce qu'il est en tout petit sur l'affiche, c'est-à-dire moins grand que BELMONDO quand il sort ses films. Dur, pour lui!

Eddy MURPHY, c'est le mec que tout le monde y dit qu'il est devenu une star en 2 films. Eh ben c'est même pas vrai. C'est même pas vrai parce que ce mec ça f'sait déjà quelques temps qu'il passait à la télé dans un chaud qu'il faisait avec John BELUSHI (Dieu ait son âme, sa dope et sa shoo-teuse), Dan AYKROYD ET Eric IDLE (des Monty Python), entre autres délirants. Il était donc bien entouré le petit salopard. Le show s'appelait "Saturday Night Live", et passait, comme son nom l'indique tout les samedis soirs en direct de New-York, très rares les émissions en direct aux States. Le but du jeu c'était de faire rire les gens. Et en plus de ça ces

cons-là y arrivaient foutrement bien.

Comme que c'est dit dans l' titre, c'est l'histoire d'un condé (flic). J'veux pas vous décevoir, mais moi les histoires de bourre, ça m'intéresse pas des masses. Si vous mettez devant moi un flic et un voleur, je choisis le voleur.

A part cet avis qui m'est strictement personnel, comme tout le reste de la page d'ailleurs, et que si vous êtes pas d'accord avec c'que j'dis vous avez plus qu'à r'garder les niaiseries de France ROCHE à la télé, parce qu'elle, curieusement, elle aime tous les films, bougez pas je r'prends mon soufflé, le film est pas mal.

On voit de bout en bout du film Eddy MURPHY, le rigolo de service, que c'est un flic de Chicago qu'il a pas des manières de faire particulièrement orthodoxes. Son meilleur ami, qui lui n'a pas retourné sa veste et qu'est resté voleur, se fait flinguer sous ses yeux. AAARGH! Ention et damna-fer! V'là-t-y pas l'MURPHY qui monte sur ses 90 chevaux garnis de tôle défoncée et qui fonce à toute berzinge vers Beverly Hills (Los Angeles pour les ignares) prêt à tout pour venger son pote. Et devinez quoi? Eh ben à la fin il y arrive!

Tout l'monde il est content, Eddy a fait son numéro, on a bien rigolé pendant 1H45, et voilà. Sorti d'la salle, il reste plus grand chose, mais "chi se ne frega?" (\*) comme y disent les Ritals. (\*) On s'en fout!

**ROMANCE DU FRONT**  
de Piotr TODOROVSKI



Avec Nikolai BOURLIAEV, Natalia ANDREICHENKO (boujour l'Ukraine) et Inna TCHOURINA. 1H30. SOV.

Aaah! Un film soviétique qui ne parle ni du parti, ni de la difficulté de trouver de la bouffe, ni de la gloire des plans quinquennaux qui foudrent, ni des purges, ni de... ni de... Epatant, non?

Un film d'amour, c'est dans le titre, "romance". Qu'elle soit du front, ça ne fait aucun doute, mais pour ne pas vous enduire d'erreur, disons que c'est là qu'elle naît. En fait la majeure partie de l'histoire se passe à Moscou, quelques années après la guerre (la deuxième,

eh con!). Il y a dans ce film une comédienne super: Natalia ANDREICHENKO, c'est pas parce qu'il y a "andrei" et qu'elle est aussi ukrainienne que c'est la fille de Gromyko ou de P'titgervais.

Elle a un charme fou et elle en joue, la maligne! Même que y'a sûrement des mecs du Jury de Vallavolid qu'on dû craquer sur elle, car elle y a eu le Prix d'Interprétation Féminine, qu'elle partage d'ailleurs avec sa compagne, I. TCHOURINA (chuis pas trop d'accord



là-d'sus). C'est elle que c'est la gonzesse que le héros y tombe amoureux sur le front, on l'comprend! Généralement, je n'suis pas

**STALINE**  
de Jean AUREL



Film de montages sur le sus-nommé. 1H45.

Dans la série "les films à message tendancieux" voici: (rata-tatatata.ting!) STALINE. Applaudissements.

Chers amis, amies et amioier-tieryts (C'est pour les Végans qui sont hermaphrodites), vous n'êtes pas sans savoir que le sieur Josef STALINE fut le maître du plus grand pays du monde pendant 30 ans et qu'il fut responsable des plus grands massacres de l'histoire comme son copain HITLER, c'est pour cette raison qu'il comparait aujourd'hui devant LE TRIBUNAL DE L'HISTOIRE, l'émission la plus regardée de la galaxie sur la tridi.

Jean AUREL, notre procureur cette semaine, a choisi le "petit père du peuple" comme tête de turc, et en plus y a d'quoi faire pendant plusieurs semaines.

Ah, au fait, j'oubliais, pour fixer les idées, je vous rappelle que Staline c'est celui avec la grosse moustache, celui avec la barbiche et un peu chauve c'est LENINE et celui qu'a aussi une barbiche et qui s'est fait descendre à coups de piolets à Mexico en 1950 et quelques, c'est Léon TROTSKY.

Staline fut, passez-moi l'expression, la pire des ordures. Tous les mecs qu'avaient une gueule qui lui r'venait pas il les zigouillait: les Juifs, les Arméniens, les Gitans, les Mongols, les anciens combattants, les généraux, les permanents du parti, les bouchers, les femmes dé ménach, les chiens, les horticulteurs, les papas, la soupe, tous! Dans l'histoire plus de 30 millions de mecs! Ouille! Et en plus de ça il était nul, mais nul, alors là nuuuuuuuuuu! Tellement que ses fameux plans quinquennaux ont toujours été foudreux, tout faux le mec! Vous pigez comme c'est cool de faire un film qui descende le mec, non? Tout le monde il est d'accord, à part quelques communistes de la vieille école!

Voilà, moi j'trouve que s'est pas trop fait chier le mec, c'est tellement facile d'être anti-coco en c'moment, enfin merde, les gens ont le droit d' penser c'qui veulent, non? Bien sûr, Aurel serait l'premier à m'dire qu'il est d'accord, mais c'qui m'intéresse, c'est comment les gens vont recevoir son film. Y vont pas s'creuser la cervelle à chercher un 2ème degré, c'est tellement facile de faire la colusion entre le communisme de l'époque et celui d'aujourd'hui, les mecs du PC en Italie, comme partout ailleurs, ont depuis longtemps laissé tomber le stalinisme, surtout les Ritals et les Espingouins. Si vraiment vous n'avez d'yeux que pour votre micro, et que vous n'y connaissez rien en politique, allez-y, vous y apprendrez des choses, mais par pitié, une fois rentrés chez vous, essayez de trouver un peu plus de renseignements, hein!

trop branché sur les films romantals et sentimentiks, mais là vraiment, j'ai fondu. Le héros est tellement gentil et mignon. Il arrive même à lui trouver des fleurs par -35° à Moscou, le mec, chapeau! J'vous raconte pas l'histoire, c'est pas la peine, elle est on ne peut plus classique, sauf que contrairement à ce qu'on pourrait penser, les Russes aussi sont branchés "ménage à trois". Je n'vous en dis pas plus. Comme quoi l'URSS, ce n'est pas seulement le goulag et les horreurs que raconte Jean AUREL (voir STALINE).



(la directrice de production) - Tu vas le donner, ton édito ?  
(Bombyx) - NOOOOON !



### BRAZIL 2 l'homme de Rio



Film de Philippe de Broca (1964) avec JP Belmondo et F D'Orléac.

Bééééelmondo est un bon comédien, ça vous le savez. Depuis quelques années il ne nous l'a guère démontré, vous le savez également. De Broca est un bon réalisateur, vous le savez, il ne nous l'a pas prouvé depuis quelques années lui non plus. Bon sang, où est passé leur talent ? Je vais émettre une hypothèse. A mon avis (qui vaut ce qu'il vaut), ils en ont mis une bonne partie dans ce film. D'aucuns disent "beurk !" dès qu'ils entendent prononcer le nom de Belmondo ou De Broca. Ce à quoi je répons : Il ne faut pas être aussi catégorique. En effet ce film est un bon film. Si si, j'insiste.

L'histoire de départ est assez simple. Adrien, militaire, profite d'une permission pour venir voir sa fiancée Agnès (ils sont charmants). Mais voilà que survient un événement que ni Adrien ni Agnès ni même vous, n'avaient soupçonné. Agnès, suite à un cambriolage de musée est enlevée. Evidemment super BEBEL revêt son costume et vole au se-



cours de sa bien aimée. Tel le vengeur non masqué (sinon rien ne nous prouverait que c'est lui), il va poursuivre les ravisseurs jusqu'au Brésil - d'où le titre-et plus précisément jusqu'à Rio. Avec une foultitude de rebondissements en tous genres, de cascades plus folles que les unes que les autres, nos deux héros s'en sortiront, non sans une certaine dose de frayeur.

Ca c'est de la comédie ! Et de la bonne, je vous le garantis. Pas casse tête pour deux sous, un super moment de détente. Ce n'est pas un film de référence, mais c'est vraiment bien. Malgré une diffusion trop fréquente, un petit plaisir qui ne coûte rien.  
Diffusion le 7 à 20h35 sur TF 1.



### BABOUCHKA Ninotchka



Film de E. LUBITSCH (1939) avec Greta GARBO.

Iranoff, Buljanoff et Kopalski sont chargés par le gouvernement ruskoff d'écouler à Paris des bijoux saisis pendant la révolution. Avec l'argent récupéré, ils doivent ensuite acheter des machines agricoles. La grande duchesse Swana à qui appartenaient ces bijoux demande à Léon de les récupérer. Léon, c'est justement le guide parisien des popofs. Alerté par la Guépéou, le gouvernement soviétique est piqué au vif (la guêpe est où) et envoie Ninotchka (Wonder Woman) à la rescousse. Hélas, Super sovietskaïa babouchka tombe amoureuse de Léon.

Mineur, ce film de Lubitsch, comparé à celui de la semaine dernière. Valable tout de même pour la prestation de Garbo. Rendez-vous compte : elle rit ! Voilà le scoop de la



semaine qui vous est offert gracieusement par votre HHHHEBDO. L'histoire de cette femme communiste (eh oui, encore) vue par les américains est assez intéressante, surtout quand on pense que ce film est de 1939, c'est à dire à la veille de l'entrée des E.U. dans la deuxième guerre mondiale. De nombreuses coupes ont été faites pour ne pas froisser le futur-ex allié soviétique, ce qui rend l'histoire un peu bancale. Allez, Garbo est morte, vive Garbo.  
Diffusion le 5 à 23h00 sur A2.

## curiosités :

### CRIME PASSIONNEL

Film d'O. PREMINGER (1945) avec Dana Andrews et Linda Darnell.

Un paumé, Eric, débarque dans un snack-bar pour y dépenser son dernier dollar. Il s'éprend de la serveuse, Stalla, gagne quelques sous et l'appétit lui venant, séduit la riche fille du maire de la ville qu'il épouse. Ca c'est la réus-



site à l'américaine ! Mais Stella est assassinée. Qui l'a tuée ?  
Diffusion le 7 à 22h30 sur FR 3.

### FEMMES DE PERSONNE

Film de C. Frank (1984) avec J-L. Trintignant, Marthe Keller, Caroline Cellier, Philippe Léotard et Fanny Cottençon.

Trois femmes très différentes deviennent des amies. Leur point commun, elles sont incapables de retenir et de comprendre les hommes. C'est mieux que l'ANNEE DES MEDUSES et moins bien que JOSEPHA, du même cinéaste.



Pour les moins de 13 ans, c'est moins cher ?

Diffusion le 3 à 22h50 sur C+

## Lundi 1 Avril

- 20h30 C + : TYGRA, LA GLACE ET LE FEU (1983), film (animation) de R. Bashki d'après les dessins de F. Frazetta
- 20h35 A2 : L'HEURE DE VERITE avec Robert Baudier
- 20h35 FR3 : L'AVARE (pôvre film avec Louis le Funeste)
- 20h35 TF 1 : LA MOUTARDE ME MONTE AU NEZ (la mayonnaise ne prend pas)
- 21h55 A2 : PETIT THEATRE
- 22h20 TF 1 : ETOILES ET TOILES (magazine cine branché)
- 23h00 FR 3 : THALASSA (magazine qui sent l'iode)

## Mardi 2 Avril

- 20h30 C + : CIRCELEZ Y A RIEN A VOIR (si, Birkin et Blanc)
- 20h35 FR 3 : DERNIERE SEANCE (voir article)
- 20h35 TF 1 : ENIGMES DU BOUT DU MONDE
- 20h35 A2 : YALTA (reconstitution soignée)
- 21h35 TF 1 : UN OTAGE, pièce avec Sylvie Joly, Simone Valère et Jean Desailly
- 22h00 C + : LA CHEVRE (Bébé)
- 22h30 TF 1 : TINTAM'ARTS (variétés)

## Mercredi 3 Avril

- 20h30 TF 1 : DALLAS
- 20h35 FR 3 : AGORA:Insécurité dans les villes
- 20h35 A2 : AMOUR DE SABLE (émouvant)
- 21h00 C + : ALAMBRISTA (voir article)
- 21h30 TF 1 : CONTRE-ENQUETE (magazine d'information)
- 22h15 A2 : CINEMA.CINEMAS (LE magazine)
- 22h35 TF1 : STATION ARGENTINE (la musique que j'aime)
- 22h50 C + : FEMMES DE PERSONNE (voir curiosités)

## Jeudi 4 Avril

- 20h30 C + : TRAHISONS CONJUGALES (1982), film d'après une pièce de Pinter avec Jeremy Irons
- 20h35 FR 3 : JUDITH THERPAUVE (voir article)
- 20h35 TF 1 : LE CANON PAISIBLE n° 1 (série tranquille)
- 20h35 A2 : LE MUR DE LA HAINE (fin)
- 21h30 TF 1 : INFOVISION
- 21h30 A2 : RESISTANCES: La Théologie de la Libération
- 22h00 C + : LE RAYON BLEU (AAAarrrrggghhhh)

## Vendredi 5 Avril

- 20h35 A2 : CHATEAUVALLON
- 20h35 FR 3 : AGATHA CHRISTIE: Mr BROWN
- 20h35 TF 1 : LE JEU DE LA VERITE avec Sophie Marceau
- 21h00 C + : LA GRANDE BAGARRE DE DON CAMILLO (pasta)
- 21h35 A2 : APOSTROPHES: Ce que pensent les pauvres
- 21h50 TF 1 : MULTIFOOT
- 22h50 FR 3 : DECIBELS DE NUIT
- 22h40 C + : STUNT MAN
- 23h00 A2 : NINOTCHKA (voir article)

## Samedi 6 Avril

- 20h35 TF 1 : LA CHIENLIT, pièce à ch...
- 20h35 A2 : CHAMPS ELYSEES
- 20h35 FR 3 : DISNEY CHANNEL
- 22h10 TF 1 : DROIT DE REPONSE
- 22h15 A2 : LES ENFANTS DU ROCK: Paul Young LIVE
- 22h20 FR 3 : DYNASTIE
- 22h55 C + : GHOSTKEEPER (1981), film (fantastique US) enbrumé

## Dimanche 7 Avril

- 18h00 C + : LA LOI ET LA PAGAILLE (comédie américaine)
- 20h35 A2 : LE GRAND RAID
- 20h35 TF 1 : L'HOMME DE RIO (voir article)
- 20h35 FR 3 : GASHERBAUM, MONTAGNE DE LUMIERE (documentaire)
- 21h00 C + : LE GRAND CARNAVAL (film couscous-merguez)
- 21h35 A2 : HISTOIRE D'UNE CLASSE (reportage)
- 22h30 FR 3 : CRIME PASSIONNEL (voir curiosités)



### LE RÊVE AMÉRICAIN alambrista



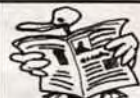
Film de R. YOUNG (1978) avec une foule de chicanos

Les mexicains, c'est comme les lemmings, périodiquement ils migrent vers le nord sans objectif précis. Ils voyagent en troupeau de nuit comme de jour et ne s'arrêtant jamais, l'instinct quoi. Alors les gringos, qui détestent être envahis, leur font la chasse. Depuis les derniers massacres de bisons et d'indiens, les techniques se sont perfectionnées (infra-rouge, sonar, hélicoptère, cellule photo-électrique...) mais le principe de base reste celui de la chasse à la palombe : le filet. Avec du barbelé et du courant électrique mais vous connaissez les ricains, ils font rien comme tout le monde.

Quelquefois, certains réussissent à passer en Californie comme Raoul Ramirez, le héros de cette aventure. Jeune et efflanqué, Raoul espère se replumer dans les verts pâturages du nord. Las, le paradis n'est pas au rendez-vous. Violence, solitude, bas-salaires et mauvais traitements sont le lot quotidien des Chicanos. Seule une jeune femelle vient égayer son triste sort à la saison des amours.

Un film militant sur un sujet socio-politique, c'est rarissime de nos jours. Comme c'est ricain, il y a surtout de l'action, du sentiment et une pincée d'humour. Donc agréable à voir. A quand le même film sur la France ?

Diffusion le 3 à 21h00 sur C+.



### LA LIBERTÉ SOUS PRESSE Judith Therpauve



Film de P. CHEREAU avec Simone Signoret, Philippe Léotard, Robert Manuel, François Simon et Lazlo Szabo.

Judith Therpauve (Simone Signoret) vit seule dans une grande maison en province. Retraitée (et en retrait de la société) elle reçoit ses anciens compagnons d'armes de la résistance. Ils viennent lui proposer la direction du quotidien régional, créé à la Libération (de singe), dont ils sont actionnaires. Promue directrice de la LIBRE REPUBLIQUE, elle se heurte aux vieux macaques de la rédaction. Pleine d'énergie, elle confie (de canard) la rédaction à un jeune journaliste (Bombyx du) Maurier. Les ventes remontent un peu mais le lancement d'un hebdomadaire gratuit, financé par un important groupe de presse (à raisin) va ruiner leurs tentatives (Hersant, ton univers est impitoyable).

Ca se passe en province, mais ça ne ressemble pas à Châteaullon. Cette tentative de



sauvetage d'un journal n'est qu'un prétexte pour illustrer l'itinéraire d'un dinosaure de l'ère post-pétainiste. Sortie de son sarcophage, Judith qui a gardé farouchement en elle l'idéalisme de la croix de Lorraine se heurte à une génération, à des méthodes qu'elle ne comprend pas. Elle aurait mieux fait de lancer un journal d'informatique.

C'est chouette, mais tristounet. Diffusion le 4 à 20h35 sur FR 3.

## LA DERNIERE SEANCE



### HEUREUX QUI COMME LE KING capitaine King



Film de H. KING avec T. POWER et T. MOORE.

Ca se passe en Inde, le héros est métis (sa mère était hindoue, son père était un dur), il est officier dans l'armée anglaise, et il a pour mission de tuer le chef d'une tribu rebelle qui est un de ses amis d'enfance. Tout de suite, la première idée qui vous vient, c'est : CAS DE CONSCIENCE. Eh oui, c'est là tout le problème du film. Le tuera-t-il ou ne le tuera-t-il pas ? That is ze question... En plus, il est amoureux, le beau militaire et son futur beau-papa est raciste à un point... (Le Pen, c'est Ghandi, à côté). Il ne veut pas entendre parler de mariage avec un homme qui n'est pas 100% Lipton. Mais quand le



King revient de guerre, beau-papa qui n'est pas aussi mauvais bougre que ça, accepte le mariage. Alors, d'après vous il a rempli sa mission ?  
Diffusion le 2 à 20h45 sur FR3



### ERREUR SUR LA PERSONNE le cavalier traqué



Film de A. de TOTH avec R. SCOTT et W. MORRIS.

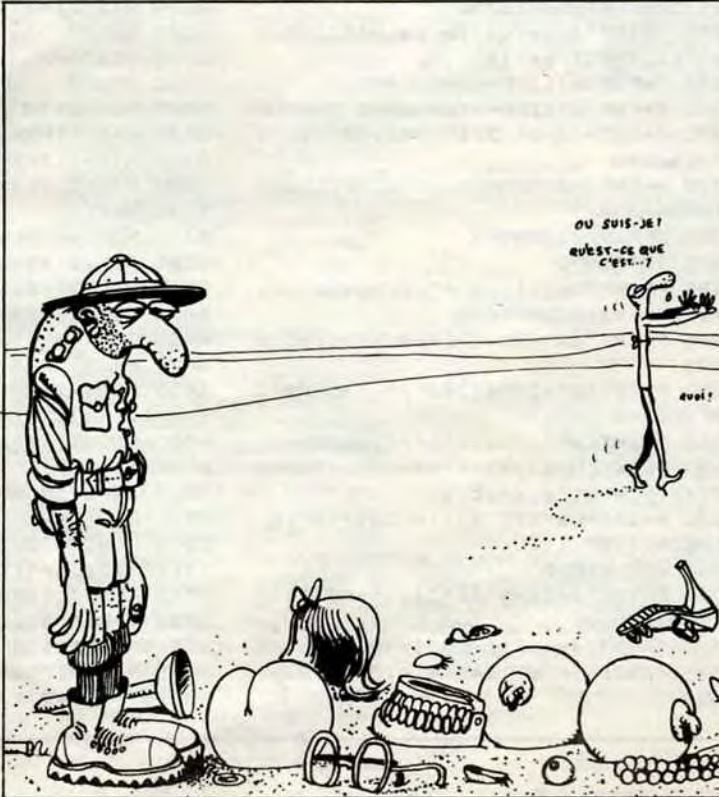
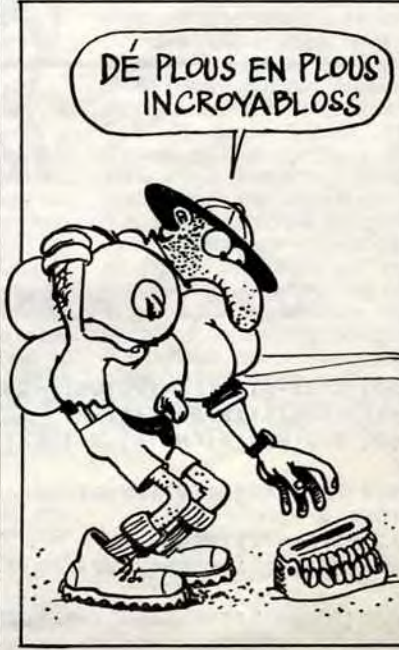
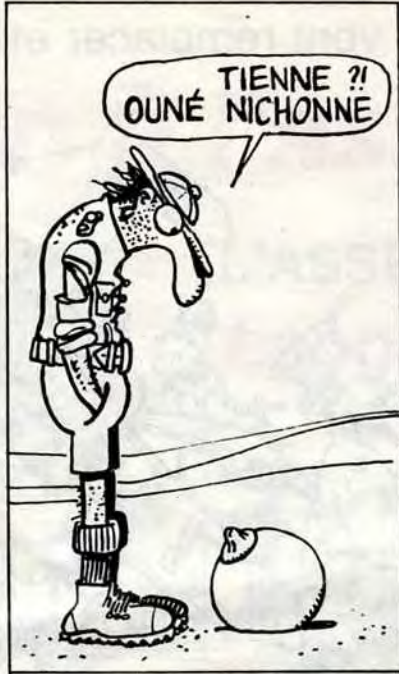
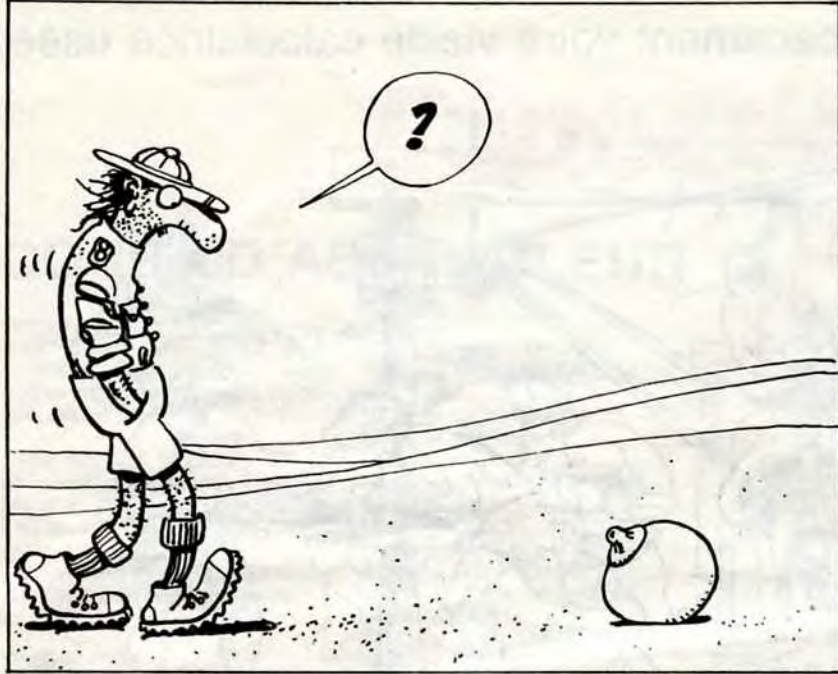
En gros, c'est l'histoire d'un mec qui se trouve au mauvais endroit au mauvais moment. Y a des jours où tout vous tombe dessus et où vous vous dites que vous auriez mieux fait de ne pas laisser partir votre petite amie et de rester au lit avec elle à vous regarder dans le blanc des yeux. C'est ce qui arrive au héros de ce western. Il est pris (à tort) pour le complice d'une bande de hors-la-loi. L'erreur est humaine, me

direz-vous. Mais quand c'est toute la ville qui se met le doigt dans l'oeil, il commence à faire la gueule. Et quand de surcroît il est assiégé dans le saloon de cette ville, et pour le défendre, il n'y a qu'un shérif, il est tout près de se choper une bonne crise de paranoïa aigüe. Mais rassurez-vous, tout ça c'est du cinéma et ça se termine par un mariage. Vous avez peut-être déjà vu ça quelque part...

Diffusion le 2 à 23h15 sur FR 3.



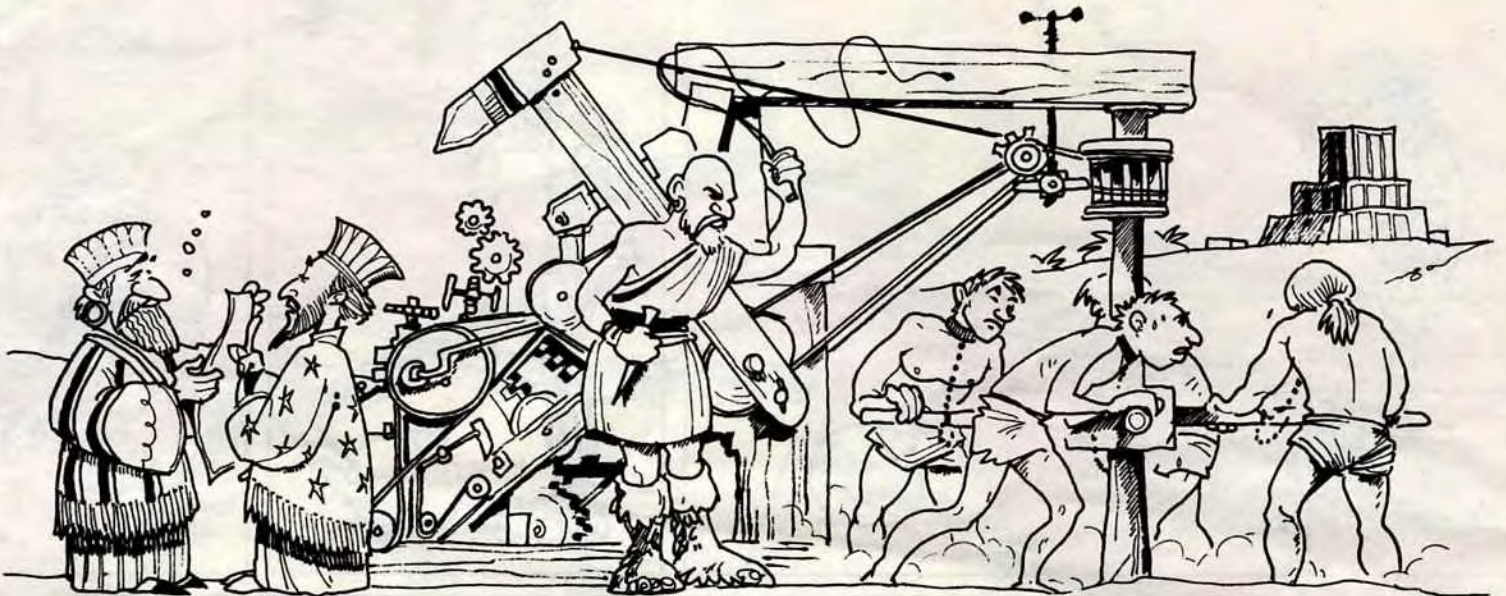




George MEURISSE et son CANON XO7 vont remplacer efficacement votre vieille calculatrice usée.

```
RECTIFICATIF VAO: Monsieur
Roland HUBERT nous fait part
des améliorations suivantes
pour son programme V.A.O.

350 GOTO 300
1051 IF KM<126 THEN GOSUB 7000 ELSE GOSU
B 7500:RETURN
1070 mettre RETURN a la place de GOTO 30
0
1101 IF QQ<>0 THEN KM=QQ:QQ=0
1115 comme en 1070
2025 comme en 1070
2065 comme en 1070
2100 avant GOTO 1050 inserer QQ=KM:KM=CH
T
3010 GOSUB 3201
3050 ajouter IF EV$(1,I)="" THEN RETURN
3090 idem
3130 supprimer IF INKEY$ et la suite
3150 cette ligne prend le numero 3190
3180 IF R$=CHR$(13) THEN 3201
4029 comme en 1070
4030 GOSUB 3190 (au lieu de 3150)
4035 comme en 1070
6001 IF INSTR(V$,BV$(2,VF))=0 THEN 6010
En 6005,6006,6007 mettre GOTO 6100 au li
eu de 6150
```



## MATHEMATIQUES sur CANON X-07

### SUITE DU N° 75

```
6590 C=(B-A)/2:FORI=0T05:X=C#Z(I)+
C+A:E=FNF(X):X=2*(C+A)-X
6600 D=D+W(I)*(FNF(X)+E):NEXTI:D=D
#C
6610 PRINT"I=":INT(.5+D#1E8)/1E8:G
0T06510
6620 IFA$="I" THENA=-B
6630 D=0:FORI=0T05:X=2/(1+Z(I))+A-
1
6635 IFA$="I" THENF=FNF(-X) ELSEF=FN
F(X)
6640 E=W(I)/((1+Z(I))*(1+Z(I)))#F:
X=2/(1-Z(I))+A-1
6645 IFA$="I" THENF=FNF(-X) ELSEF=FN
F(X)
6650 D=W(I)/((1-Z(I))*(1-Z(I)))#F+
E+D:I:D=2#D
6660 PRINT"I=":INT(.5+D#1E8)/1E8:G
0T06510
6700 INPUT"methode de NEWTON ou
de Dichotomie (1-2)":A
6705 DIMR(1):DIMR$(1):IFA=1THEN670
8ELSE6850
6708 ONERRORGOTO6840
6710 INPUT"Origine ":I:V:INPUT"Inte
rvalle ":W:A=1E-8
6720 G=V:F=V
6730 G=G-W:C=G:GOTO6750
6740 C=G
6750 GOSUB6800
6755 F=F+W:C=F:GOSUB6800:GOTO6750
6800 Y=FNF(C):X=A+C:B=FNF(X):D=C:C
=D-A#Y/(B-Y)
6810 IFABS(D-C)>=1E9THEN6800
6820 PRINT"Solution ":INT(.5+CS1E
9)/1E9:GOSUB900
6830 RETURN
6840 U=INT(RND(1)*2):IFU=0THENRESU
ME6730ELSERESUME6755
6850 PRINT"Intervalle [a,b]:INPUT
"a":A:INPUT"b":B
6855 F=FNF(A):IFF=0THEN6890
6865 G=FNF(B):IFG=0THEN6890
6870 Y=X:X=(A+B)/2:IFABS(Y-X)<1E-1
1THEN6890
6875 H=FNF(X):IFH=0N6890ELSEIFG#H<
0THENA=X
6880 IFF#H<0THENB=X
6885 GOTO6870
6890 PRINT"Solution ":X:GOSUB900:
M=1:R(1)=X:GOSUB1000
6895 PRINT"s="+R$(1):GOSUB900:GOTO
6850
7000 PRINT["+CHR$(246)+", "+CHR$(2
42)+"] -> a+ib"
7010 PRINTCHR$(246)+"=":INPUTP
7020 PRINTCHR$(242)+"="+CHR$(247)+
"#c/d":INPUT"c,d":C,D
7030 M=2:T=C#PI/D:R(1)=COS(T)#P:R(
2)=SIN(T)#P
7040 GOSUB1000
7050 PRINT"z="+R$(1)+"+i("+R$(2)+"
)":GOTO7010
7500 INPUT"(x+y)^n ou (x-y)^n (1
-2)":A7510 INPUT"degre n":N:GOSUB
7600
```

```
7520 IFA=2THEN7550
7530 PRINT"(x+y)^n;N;":FORI=0TON
7535 PRINTA(I,N):"*(x^N-I)"(y^
I;)"":GOSUB900
7540 NEXTI:PRINT:GOTO100
7550 PRINT"(x-y)^n;N;":FORI=0TON
7555 FORI=0TON
7560 PRINTA(I,N)*(-1)^I:"*(x^N-I
;)"(y^I;)"":GOSUB900
7570 NEXTI:PRINT:GOSUB900:GOTO100
7600 DIMA(N,N+1):FORJ=0TON:A(0,J)=
1:NEXTJ:A(1,1)=1
7610 FORI=1TON:FORJ=1TON+1:A(I,J)=
A(I-1,J-1)+A(I,J-1)
7620 NEXTJ,I:RETURN
8000 INPUT"Resolution de syste-mes
,Determinant":IAS
8010 IFA$="R" THEN8100
8020 DIMA(N,N+1):D=0:FORI=1TON:FORJ
=1TON:GOTO8000
8100 PRINT"Systeme d'equations":IN
PUT"Nombre d'inconnues":N
8110 DIMA(N+1,N),Q(N+1,N),B(N),X(N
)
8120 FORI=1TON:FORJ=1TON
8130 PRINT"a(I;J):";I;J;":":
8140 INPUTA(I,J):Q(I,J)=0
8150 IFI=JTHENQ(I,J)=1
8160 NEXTJ:NEXTI:CLS
8170 FORI=1TON:PRINT"b(I;J):";I;
INPUTB(I)
8180 NEXTI
8190 FORK=1TON
8200 IFA(K,K)=0THENC=0
8205 IFA(K,K)=0THENGOTO8330
8210 D=A(K,K)
8220 FORJ=1TON:A(K,J)=A(K,J)/D:Q(K
,J)=Q(K,J)/D:NEXTJ
8230 FORI=1TON
8240 IFI=KTHEN8300
8250 E=A(I,K)
8260 FORJ=1+N
8270 A(I,J)=A(I,J)-E#A(K,J)
8280 Q(I,J)=Q(I,J)-E#Q(K,J)
8290 NEXTJ
8300 NEXTI
8310 NEXTK
8320 GOTO8430
8330 C=C+1:FORJ=1TON
8340 A(N+1,J)=A(K,J)
8350 Q(N+1,J)=Q(K,J)
8360 NEXTJ
8370 FORL=K+N:FORJ=1TON
8380 A(L,J)=A(L+1,J)
8262 Q(L,J)=Q(L+1,J)
8400 NEXTJ:NEXTL
8410 IFC<N-KTHENGOTO8205
8420 PRINT"PAS de SOLUTION":END
8430 FORI=1TON:X(I)=0:FORJ=1TON:X(
I)=X(I)+Q(I,J)#B(J):NEXTJ
8440 PRINT"x(I;J):";I;J;":":GOSUB90
0:NEXTI:END
8500 INPUT"Nombre de lignes ":L:DI
MR(L,L)
8505 FORI=1TOL:FORJ=1TOL:PRINT"m(
I;J):";I;J;":":INPUTR(I,J)
8515 NEXTJ,I:FORQ=LTO2STEP-1
8520 T=R(Q,Q):IFT=0THENPRINT"impos
sible":GOTO100
8525 FORI=1TOQ-1:E=R(I,Q)/T:FORJ=1
TOQ:R(I,J)=R(I,J)-E#R(Q,J)
```

```
8530 NEXTJ,I,Q:D=R(1,1):FORI=2TOL:
D=D#R(I,I):NEXTI
8535 PRINT"Determinant ":INT(D#1E
8+.5)/1E8:GOSUB900:GOTO100
9000 INPUT"Factorielle,Arrange-men
t,Combinaison":IAS
9010 IFA$="F" THEN9100
9020 IFA$="A" THEN9200
9030 IFA$="C" THEN9300
9040 GOTO9000
9100 INPUT"factorielle de":N:IF(N<
0)OR(N<>INT(N)) THEN9100
9110 IFN>48THEN9130
9120 F=1:FORI=1TON:F=F*I:NEXTI:PRI
NTN;":":F:GOTO9100
9130 S=0:FORI=1TON:S=S+LOG(I):NEXT
I:Y=S/LOG(10)
9140 IFY>8THEN9160
9150 PRINTINT(10^Y):GOTO9100
9160 PRINT10^(Y-INT(Y));"E+":INT(Y
):GOTO9100
9200 PRINT"Arrangement A(p,n)":INP
UT"p=":P:INPUT"n=":N:F=1
9205 IFP>NTHENP=P-F:N:GOTO9230
9210 IFP>NORP<>INT(P)ORN<>INT(N)TH
EN92009215 T=P:IFN=P+1THENP=0
9220 FORI=P+1TON:F=F*I:NEXTI
9230 PRINT"A(I;T):";I;T;":":IF:GOTO
9200
9300 PRINT"Combinaison":INPUT"p=":
P:INPUT"n=":N
9310 IFP>NORP<>INT(P)ORN<>INT(N)T
HEN9300
9320 IFP=0THENY=1:GOTO9370
9330 S=0:FORI=1TOP:S=S+LOG((N-IQ1
)/I):NEXTI
9340 Y=S/LOG(10)
9350 IFY>8N9370
9360 PRINT"C(I;P):";I;P;":":INT(.5
+10^Y):GOTO9300
9370 PRINT"C(I;P):";I;P;":":10^(Y-
INT(Y));"E+":INT(Y)
9380 GOTO9300
9400 INPUT"Fraction,Nombre pre-mie
r,Exposant,ppcm &pgcd":IAS
9405 IFA$="F" THEN9440
9410 IFA$="E" THEN9460
9415 IFA$="P" THEN9480
9420 IFA$="N" THEN9520
9425 GOTO100
9440 M=1:DIMR(1):DIMR$(1)
9447 INPUT"n=":R(1):GOSUB1000:PRIN
T"n="+R$(1)
9450 GOTO9445
9460 PRINT"S=x^n":INPUT"x=":X:INPU
T"n=":N:Y=N#LOG(X)/LOG(10)
9465 IFY<50THENPRINTX^N:GOTO9460
9470 PRINT10^(Y-INT(Y));"E+":INT(Y
):GOSUB900:GOTO9460
9480 INPUT"a=":A:INPUT"b=":B:N=B:P
=A
9482 IFA#B<=0THEN9480
9485 Q=N/P:R=N-P#INT(Q):IFR=0THEN9
500
9490 N=P:P=R:GOTO9485
9500 PRINT"p.g.c.d =":P:PRINT"p.p.
c.m =":A#B/P:GOSUB900:GOTO9480
9520 DIMR(10),D(10)
9521 FORI=1TO10:READR(I):NEXTI
9522 DATA2,3,5,7,11,13,17,19,23,29
9523 FORI=1TO9:READD(I):NEXTI:DATA
```

```
-1,1,11,13,23,7,17,19,29
9524 INPUT"n=":N:PRINT"n=":IFN=0
THENPRINT"0":GOTO9524
9525 IFN<0THENPRINT"-1":N=-N
9531 FORI=1TO10
9532 IFN/R(I)=INT(N/R(I)) THENPRINT
R(I)*":N=N/R(I):GOTO9532
9550 NEXTI:FORI=30TOSQR(N)+1STEP30
:FORJ=1TO9
9560 D=N-(I+D(J))*INT(N/(I+D(J)))
9565 IFD=0THENPRINTI+D(J):"":N=N
/(I+D(J)):GOTO9560:NEXTJ
9650 NEXTI:PRINTN;":":GOSUB900:GOT
09524
9800 INPUT"Variable :1 ou 2 ":A
9805 IFA=1THEN9820
9810 IFA=2THEN9900
9815 GOTO400
9820 INPUT"effectif ":N:IFN<2ORN<
>INT(N) THEN9820
9825 DIMX(N):FORI=1TON
9830 PRINT"x(I;I):";I;":":INPUTX(I):N
EXTI
9835 PRINT"Etude de x(a) a x(b)":I
NPUT"a=":A:INPUT"b=":B
9840 IFA>BORA<>INT(A)ORA<OORB<OORB
<>INT(B) THEN9835
9845 E=B-A+1:S=0:C=0:FORI=ATOB:S=S
+X(I):C=C+X(I)*X(I)
9849 NEXTI:PRINT"Effectif ":E
9850 PRINT"Moyenne ":INT(.5+S#1E5
/E)/1E5:GOSUB900
9855 V=(C/E)-(S#S/E/E):PRINT"Varia
nce ":INT(V#1E4+.5)/1E4
9859 V=SQR(V):V=INT(V#1E4+.5)/1E4
9860 GOSUB900:PRINT"Ecart-type ":
V:GOSUB900
9865 INPUT"liste des variable ":A
$:IFA$="0" THEN9867
9866 GOTO9870
9867 FORI=1TON:PRINT"x(I;I):";X(
I):GOSUB900:NEXTI
9870 GOTO9835
9900 INPUT"Effectif ":N:IFN<OORN<
>INT(N) THEN9900
9905 FORI=1TON:PRINT"x(I;I):";I;
INPUTX
9910 PRINT"y(I;I):";I;":":INPUTY
9913 S=S+X:I=T+X#X:U=U#Y:V=V+Y#Y:W
=W+X#Y:NEXTI
9915 PRINT"Moyenne x":INT(.5+S#1E
4/N)/1E4
9925 PRINT"Moyenne y":INT(.5+U#1E
4/N)/1E4:GOSUB900
9930 VX=T/N-S#S/N/N:VY=V/N-U#UTN/N
:COV=W/N-U#S/N/N
9935 PRINT"Variance x":INT(VX#1E4
+.5)/1E4
9940 PRINT"Variance y":INT(VY#1E4
+.5)/1E4:GOSUB900
9945 PRINT"Covariance (x,y)":INT
(COV#1E4+.5)/1E4:GOSUB900
9950 PRINT"Coefficient de correlat
ion ":INT(.5+COV#1E4/SQR(VX#VY))/
1E4
9955 A=COV/VX:B(1-U#A#S)/N:A=INT(A#
1E4+.5)/1E4:B=INT(B#1E4+.5)/1E4
9959 GOSUB900
9960 PRINT"Droite d'ajustement ":
PRINT"y=":A;"x=":B:GOSUB900:GOTO1
00
```

# 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 Z80 du ZX 81 en prend plein la mémoire. La semaine prochaine ce sera le tour du 6502 de l'ORIC.

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
- N° 74 → TO7, TO7 70
- N° 75 → COMMODORE 64



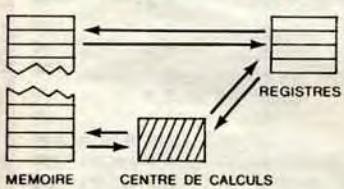
Cette fois-ci, nous atteignons un niveau praticable par n'importe quel type de machine: en effet, la série d'actions à accomplir est séquentielle. A aucun moment on ne demande au calculateur de pratiquer deux opérations simultanées. Nous pouvons considérer d'ailleurs que nous venons d'écrire un programme parfaitement exécutable par une machine.

### QU'EST-CE QU'UN ORDINATEUR ?

L'ordinateur, tel que nous le pratiquons à notre niveau (micro-informatique personnelle ou professionnelle) n'est en fait qu'une machine de traitement séquentiel à programmes enregistrés. Les capacités d'un ordinateur se jugent par rapport au nombre de bits qu'il peut traiter d'un bloc. Nous avons déjà vu pourquoi les ordinateurs utilisaient une base de huit bits. Ainsi, dans l'escalade à la puissance de calcul est-on passé des processeurs à huit, puis seize, trente deux et même soixante quatre bits. Cette dimension que nous donnons en bits s'appelle aussi la "taille d'un mot machine". Nous pouvons imaginer un ordinateur sous la forme d'un centre de traitement des calculs en communication avec deux autres zones, non moins essentielles, la mémoire et les registres.

Nous pourrions représenter, d'une manière plus que simpliste, un ordinateur sous la forme suivante:

### REPRESENTATION SCHEMATIQUE D'UN ORDINATEUR



Vous voyez l'ensemble des interconnexions entre les trois éléments vitaux de l'ordinateur. Mais, pour compliquer encore la tâche du concepteur d'ordinateur, il faut tenir compte des facteurs temps dans la communication entre ces différentes zones. Nous n'allons pas nous abriter avec des chiffres, mais simplement considérer des qualificatifs.

Avant cela, précisons que les temps de communication que nous allons regarder concernent la circulation des informations entre le bloc de calcul (micro-processeur) d'une part et tous les organes de mémorisation d'autre part.

- Registre (électronique): extrêmement rapide
- Mémoire interne (non électronique): très rapide
- Disque: lent
- Bande magnétique: très lent
- Terminal: extrêmement lent

Nous ne faisons pas ici un compte-rendu exhaustif de ce

qui peut être raccordé à un ordinateur, mais je tiens à fixer des points de repère dans l'échelle des vitesses de travail des différents éléments d'un ordinateur.

Nous allons maintenant nous attaquer au chapitre le plus important de ce cours, qui concerne l'organisation matérielle et logicielle des différents éléments que nous avons pu étudier jusqu'à présent.

Nous savons jusqu'à présent fabriquer un registre et d'autres circuits de mémorisation. Reste à savoir comment gérer ces espaces de mémoire. Nous allons, pour résoudre ce problème, faire appel à nos souvenirs du début de ce cours.

Une case mémoire désigne soit le contenant soit le contenu, ce qui maintient un certain flou sur ce qu'est cette case mémoire. De par notre esprit cartésien, nous nous devons de supprimer cette ambiguïté. La case mémoire est une boîte, d'où nous pouvons déduire subtilement que c'est le contenant. Chacune des cases mémoire d'un ordinateur possède un numéro différent de toutes les autres cases mémoire de ce même ordinateur. Ce numéro se nomme **adresse** de la case mémoire.

Maintenant que nous avons une idée précise de ce qu'est la boîte, ouvrons-la pour baptiser ce que nous y trouverons. A l'intérieur de chaque case mémoire, nous trouvons une série de chiffres binaires que nous appellerons dorénavant **information**. Le nombre de ces chiffres est fonction de la capacité de base de l'ordinateur. Ainsi lorsque l'on parle d'un **seize bits**, il s'agit d'un ordinateur dont chaque case mémoire contient une information sous la forme de groupes de seize chiffres binaires ou seize bits. Compte tenu des micros sur lesquels nous travaillons, nous considérerons (par un abus réel, mais aussi par commodité) qu'une case mémoire contient un octet, soit huit bits.

Reprenons le cours général de notre pensée. Nous avons actuellement une pile de boîtes, numérotées. Nous voulons, bien entendu, utiliser une machine de capacités raisonnables. Nous aurons donc 64 Kilo-octets de mémoire à gérer, ce qui signifie que nous allons avoir 65.536 adresses différentes parmi lesquelles nous devons aller du premier coup et sans erreur extraire l'information que nous désirons. Le codage d'adresse est donc un exercice de style particulièrement intéressant, dans la

mesure où nous devons pouvoir accéder à n'importe quelle case dans un minimum de temps et de bits (si possible) pour reconnaître cette case.

La première idée consisterait à numéroter bêtement chaque case. Nous aurions alors à mobiliser 16 bits ( $2^{16} = 65536 = 64 \text{ Ko}$ ) et à parcourir toutes les boîtes jusqu'à trouver celle qui nous intéresse (cette solution demande une mobilisation temporaire du micro-processeur beaucoup trop longue). Une autre idée consisterait à dire que l'on peut effectuer un premier tri avant de s'attaquer à la recherche de la case elle-même. Le fait de décomposer la recherche ne nous permettra pas de "gagner des bits," mais elle raccourcit le temps de recherche de manière considérable. L'idée de différentes **pages** vient de là. Nous allons voir comment on aboutit à ce résultat.

Prenons une mémoire de 1 Ko. Nous avons 1024 adresses différentes à gérer, nous aurons donc besoin de 10 bits ( $2^{10} = 1024$ ) pour les représenter toutes. Les adresses iront donc de 00.0000.0000 jusqu'à 11.1111.1111. Imaginons que nous voulons mettre plusieurs mémoires de 1 Ko côte-à-côte, par exemple quatre. Pour trouver la bonne case mémoire, nous allons chercher dans laquelle des quatre mémoires elle se situe (donc nous devons savoir compter de 0 à 3) puis chercher la case dans la mémoire de 1 Ko, ce que nous savons faire avec dix bits. Pour compter de 0 à 3, il nous suffit de nous servir de deux bits. Faisons les comptes: deux bits pour reconnaître la bonne mémoire (ou la bonne page) et dix bits pour retrouver la case mémoire dans la mémoire.

### ADRESSAGE SUR DOUZE BITS AVEC CODAGE DES PAGES SUR DEUX BITS



Revenons à notre micro hypothétique de 64 Ko. Nous savons coder une adresse sur dix bits, pour la reconnaître parmi 1024 de ses consœurs. Il va donc nous falloir coder soixante quatre pages différentes. Pour avoir 64 codes différents nous avons besoin de six bits ( $2^6 = 64$ ). Nous allons donc obtenir un codage sur seize bits (tout comme si nous adressions directement chaque case) dont six seront consacrés à la reconnaissance de la page.

### ADRESSAGE SUR SEIZE BITS AVEC CODAGE DES PAGES SUR SIX BITS



## L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

### Langage machine... sur ZX 81



A vos cahiers s'il vous plaît ! Langage machine sur ZX81. Hebdomadaire n° 71. Vous avez tous devant vous le petit listing de votre premier programme d'assemblage. Nous allons, à partir de cette trame, introduire quelques variantes: transformer notre inversion vidéo totale en inversion partielle, utiliser notre savoir pour créer une fonction CLS ultra-rapide etc... Mais que pour l'écriture de ces modifications puisse s'imposer à votre esprit comme une évidence, parachevons votre intronisation en examinant ensemble le programme déjà réalisé, d'abord sous l'angle de sa structure, ensuite sous celui de son fonctionnement dynamique. Ces deux aspects bien assimilés il ne me restera plus qu'à laisser un blanc sur ces colonnes où vous pourrez écrire vous-même, d'un premier jet et sans rature, les variantes envisagées et, pourquoi pas, celles que vous imaginerez.

Principe général qui s'applique à tout langage et préside à toute oeuvre de programmation: la structuration. Le programme s'applique à isoler des **modules de traitement** dont le fonctionnement se veut autonome et le champ d'action délibérément limité. Dans nos listings chaque module est annoncé par son titre figurant (ZX AS oblige) après une instruction REM suivie d'une astérisque. Le module d'initialisation commence par remettre les pendules à l'heure, c'est-à-dire positionner les pointeurs (sur le fichier d'affichage) et initialiser les compteurs (le compteur de lignes). Vient ensuite le moteur du système qui va permettre la lecture case par case, le **balayage** du F.A. Sa soupe: un CP 118 qui évitera les fins de ligne. Et pour finir le module d'inversion vidéo qu'on utilise chaque fois qu'il est nécessaire. Eh oui ! Plus c'est **carré** mieux c'est. Et comme dit le poète: "vous qui rentrez ici perdez toute ambiguïté". Extirpez de votre pensée tout flou artistique, toute confusion poétique. Vous n'en rêverez que mieux une fois l'ordinateur éteint...

Si le programme est clairement structuré il est alors aisé d'en comprendre le fonctionnement dynamique. Contact ! **Initialisations** et le moteur se met en route. Grâce à la première incrémentation il saute d'emblée la case 118 qui ouvre le F.A. S'emparant du premier caractère affiché dont la comparaison avec 118 s'avère négative, il passe au module d'inversion vidéo. Celui-ci calcule le nouveau code et se charge de l'afficher à l'écran à la place de l'ancien code puis **redonne la main** au moteur qui fait un tour de roue supplémentaire (INC HL) et ainsi de suite... jusqu'à la fin de ligne où la comparaison avec 118 s'avère positive cette fois. Il se passe alors rien d'autre que la décrémentation du registre B qui accusera encore 23

lignes à inverser, et un nouveau tour de roue (INC HL) qui permettra d'atteindre la première case de la deuxième ligne. Et ainsi de suite jusqu'à l'ultime décrémentation de B par quoi s'achèvera l'inversion vidéo de la vingt quatrième ligne. Le programme poursuivant alors séquentiellement se jette tout droit sur l'instruction RET. Finis le trip machine, c'est la descente au basic qui commence... Pour vous aussi je l'espère les choses se sont inversées: c'était obscur, c'est devenu plus clair.

Nous n'en resterons pas là ! Vos brillantes facultés de compréhension n'en finissent pas de m'étonner, je soumetts donc à votre perspicacité programmatique le problème suivant qui ne cessa de hanter mes nuits jusque vers ma onzième année: comment transformer ce système d'inversion vidéo globale en un traitement plus sélectif de la surface de l'écran, à savoir n'inverser la vidéo qu'à l'endroit précis où un message s'affiche et cette fois ne plus toucher aux blancs. Hugh !. J'ai dit. Mais c'est vous qui allez fumer.

Au quatrième top deux laborieuses heures se seront précisément écoulées justifiant à mes yeux que je vous livre sans pudeur l'une des plus curieuses observations que j'ai pu faire sur la personne du rédacteur en chef de l'HHHebdo: il ne supporte pas le blanc dans ses colonnes... Renseignements pris auprès de personnalités compétentes il s'agirait là d'une phobie qui aurait jusqu'à présent échappé à la nosographie psychiatrique post-freudienne. C'est donc bien un scoop !

Vous me pardonnerez cher lecteur de continuer à monopoliser cette page que je vous aurais volontiers cédée. J'en profiterais pour vous donner la solution de notre petit problème et ferais appel à votre honnêteté intellectuelle en vous demandant de bien vouloir retourner votre journal de façon à ce que le corrigé se trouve à l'envers de l'énoncé du problème comme c'est le cas dans tout manuel éducatif et qui se respecte. Merci pour l'imprimeur à qui ça facilite bien la tâche.

Il faut préalablement savoir une chose c'est que le blanc sur l'écran est en fait un caractère **espace** qui, comme tout caractère, possède son numéro de code. On ne pouvait lui en attribuer de plus représentatif que le "0", on l'a donc fait. Notre problème se résume à identifier les caractères de code 0 et à partir de là à court-circuiter le module d'inversion vidéo, autrement dit à le sauter comme on le fait déjà pour les caractères de code 118 (fin de ligne). Il suffit donc d'intercaler entre l'instruction de chargement de l'accumulateur LD A.(HL) et avant l'identification des 118 (CP 118) une instruction CP 0 suivie d'un saut

conditionnel en L2 (JR Z.L2), saut réalisé si et seulement si la comparaison du contenu de l'accumulateur avec 0 est positive. Vous constatez qu'avec seulement deux instructions supplémentaires nous avons doté notre programme d'une nouvelle et importante fonction.

Avec les quelques instructions que nous maîtrisons déjà et en modifiant légèrement la structure de notre programme il nous est possible de réaliser une routine d'effacement d'écran beaucoup plus efficace que la commande CLS du basic Sinclair. Mais d'abord en quoi consiste-t-elle ? Il s'agit tout simplement de remplacer tous les caractères du F.A. par le caractère de code 0 (sauf évidemment les 118 de fin de ligne). Le travail est donc sensiblement le même que celui exigé pour notre inversion vidéo globale. Il nous faudra balayer le F.A., éviter les 118 et placer notre valeur 0 dans tous les octets du F.A. Ce qui peut se traduire par le programme suivant:

### LISTING ASSEMBLEUR n° 1

```
REM * CLS ULTRA-RAPIDE
REM * INITIALISATIONS
LD HL,(16396)      Localisation du F.A
LD B,24           Initialisation du
                    compteur de lignes
LD C,0           Utilisation du registre
                    C pour stocker la
                    valeur d'échange
REM * BALAYAGE DU F.A.
LD INC HL       On passe à l'octet
                    suivant
LD A,(HL)       Range la valeur dans
                    l'accumulateur
CP 118          Traque les intouchables
JR NZ,L2       Si différent de 118
                    alors aller en L2
DJ NZ,L1       Sinon recommencer en L1
                    après décompte d'une
                    ligne (B = B-1)
                    Retour au basic (B = 0)
REM * EFFACEMENT
LD LD (HL),C    Efface l'octet pointé
                    par HL en y mettant la
                    valeur de C
JR L1          Continuer pour l'octet
                    suivant
```

Vous devinez aisément qu'il suffit de modifier la valeur du registre C pour obtenir un écran à la "couleur" de son choix. Pour les effets amusants, essayez les caractères graphiques codés de 1 à 10.

Une dernière variante intéressante consisterait à modifier le fond habituellement blanc sur lequel s'affiche les messages, c'est-à-dire à l'inverse de notre vidéo inverse partielle, de ne travailler que sur les blancs de l'écran afin de leur substituer le caractère de notre choix. Pour une utilisation plus souple de ce programme la "couleur" du fond sera stockée par **poke** à l'adresse 16507 (inutilisée) où elle sera lue par la routine en temps utile.

### LISTING ASSEMBLEUR n° 2

```
REM * FOND AUTOMATIQUE
REM * INITIALISATIONS
LD A,(16507)     Lecture de la "couleur"
                    choisie (ne pas oublier
                    le POKE 16507,X avant de
                    lancer la routine)
LD C,A          Mise à disposition dans C
                    du contenu de la ligne
LD HL,(16396)   Localisation du F.A
REM * BALAYAGE
LD INC HL       même
LD A,(HL)       séquence
CP 118          que
JR NZ,L2       précédemment
DJ NZ,L1       en
                    qui
REM * MODIFICATION SELECTIVE
LD CP,0        S'il ne s'agit pas d'un
                    blanc...
JR NZ,L1       Poursuivre le balayage...
LD A,C         Sinon transférer la
                    couleur de C dans A...
LD (HL),A      Puis de A dans le F.A.
                    avant de reprendre le
                    balayage
JR L1
```

Il ne tient plus qu'à votre imagination de multiplier ces variantes. Et surtout: conservez vos listings car nous verrons bientôt comment rendre aisément et simultanément toutes nos routines à partir de n'importe quel programme basic.

Bernard GUYOT



# LA BATAILLE D'O'CHIMINN

VIC 20



Dans la ville d'O'chiminn, profitant de l'absence de LUCKY LUCKE, la bataille entre les O'HARA et les O'TININS continue. Parviendrez-vous à régler le sort de cet éternel combat ?

Philippe BOICHUT

### Mode d'emploi:

Les deux joueurs sont séparés par une rangée de 5 cactus et ceci sur 4 lignes (A,B,C,D). Il faut abattre ces cactus jusqu'à ce que plus aucun ne vous sépare de votre adversaire. Pour abattre ces cactus, rentrer à la question "votre choix" les coordonnées.  
Exemple: A3: abattra les 3 premiers cactus sur la ligne A. Enfin quand plus aucun cactus ne vous sépare de votre adversaire, rentrer la lettre correspondant à sa position suivi de F.  
Exemple :  
AF: abattra votre adversaire sur la ligne F.



```
10 REM *****
13 REM * BOICHUT *
16 REM * PHILIPPE *
19 REM *****
22 REM * VIC 20 + 3K *
25 REM *****
28 REM * O'CHIMINN.1 *
31 REM *****
34 PRINT "J":POKE36879,25
37 POKE52,28:POKE56,28:A=7168:FORI=ATOR+511:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT
40 FORA=7448T07623:READB:POKEA,B:NEXT
43 DATA0,0,0,0,48,48,96,255,32,31,3,3,4,1,0,0,207,248,248,248,200,16,160,64
46 DATA0,0,0,0,24,24,96,127,48,15,3,3,2,4,2,1,207,252,248,248,200,4,4,8
49 DATA0,0,0,0,24,24,96,0,120,15,15,15,27,32,64,255,143,248,240,240,12,2,1
52 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
55 DATA56,56,255,60,126,126,126,60
58 DATA60,126,126,126,126,126,126,127
61 DATA126,126,126,126,36,36,36,36
64 DATA36,36,36,36,36,36,36,54
67 DATA56,56,56,255,44,68,68,68
70 DATA68,56,124,252,252,252,252,252
73 DATA252,252,252,252,72,72,72,72
76 DATA72,72,72,72,72,72,72,216
79 DATA0,0,0,142,220,120,8,0
82 DATA0,0,0,57,11,15,8,0
85 DATA0,0,0,24,0,0,0,0
88 DATA4,0,16,0,0,0,0,0
91 POKE36869,255:POKE36878,15
94 PRINT "J":POKE36879,25
97 PRINT "J":POKE36879,25
100 PRINT "J":POKE8185,44:POKE38905,5
103 PRINT "J":LUCKY LUCKE PARTAIT EN VACANCES!!
106 FORA=38796T038839:POKEA,0:NEXT
109 C1=8098
112 POKEC1,39:POKEC1+1,40:POKEC1-21,41
115 FORQ=1T0400:NEXT
118 POKEC1,32:POKEC1+1,32:POKEC1-21,32
121 C1=C1+2
124 POKEC1,42:POKEC1+1,43:POKEC1-21,41
127 FORQ=1T0300:NEXT
130 POKEC1,32:POKEC1+1,32:POKEC1-21,32
133 C1=C1+2
136 IFC1=8118THENFORT=1T0400:NEXT:GOTO142
139 GOTO112
142 PRINT "J":POKE8185,44:POKE38905,5
145 PRINT "J":POKE8185,44:POKE38905,5
148 PRINT "J":POKE8185,44:POKE38905,5
151 PRINT "J":TOUT SEMBLAIT CALME A O'CHIMINN
154 FORA=38752T038839:POKEA,0:NEXT
157 C1=8055:C3=8074
160 POKEC1,46:POKEC1-22,45:POKEC1+22,47:POKEC1+44,48
163 POKEC3,50:POKEC3-22,49:POKEC3+22,51:POKEC3+44,52
166 FORT=1T0400:NEXT
169 PRINT "J":MAIS IL N'EN ETAIT RIEN
172 FORT=1T0500:NEXT
175 POKEC1+1,53:DB=8057:FB=7877:POKE36877,200:FORT=1T080:NEXT:POKE36877,0
178 FORA=DBTOFBSTEP-20:POKEA,55:POKEA+30720,0:FORT=1T050:NEXTT
181 POKEA,32:FORT=1T030:NEXTT
184 NEXTA:POKEC1+1,32
187 FORT=1T0500:NEXT
190 POKEC3-1,54:DB=8072:FB=7856:POKE36877,200:FORT=1T080:NEXT:POKE36877,0
193 FORA=DBTOFBSTEP-24:POKEA,55:POKEA+30720,0:FORT=1T050:NEXTT
196 POKEA,32:FORT=1T030:NEXTT
199 NEXTA:POKEC3-1,32
202 PRINT "J":LES O'HARA ET LES O'TININS CONTINUAIENT A SE BATTRE
205 FORT=1T0300:NEXT
208 PRINT "J":POKE36869,240
211 PRINTCHR$(14)
214 PRINT "J":UN ORGANISA DONC UNE SERIE DE DUELS ENTRE LES 2 FAMILLES.
217 PRINT "J":LES MEMBRES DE CHAQUECLAN S'AFFRONTERAIENT EN DUEL.
220 PRINT "J":LE PREMIER DES 2 CLANS QUI TOTALISERA 6 VICTOIRES,
223 PRINT "J":SERA DECLARE LE VAINQUEUR ET SA FAMILLE REGNERA SUR O'CHIMINN.
226 FORT=1T012000:NEXT
229 PRINT "J":VOUS AUREZ LE LOURD PRIVILEGE DE DEFENDRE CES DEUX CLANS,
232 PRINT "J":MAINS D'ASSISTER A UNE GRANDE BATAILLE DE L'HISTOIRE
235 PRINT "J":DU
238 FORT=1T0500:NEXT
239 A=7168:FORI=ATOR+511:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT
241 A=7384:AG=7423:GOSUB265
244 A=A+64:AG=AG+128:GOSUB265
247 A=A+184:AG=AG+128:GOSUB265
250 A=A+264:AG=AG-296:GOSUB265
253 A=A-200:AG=AG-200:GOSUB265
256 A=A+208:AG=AG+208:GOSUB265
259 A=A+56:AG=AG+56:GOSUB265
262 A=A-80:AG=AG-80:GOSUB265:GOTO352
265 FORA=AWTORQ:READB:POKEA,B:NEXT:RETURN
268 DATA126,255,195,195,195,195,195,195,255
271 DATA255,195,195,195,195,195,195,195,195
274 DATA254,255,195,195,195,195,195,195,255
277 DATA255,195,195,195,195,195,195,195,254
280 DATA127,255,192,192,192,192,192,192,192
283 DATA192,192,192,192,192,192,255,127
286 DATA254,255,193,193,193,193,193,193,193
289 DATA193,193,193,193,193,193,255,254
292 DATA56,56,255,60,126,126,126,60
295 DATA60,126,127,127,127,127,127,127
298 DATA126,126,126,126,36,36,36,36
301 DATA36,36,36,36,36,36,36,54
304 DATA2,130,138,138,138,76,72,40
307 DATA16,16,16,16,16,16,16,16
310 DATA0,0,0,142,220,120,8,0
313 DATA56,56,56,255,44,68,68,68
316 DATA68,56,124,252,252,252,252,252
319 DATA252,252,72,72,72,72,72,72
322 DATA72,72,72,216,0,0,0,0
325 DATA0,0,0,57,11,15,8,0
328 DATA0,0,0,24,0,0,0,0
331 DATA0,20,172,199,135,199,60,4
334 DATA60,127,255,255,255,255,127,63
337 DATA0,64,65,127,127,1,0,0,0
340 DATA32,45,255,255,255,255,237,32
343 DATA252,254,255,255,255,255,255,252
346 DATA0,0,4,4,252,252,252,0
```

```
349 DATA4,8,16,0,0,0,0,0
352 TZ="O'CHIMINN2":PZ="1"
355 PZ=VAL(PZ)
358 POKE36869,240
361 PRINT "J":NEWLINE:PRINT "LOAD"+CHR$(34)+TZ+CHR$(34)+", "+RIGHT$(PZ,1)
364 POKE198,6:POKE631,19:POKE632,13:POKE633,13:POKE634,82:POKE635,213:POKE636,13
10 REM *****
13 REM * BOICHUT *
16 REM * PHILIPPE *
19 REM *****
22 REM * VIC 20 + 3K *
25 REM *****
28 REM * O'CHIMINN *
31 REM *****
34 POKE36879,25
37 PRINTCHR$(14):PRINT "J":POKE198,0
40 INPUT "VOUEUR.1":N3$
43 INPUT "VOUEUR.2":N4$
46 OJ=INT(RND(1)*2)+1
49 PRINT "J":N3$:PRINT "VOUS SEREZ DESORMAIS UN
52 PRINT "J":N4$:PRINT "UN
55 N1$=LEFT$(N3$,4)
58 N2$=LEFT$(N4$,4)
61 PRINT "J":POKE198,0
64 GOSUB400:PRINT "J":PRINTCHR$(142)
67 H1=36869:H4=H1+7:H5=H1+8:H6=H1+9:H7=H1+10:POKEH6,15
70 PRINT "J":POKEH1,255
73 PRINT "J":
76 PRINT "J":
79 PRINT "J":
82 PRINT "J":
85 PRINT "J":
88 PRINT "J":
91 PRINT "J":
94 PRINT "J":
97 PRINTSPC(1)N1$:SPC(8)N2$
100 PRINT "O'HARA":SPC(2)"O'TININS"PT"
103 GOSUB382
106 PRINT "J":POKE198,0
109 IFOJ=1THENPRINTN1$
112 IFOJ=2THENPRINTN2$
115 INPUT "VOTRE CHOIX":A$:L=LEN(A$)
118 IFL>=3THENPRINT "J":GOTO106
121 Q1=ASC(LEFT$(A$,1))-64:Q2=VAL(RIGHT$(A$,1))
124 Q1=ABS(Q1)
127 IFO1=0ORQ1>=5THENL=5:GOTO118
130 IFO2=6THENL=5:GOTO118
133 PRINT "J":
136 Q3=ASC(RIGHT$(A$,1))-64
139 ONOJGOTO142,163
142 C9=C1
145 ONQ1GOTO148,151,154,157
148 C1=7726:GOSUB184:GOTO160
151 C1=7836:GOSUB184:GOTO160
154 C1=7946:GOSUB184:GOTO160
157 C1=8056:GOSUB184
160 FB=DB+1+(Q2*2):GOSUB235:GOSUB214:OJ=2:GOTO106
163 C8=C3
166 ONQ1GOTO169,172,175,178
169 C3=7743:GOSUB199:GOTO181
172 C3=7853:GOSUB199:GOTO181
175 C3=7963:GOSUB199:GOTO181
178 C3=8073:GOSUB199
181 FB=DB-1-(Q2*2):GOSUB247:GOSUB223:OJ=1:GOTO106
184 POKEC9-22,32:POKEC9,32:POKEC9+22,32:POKEC9+44,32
187 POKEC1-22,38:POKEC1,39:POKEC1+22,40:POKEC1+44,41:GOSUB313:POKEC1+1,44
190 POKEC1+30721,0:DB=C1+2
193 IFO3=6THEN259
196 RETURN
199 POKEC8-22,32:POKEC8,32:POKEC8+22,32:POKEC8+44,32
202 POKEC3-22,45:POKEC3,46:POKEC3+22,47:POKEC3+44,58:GOSUB313:POKEC3-1,59
205 POKEC3+30719,0:DB=C3-2
208 IFO3=6THEN268
211 RETURN
214 FORX=DBTOFB:POKEA,60:POKEA+30720,0:TT=70:GOSUB406:POKEA,32:NEXTX
217 IFAZ=1THENAZ=0:RETURN
220 POKEC1+1,32:RETURN
223 FORX=DBTO(FB+1)STEP-1:POKEA,60:POKEA+30720,0:TT=100:GOSUB406:POKEA,32:NEXTX
226 IFW=1THENRETURN
229 IFAZ=1THENAZ=0:RETURN
232 POKEC3-1,32:RETURN
235 IFPEEK(FB)=32THEN241
238 RETURN
241 PRINT "J":INJOURABLE:GOTO244
244 POKEC1+1,32:TT=1500:GOSUB406:GOTO106
247 IFPEEK(FB+1)=32THEN253
250 RETURN
253 PRINT "J":INJOURABLE:GOTO256
256 POKEC3-1,32:TT=1500:GOSUB406:GOTO106
259 F1=PEEK(DB+3):F2=PEEK(DB+5):F3=PEEK(DB+7):F4=PEEK(DB+9):F5=PEEK(DB+11)
262 IFF1<>32ORF2<>32ORF3<>32ORF4<>32ORF5<>32THEN241
265 FB=DB+13:AZ=1:GOSUB214:GOSUB316:GOTO277
268 F1=PEEK(DB-2):F2=PEEK(DB-4):F3=PEEK(DB-6):F4=PEEK(DB-8):F5=PEEK(DB-10)
271 IFF1<>32ORF2<>32ORF3<>32ORF4<>32ORF5<>32THEN253
274 FB=DB-14:AZ=1:GOSUB223:GOSUB316:GOTO295
277 HA=HA+1:D3=C3+43:D4=D3+30720
280 POKEC3-22,32:POKEC3,32:POKEC3+22,32:POKEC3+44,32
283 POKED3,25:POKED3+1,62:POKED3+2,61:POKED4,0:POKED4+1,0:POKED4+2,0
286 TT=1000:GOSUB406
289 IFHA=6THENG$="O'HARA":G1$=N3$:GOTO319
292 GOTO70
295 FT=PT+1:D5=C1+43:D6=D5+30720
298 POKEC1-22,32:POKEC1,32:POKEC1+22,32:POKEC1+44,32
301 POKED5,0:POKED5+1,26:POKED5+2,33:POKED6,0:POKED6+1,0:POKED6+2,0
304 TT=1000:GOSUB406
307 IFPT=6THENG$="O'TININS":G1$=N4$:GOTO319
310 GOTO70
313 POKEH5,200:TT=80:GOSUB406:POKEH5,0:RETURN
316 POKEH4,220:FORM=1T0100:NEXT:POKEH4,0:RETURN
319 TT=1000:GOSUB406
322 POKE36869,255
325 PRINT "J":BRAVO:PRINTG1$:G$
328 PRINT "J":MAIS CE N'EST PAS DE CHANCE VOUS NETES PAS LE CHEF D'O'CHIMINN
```



# COMBAT NAVAL

# ORIC/1AMOS



Plus besoin de chercher un partenaire pour jouer à la bataille navale. Ce programme fera de votre ORIC un adversaire tout à fait honorable.

Christophe LANURE



```

10 REM*****
15 REM***COMBAT NAVAL***
20 REM*****
25 REM***Par: J C LANURE***
30 REM*****
35 REM***ORIC/ATMOS***
40 REM*****
45 REM***EXPLICATIONS***
50 REM
55 PAPER0:INK3:CLS:PRINT
60 PRINTCHR(4);CHR(27);"J
  COMBAT NAVAL"
65 PRINTCHR(4);POKE10,2
70 PRINT:PRINT " REGLE
  "
75 PRINT:PRINT "Le but du je
  u est de couler le"
80 PRINT "Premier la flotte
  adverse"
85 PRINT "Pour cela le j
  oueur et oric tire"
90 PRINT "a tour de role un
  obus"
95 PRINT:PRINT "Les instruct
  ions sont donnees au"
100 PRINT "cours du je
  u"
105 PRINT:PRINT "Oric rap
  pelle que:"
110 PRINT "2 navires ne doit
  ent pas se toucher"
115 PRINT "meme Par un coin"
120 PRINT:PRINT "Oric vous f
  era rejouer si vous avez
  125 PRINT "deja joue une cas
  e"
130 PRINT:PRINT "ATTENTION
  Ne faites pas d'erreurs"
135 PRINT "lors que vous entr
  ez les coordonnees"
140 PRINT "Vous ne pourrez p
  as les modifier"
145 PRINT
150 PRINT "Taper une touche
  pour la suite":GETO#
155 ZAP:CLS
160 PRINT:PRINT "Vous devez
  Placer:"
165 PRINT:PRINT "1 Porte-av
  ion de 5 cases"
170 PRINT "3 dest
  royeurs de 4 cases"
175 PRINT "5 crois
  eurs de 3 cases"
180 PRINT "7 sous
  marins de 2 cases"
185 PRINT "9 corve
  ttes de 1 case"
190 PRINT:PRINT "Vous pouvez
  aussi en mettre Plus"
195 PRINT "ou moins mais le
  jeu ne sera alors Plus e
  qu'etre"
200 PRINT:PRINT:PRINT "Lorsq
  ue ORIC Joue repondez Par:"
205 PRINT "E" si le tir tombe
  a l'eau"
210 PRINT "T" si un navire e
  st touche"
215 PRINT "C" si un navire e
  st coule"
220 PRINT:PRINT:PRINT "PATI
  ENTEZ UN INSTANT"
225 FORP=1024TO1060:REA
  DM:POKEP,M:NEXTP
230 REM
235 REM***ROUTINE ASSEMBLEU
  R D'AFFICHAGE***
240 REM
245 DATA162,20,160,20,177,0
  ,145,2,136,208,249,165,0,24
  ,105,40,133,0,144,2
  250 DATA230,1,165,2,24,105,
  40,133,2,144,2,230,3,202,20
  8,222,96
  255 REM
  260 REM**INITIALISATION**
  265 REM
  270 DIMZ(19,19)
  275 FORG=40800+33*8TO40800+
  33*8+15
  280 READM:POKEG,M:NEXTG
  285 DATA25,37,4,1,25,37,4,1
  ,63,1,29,63,29,9,63,63
  290 FORQ=44468TO44468+19*40
  STEP40:FORP=0TO19:POKEQ+P,1
  61:NEXTP:NEXTQ
  295 FORQ=47146TO47146+19*40
  STEP40:FORP=0TO19:POKEQ+P,1
  62:NEXTP:NEXTQ
  300 V2=48:V3=48:V4=48:V5=48
  305 V6=48:V7=48:V8=48:V9=48
  310 DOKE0,44459:DOKE2,45279
  :CALL1024:DOKE0,44459:DOKE2
  ,45279:CALL1024
  315 PRINT:PRINT "TAPEZ UNE T
  OUCHE":GETO#ZAP:CLS
  320 CLS
  325 REM
  330 REM**PRESENTATION**
  335 REM
  340 PLOT0,1,"NAVIRE COULES
  "
  345 PLOT1,3,"VOTRE FLOTTE"
  :PLOT1,9,"FLOTTE ENNEM
  IE:"
  350 PLOT0,4,"PORTE AVION:"
  PLOT0,10,"PORTE AVIONS:"
  355 PLOT0,5,"DESTROYER":PL
  OT0,11,"DESTROYER"
  360 PLOT0,6,"CROISEUR":PLO
  T0,12,"CROISEUR"
  365 PLOT0,7,"SOUS-MARIN":
  PLOT0,13,"SOUS-MARIN"
  370 PLOT0,8,"CORVETTE":PLO
  T0,14,"CORVETTE"
  375 POKE48000,1:POKE48161,6
  380 POKE48401,6
  385 PLOT2,16,"VAINQUEUR:"
  390 POKE48722,12:POKE48721
  ,5:POKE48730,8
  395 DOKE0,45279:DOKE2,48059
  :CALL1024
  400 A=65
  405 FORQ=48059TO48059+19*40
  STEP40:POKEQ,17:POKEQ-1,A:P
  OKEQ-2,3:A=A+1:NEXTQ
  410 A=65
  415 FORQ=48020TO48039:POKEQ
  ,A:A=A+1:NEXTQ
  420 POKE48000,3
  425 REM
  430 REM***MISE EN PLACE DE
  S VAISSEAUX DU JOUEUR***
  435 REM
  440 PLOT1,21,"PLACER VOS VA
  ISSAUX":PLOT2,22,"POUR VAL
  IDER TAPER <ES>:"
  445 PLOT2,23,"POUR ANULER T
  APER <A>":PLOT2,24,"POUR VO
  US DEPLACER LES FLECHES"
  450 PLOT2,25,"SI VOUS AVEZ
  FINI <RETURN>"
  455 X=48470:A2=10:A1=10
  460 REPEAT:POKEP,42:WAIT05:
  POKEP,PEEK(X-2760):WAIT05
  465 U=PEEK(02DF)
  470 UNTILKEY(02DF)
  475 IFU=137THEN480ELSE485
  480 A1=A1+1:IFA1>19THENA1=1
  9ELSEX=X+1:GOTO460
  485 IFU=138THEN490ELSE495
  490 A2=A2+1:IFA2>19THENA2=1
  9ELSEX=X+40:GOTO460
  495 IFU=139THEN500ELSE505
  500 A2=A2-1:IFA2<0THENA2=0E
  LSEX=X-40:GOTO460
  505 IFU=136THEN510ELSE515
  510 A1=A1-1:IFA1<0THENA1=0E
  LSEX=X-1:GOTO460
  515 IFU=193THENPOKEP-2760,1
  61:GOTO460
  520 IFU=160THENPING:POKEP,3
  4:POKEP-2760,34:GOTO460
  525 IFU=141THEN535
  530 GOTO460
  535 GOSUB1510:PLOT1,21,"ORI
  C PLACE SES BATEAUX"
  540 REM
  545 REM***MISE EN PLACE
  DE VAISSEAUX DE L'ORIC***
  550 REM
  555 PLOT1,23,"PATIENTEZ UN
  INSTANT"
  560 B=L:A=5:R=B+1
  565 R=R-1:IFR>0THEN580
  570 A=A-1:IFA=0 THEN780
  575 B=B+2:R=B
  580 T=A
  585 K=INT(RND(1)*2):E=INT(R
  ND(1)*20):F=INT(RND(1)*20)
  590 IFK=1THEN605
  595 IFF+A>19THEN585
  600 GOTO610
  605 IFE+A>19THEN585
  610 X=47146+F+E*40
  615 IFK=0THEN700
  620 IFPEEK(X)=34ORPEEK(X+40
  )=34ORPEEK(X-40)=34THEN625E
  LSE630
  625 F=F+2:IFF>19THEN585ELSE
  610
  630 IFPEEK(X+1)=34ORPEEK(X-
  39)=34ORPEEK(X+41)=34THEN63
  5ELSE640
  635 F=F+3:IFF>19THEN585ELSE
  610
  640 IFPEEK(X-41)=34ORPEEK(X
  -1)=34ORPEEK(X+39)=34THEN64
  5ELSE650
  645 F=F+1:IFF>19THEN585ELSE
  610
  650 T=A-1:IFT=0THEN6
  90
  655 X=X+40
  660 IFPEEK(X+39)=34THEN635
  665 IFPEEK(X+40)=34THEN625
  670 IFPEEK(X+41)=34THEN645
  675 T=T-1:IFT=0THEN680ELSE6
  55
  680 FORN=0TOR-1:POKEP-N*40,
  34:NEXTN
  685 GOTO565
  690 POKEP,34
  695 GOTO565
  700 IFPEEK(X)=34ORPEEK(X+1)
  =34ORPEEK(X-1)=34THEN705ELS
  E710
  705 E=E+2:IFE>19THEN585ELSE
  610
  710 IFPEEK(X-39)=34ORPEEK(X
  -40)=34ORPEEK(X-41)=34THEN7
  15ELSE720
  715 E=E+1:IFE>19THEN585ELSE
  610
  720 IFPEEK(X+39)=34ORPEEK(X
  +40)=34ORPEEK(X+41)=34THEN7
  25ELSE730
  725 E=E+3:IFE>19THEN585ELSE
  610
  730 T=A-1:IFT=0THEN770
  735 X=X+1
  740 IFPEEK(X+1)=34THEN705
  745 IFPEEK(X-39)=34THEN725
  750 IFPEEK(X+41)=34THEN715
  755 T=T-1:IFT=0THEN760ELSE7
  35
  760 FORN=0TOR-1:POKEP-N,34:
  NEXTN
  765 GOTO565
  770 POKEP,34:GOTO565
  775 REPEAT:P=P+1:PRINT:UNTI
  L P=30
  780 DOKE0,48059:DOKE2,45299
  :CALL1024
  785 DOKE0,45279:DOKE2,48059
  :CALL1024
  790 REM
  795 REM***ENTRER DES DONNEE
  S DU JOUEUR***
  800 REM
  805 GOSUB1510
  810 PLOT1,21,"ENTRER LA COO
  RDONNEE HORIZONTALE":GETP#
  :F=ASC(F#)-65
  815 IFF>19ORF<0THEN810
  820 PLOT1,23,"ENTRER LA COO
  RDONNEE VERTICALE":GETE#E=
  ASC(E#)-65
  825 IFE>19ORE<0THEN820
  830 IFZ(F,E)=1THEN805
  835 Z(F,E)=1
  840 GOSUB1510
  845 X=48060+F+E*40
  850 IFPEEK(X-914)=34THEN87
  0
  855 PLOT1,21,"TIR A L'EAU":
  POKE X,PEEK(X-914)
  860 POKEP-2780,162
  865 GOTO1030
  870 Q=1:U=1
  875 IFPEEK(X-914-Q)<X>34THE
  N890
  880 IFPEEK(X-Q)<X>34THEN1010
  885 Q=Q+1:U=U+1:GOTO875
  890 Q=1
  895 IFPEEK(X-914+Q)<X>34THE
  N910
  900 IFPEEK(X+Q)<X>34THEN1010
  905 Q=Q+1:U=U+1:GOTO895
  910 IFU>1THEN955
  915 Q=1
  920 IFPEEK(X-Q*40-914)<X>34
  THEN935
  925 IFPEEK(X-Q*40)<X>34THEN1
  010
  930 Q=Q+1:U=U+1:GOTO920
  935 Q=1
  940 IFPEEK(X+Q*40-914)<X>34
  THEN955
  945 IFPEEK(X+Q*40)<X>34THEN9
  55
  950 Q=Q+1:U=U+1:GOTO940
  955 ONUGOSUB985,980,975,970
  ,965
  960 GOTO990
  965 U#="UN PORTE AVION":V1=
  49:POKE48455,V1:RETURN
  970 U#="UN DESTROYEUR":V2=
  V2+1:POKE48494,V2:RETURN
  975 U#="UN CROISEUR":V3=V3
  +1:POKE48534,V3:RETURN
  980 U#="UN SOUS-MARIN":V4=V
  4+1:POKE48574,V4:RETURN
  985 U#="UNE CORVETTE":V5=V
  5+1:POKE48614,V5:RETURN
  990 A#="BRAVO VOUS AVEZ
  COULE "+U#
  995 EXPLODE:PLOT1,21,A#
  1000 O2=O2+1:POKEP-2780,34
  :POKEP,34
  1005 GOTO1030
  1010 PLOT1,21,"VOUS AVEZ TO
  UCHE"
  1015 POKEP,34:SHOOT
  1020 P=0:POKEP-2780,34
  1025 O2=O2+1
  1030 PLOT1,24,"TAPER UNE TO
  UCHE":GETO#ZAP
  1035 DOKE0,45299:DOKE2,4805
  9:CALL1024
  1040 IFK#="C"ORS=0THEN1060E
  LSE1065
  1045 REM
  1050 REM***JEU DE L'ORIC**
  **
  1055 REM
  1060 M=L:T=0:S=0:W=INT(
  RND(1)*2+1):IFW=2THENW=3
  1065 GOSUB1510
  1070 PLOT1,21,"ORIC JOUE"
  1075 IFT=1THEN1115
  1080 E=INT(RND(1)*20):F=INT
  (RND(1)*20)
  1085 X=48060+F+40*E
  1090 IFPEEK(X-3600)<X>162THE
  N1260
  1095 F=F+1:IFF>19THEN1105:
  1100 GOTO1085
  1105 F=0:E=E+1:IFE<20THEN10
  85
  1110 F=0:E=0:GOTO1085
  1115 X=DEEK(10):F=PEEK(00):
  E=PEEK(09)
  1120 F=PEEK(08)
  1125 E=PEEK(09)
  1130 IFW=2THEN1175
  1135 IFW=3THEN1200
  1140 IFW=4THEN1230
  1145 W=1:F=F+W:IFF>19THEN11
  65
  1150 GOSUB1455
  1155 IFPEEK(X-3600)<X>162THE
  N1260
  1160 F=F-M:M=1:GOTO1175
  1165 F=F-M:M=1:IFPEEK(X-360
  0)=161THEN1175
  1170 GOTO1200
  1175 F=F-M:M=2:IFF<0THEN1
  195
  1180 GOSUB1455
  1185 IFPEEK(X-3600)<X>162THE
  N1260
  1190 F=F+M:M=1:GOTO1200
  1195 F=F+M:M=1:IFPEEK(X-359
  9)=161THEN1145
  1200 E=E+M:M=3:IFE>19THEN12
  20
  1205 GOSUB1455
  1210 IFPEEK(X-3600)<X>162THE
  N1260
  1215 E=E-M:M=1:GOTO1230
  1220 E=E-M:M=1:IFPEEK(X-364
  0)=161THEN1230
  1225 GOTO1145
  1230 E=E-M:M=4:IFE<0THEN12
  50
  1235 GOSUB1455
  1240 IFPEEK(X-3600)<X>162THE
  N1260
  1245 E=E+M:M=1:GOTO1145
  1250 E=E+M:M=1:IFPEEK(X-356
  0)=161THEN1200
  1255 GOTO1145
  1260 POKE5,PEEK(X-2760)
  1265:POKEP,42:WAIT20:POKEP
  ,PEEK(5):WAIT20
  1270 K#="KEY":IFK#="T"ORK#="
  1275 IFK#="T"THEN1285ELSE13
  05
  1280 PRINTX
  1285 T=1:POKEP-3600,162:POK
  EX,42:POKEP-2760,42
  1290 L=L+1:IFL>1THEN1300
  1295 DOKE10,X:POKE00,F:POKE
  09,E:S=1:GOTO1415
  1300 M=M+1:S=S+1:GOTO1415
  1305 IFK#="E"THEN1310ELSE13
  25
  1310 POKEP,162:POKEP-3600,1
  62:POKEP-2760,162
  1315 M=1:W=W+1:IFW>4THENW=1
  1320 GOTO1420
  1325 IFK#="C"THEN1330ELSE1
  265
  1330 S=S+1:T=0:POKEP,42
  1335 POKEP-2760,42
  1340 ONUGOSUB1345,1350,1355
  ,1360:GOTO1365
  1345 C=-1:RETURN
  1350 C=1:RETURN
  1355 C=-40:RETURN
  1360 C=40:RETURN
  1365 FORO=1TOS:POKEP-3601,1
  62:POKEP-3600,162:POKEP-359
  9,162
  1370 POKEP-3560,162:POKEP-3
  561,162:POKEP-3559,162
  1375 POKEP-3640,162:POKEP-3
  641,162:POKEP-3639,162
  1380 X=X+C:NEXTQ
  1385 ONUGOSUB1390,1395,1400
  ,1405,1410:GOTO1415
  1390 V6=V6+1:POKE48374,V6:R
  ETURN
  1395 V7=V7+1:POKE48334,V7:R
  ETURN
  1400 V8=V8+1:POKE48294,V8:R
  ETURN
  1405 V9=V9+1:POKE48254,V9:R
  ETURN
  1410 POKE48214,49:RETURN
  1415 O1=O1+1
  1420 IFO1=55THEN1405
  1425 IFO2=55THEN1400
  1430 IFO1>02THENPLOT4,17,"O
  RIC"
  1435 IFO1<02THENPLOT4,17,"V
  OUS"
  1440 PLOT1,24,"TAPEZ UNE TO
  UCHE":GETO#ZAP
  1445 DOKE0,45279:DOKE2,4805
  9:CALL1024
  1450 GOTO795
  1455 X=48060+F+40*E
  1460 RETURN
  1465 REM
  1470 REM***TEST DE FIN***
  1475 REM
  1480 GOSUB1510:PLOT1,21,"BR
  AVO, VOUS AVEZ GAGNE":GOTO1
  505
  1485 GOSUB1510:PLOT1,21,"OR
  IC A GAGNE"
  1490 PLOT1,23,"VOULEZ VOUS
  VOIR OU ETIEN LES"
  1495 PLOT1,24,"VAISSEAUX DE
  L'ORIC O/N":GETO#IFO#="O"TH
  EN1500ELSE1505
  1500 DOKE0,47145:DOKE2,4803
  9:CALL1024
  1505 PLOT1,25,"VOULEZ VOUS
  RECOMMENCER O/N":GETO#IFO#
  ="O"THEN1510ELSE1505
  1510 FORO=21TOS:PLOT0,Q,"
  "
  1515 RETURN "NEXTQ"

```

```

955 PLOT1,23,"PATIENTEZ UN
  INSTANT"
  560 B=L:A=5:R=B+1
  565 R=R-1:IFR>0THEN580
  570 A=A-1:IFA=0 THEN780
  575 B=B+2:R=B
  580 T=A
  585 K=INT(RND(1)*2):E=INT(R
  ND(1)*20):F=INT(RND(1)*20)
  590 IFK=1THEN605
  595 IFF+A>19THEN585
  600 GOTO610
  605 IFE+A>19THEN585
  610 X=47146+F+E*40
  615 IFK=0THEN700
  620 IFPEEK(X)=34ORPEEK(X+40
  )=34ORPEEK(X-40)=34THEN625E
  LSE630
  625 F=F+2:IFF>19THEN585ELSE
  610
  630 IFPEEK(X+1)=34ORPEEK(X-
  39)=34ORPEEK(X+41)=34THEN63
  5ELSE640
  635 F=F+3:IFF>19THEN585ELSE
  610
  640 IFPEEK(X-41)=34ORPEEK(X
  -1)=34ORPEEK(X+39)=34THEN64
  5ELSE650
  645 F=F+1:IFF>19THEN585ELSE
  610
  650 T=A-1:IFT=0THEN6
  90
  655 X=X+40
  660 IFPEEK(X+39)=34THEN635
  665 IFPEEK(X+40)=34THEN625
  670 IFPEEK(X+41)=34THEN645
  675 T=T-1:IFT=0THEN680ELSE6
  55
  680 FORN=0TOR-1:POKEP-N*40,
  34:NEXTN
  685 GOTO565
  690 POKEP,34
  695 GOTO565
  700 IFPEEK(X)=34ORPEEK(X+1)
  =34ORPEEK(X-1)=34THEN705ELS
  E710
  705 E=E+2:IFE>19THEN585ELSE
  610
  710 IFPEEK(X-39)=34ORPEEK(X
  -40)=34ORPEEK(X-41)=34THEN7
  15ELSE720
  715 E=E+1:IFE>19THEN585ELSE
  610
  720 IFPEEK(X+39)=34ORPEEK(X
  +40)=34ORPEEK(X+41)=34THEN7
  25ELSE730
  725 E=E+3:IFE>19THEN585ELSE
  610
  730 T=A-1:IFT=0THEN770
  735 X=X+1
  740 IFPEEK(X+1)=34THEN705
  745 IFPEEK(X-39)=34THEN725
  750 IFPEEK(X+41)=34THEN715
  755 T=T-1:IFT=0THEN760ELSE7
  35
  760 FORN=0TOR-1:POKEP-N,34:
  NEXTN
  765 GOTO565
  770 POKEP,34:GOTO565
  775 REPEAT:P=P+1:PRINT:UNTI
  L P=30
  780 DOKE0,48059:DOKE2,45299
  :CALL1024
  785 DOKE0,45279:DOKE2,48059
  :CALL1024
  790 REM
  795 REM***ENTRER DES DONNEE
  S DU JOUEUR***
  800 REM
  805 GOSUB1510
  810 PLOT1,21,"ENTRER LA COO
  RDONNEE HORIZONTALE":GETP#
  :F=ASC(F#)-65
  815 IFF>19ORF<0THEN810
  820 PLOT1,23,"ENTRER LA COO
  RDONNEE VERTICALE":GETE#E=
  ASC(E#)-65
  825 IFE>19ORE<0THEN820
  830 IFZ(F,E)=1THEN805
  835 Z(F,E)=1
  840 GOSUB1510
  845 X=48060+F+E*40
  850 IFPEEK(X-914)=34THEN87
  0
  855 PLOT1,21,"TIR A L'EAU":
  POKE X,PEEK(X-914)
  860 POKEP-2780,162
  865 GOTO1030
  870 Q=1:U=1
  875 IFPEEK(X-914-Q)<X>34THE
  N890
  880 IFPEEK(X-Q)<X>34THEN1010
  885 Q=Q+1:U=U+1:GOTO875
  890 Q=1
  895 IFPEEK(X-914+Q)<X>34THE
  N910
  900 IFPEEK(X+Q)<X>34THEN1010
  905 Q=Q+1:U=U+1:GOTO895
  910 IFU>1THEN955
  915 Q=1
  920 IFPEEK(X-Q*40-914)<X>34
  THEN935
  925 IFPEEK(X-Q*40)<X>34THEN1
  010
  930 Q=Q+1:U=U+1:GOTO920
  935 Q=1
  940 IFPEEK(X+Q*40-914)<X>34
  THEN955
  945 IFPEEK(X+Q*40)<X>34THEN9
  55
  950 Q=Q+1:U=U+1:GOTO940
  955 ONUGOSUB985,980,975,970
  ,965
  960 GOTO990
  965 U#="UN PORTE AVION":V1=
  49:POKE48455,V1:RETURN
  970 U#="UN DESTROYEUR":V2=
  V2+1:POKE48494,V2:RETURN
  975 U#="UN CROISEUR":V3=V3
  +1:POKE48534,V3:RETURN
  980 U#="UN SOUS-MARIN":V4=V
  4+1:POKE48574,V4:RETURN
  985 U#="UNE CORVETTE":V5=V
  5+1:POKE48614,V5:RETURN
  990 A#="BRAVO VOUS AVEZ
  COULE "+U#
  995 EXPLODE:PLOT1,21,A#
  1000 O2=O2+1:POKEP-2780,34
  :POKEP,34
  1005 GOTO1030
  1010 PLOT1,21,"VOUS AVEZ TO
  UCHE"
  1015 POKEP,34:SHOOT
  1020 P=0:POKEP-2780,34
  1025 O2=O2+1
  1030 PLOT1,24,"TAPER UNE TO
  UCHE":GETO#ZAP
  1035 DOKE0,45299:DOKE2,4805
  9:CALL1024
  1040 IFK#="C"ORS=0THEN1060E
  LSE1065
  1045 REM
  1050 REM***JEU DE L'ORIC**
  **
  1055 REM
  1060 M=L:T=0:S=0:W=INT(
  RND(1)*2+1):IFW=2THENW=3
  1065 GOSUB1510
  1070 PLOT1,21,"ORIC JOUE"
  1075 IFT=1THEN1115
  1080 E=INT(RND(1)*20):F=INT
  (RND(1)*20)
  1085 X=48060+F+40*E
  1090 IFPEEK(X-3600)<X>162THE
  N1260
  1095 F=F+1:IFF>19THEN1105:
  1100 GOTO1085
  1105 F=0:E=E+1:IFE<20THEN10
  85
  1110 F=0:E=0:GOTO1085
  1115 X=DEEK(10):F=PEEK(00):
  E=PEEK(09)
  1120 F=PEEK(08)
  1125 E=PEEK(09)
  1130 IFW=2THEN1175
  1135 IFW=3THEN1200
  1140 IFW=4THEN1230
  1145 W=1:F=F+W:IFF>19THEN11
  65
  1150 GOSUB1455
  1155 IFPEEK(X-3600)<X>162THE
  N1260
  1160 F=F-M:M=1:GOTO1175
  1165 F=F-M:M=1:IFPEEK(X-360
  0)=161THEN1175
  1170 GOTO1200
  1175 F=F-M:M=2:IFF<0THEN1
  195
  1180 GOSUB1455
  1185 IFPEEK(X-3600)<X>162THE
  N1260
  1190 F=F+M:M=1:GOTO1200
  1195 F=F+M:M=1:IFPEEK(X-359
  9)=161THEN1145
  1200 E=E+M:M=3:IFE>19THEN12
  20
  1205 GOSUB1455
  1210 IFPEEK(X-3600)<X>162THE
  N1260
  1215 E=E-M:M=1:GOTO1230
  1220 E=E-M:M=1:IFPEEK(X-364
  0)=161THEN1230
  1225 GOTO1145
  1230 E=E-M:M=4:IFE<0THEN12
  50
  1235 GOSUB1455
  1240 IFPEEK(X-3600)<X>162THE
  N1260
  1245 E=E+M:M=1:GOTO1145
  1250 E=E+M:M=1:IFPEEK(X-356
  0)=161THEN1200
  1255 GOTO1145
  1260 POKE5,PEEK(X-2760)
  1265:POKEP,42:WAIT20:POKEP
  ,PEEK(5):WAIT20
  1270 K#="KEY":IFK#="T"ORK#="
  1275 IFK#="T"THEN1285ELSE13
  05
  1280 PRINTX
  1285 T=1:POKEP-3600,162:POK
  EX,42:POKEP-2760,42
  1290 L=L+1:IFL>1THEN1300
  1295 DOKE10,X:POKE00,F:POKE
  09,E:S=1:GOTO1415
  1300 M=M+1:S=S+1:GOTO1415
  1305 IFK#="E"THEN1310ELSE13
  25
  1310 POKEP,162:POKEP-3600,1
  62:POKEP-2760,162
  1315 M=1:W=W+1:IFW>4THENW=1
  1320 GOTO1420
  1325 IFK#="C"THEN1330ELSE1
  265
  1330 S=S+1:T=0:POKEP,42
  1335 POKEP-2760,42
  1340 ONUGOSUB1345,1350,1355
  ,1360:GOTO1365
  1345 C=-1:RETURN
  1350 C=1:RETURN
  1355 C=-40:RETURN
  1360 C=40:RETURN
  1365 FORO=1TOS:POKEP-3601,1
  62:POKEP-3600,162:POKEP-359
  9,162
  1370 POKEP-3560,162:POKEP-3
  561,162:POKEP-3559,162
  1375 POKEP-3640,162:POKEP-3
  641,162:POKEP-3639,162
  1380 X=X+C:NEXTQ
  1385 ONUGOSUB1390,1395,1400
  ,1405,1410:GOTO1415
  1390 V6=V6+1:POKE48374,V6:R
  ETURN
  1395 V7=V7+1:POKE48334,V7:R
  ETURN
  1400 V8=V8+1:POKE48294,V8:R
  ETURN
  1405 V9=V9+1:POKE48254,V9:R
  ETURN
  1410 POKE48214,49:RETURN
  1415 O1=O1+1
  1420 IFO1=55THEN1405
  1425 IFO2=55THEN1400
  1430 IFO1>02THENPLOT4,17,"O
  RIC"
  1435 IFO1<02THENPLOT4,17,"V
  OUS"
  1440 PLOT1,24,"TAPEZ UNE TO
  UCHE":GETO#ZAP
  1445 DOKE0,45279:DOKE2,4805
  9:CALL1024
  1450 GOTO795
  1455 X=48060+F+40*E
  1460 RETURN
  1465 REM
  1470 REM***TEST DE FIN***
  1475 REM
  1480 GOSUB1510:PLOT1,21,"BR
  AVO, VOUS AVEZ GAGNE":GOTO1
  505
  1485 GOSUB1510:PLOT1,21,"OR
  IC A GAGNE"
  1490 PLOT1,23,"VOULEZ VOUS
  VOIR OU ETIEN LES"
  1495 PLOT1,24,"VAISSEAUX DE
  L'ORIC O/N":GETO#IFO#="O"TH
  EN1500ELSE1505
  1500 DOKE0,47145:DOKE2,4803
  9:CALL1024
  1505 PLOT1,25,"VOULEZ VOUS
  RECOMMENCER O/N":GETO#IFO#
  ="O"THEN1510ELSE1505
  1510 FORO=21TOS:PLOT0,Q,"
  "
  1515 RETURN "NEXTQ"

```

```

1000 O2=O2+1:POKEP-2780,34
  :POKEP,34
  1005 GOTO1030
  1010 PLOT1,21,"VOUS AVEZ TO
  UCHE"
  1015 POKEP,34:SHOOT
  1020 P=0:POKEP-2780,34
  1025 O2=O2+1
  1030 PLOT1,24,"TAPER UNE TO
  UCHE":GETO#ZAP
  1035 DOKE0,45299:DOKE2,4805
  9:CALL1024
  1040 IFK#="C"ORS=0THEN1060E
  LSE1065
  1045 REM
  1050 REM***JEU DE L'ORIC**
  **
  1055 REM
  1060 M=L:T=0:S=0:W=INT(
  RND(1)*2+1):IFW=2THENW=3
  1065 GOSUB1510
  1070 PLOT1,21,"ORIC JOUE"
  1075 IFT=1THEN1115
  1080 E=INT(RND(1)*20):F=INT
  (
```





# WORP MASTER

# THOMSON TO7, TO7 70.



La vie depuis longtemps  
D'espoir était pétrie  
Lorsqu'un jour du néant  
Le monstre resurgit.

Florent COGNEAUX.



Mode d'emploi :  
(JOYSTICK ou CLAVIER)  
Tapez tout d'abord le programme BASIC d'implantation du langage MACHINE et sauvegardez-le après avoir effectué une minutieuse vérification des codes. Ce programme n'aura d'autre utilité que de générer, à la suite du programme principal, un fichier BINAIRE.  
Tapez ensuite le programme WORP MASTER et sauvegardez-le. Entrez votre premier programme et après son lancement, placez la tête de lecture de l'enregistreur cassette à la suite du programme WORP MASTER. Frappez alors l'instruction suivante afin de sauvegarder votre fichier BINAIRE : SAVEM "WM", H7E94, H7FFF, H000.  
Le chargement de ce fichier BINAIRE (WM) dans la mémoire vive du TO7, ne sera effectué qu'après réponse à une question préalable apparaissant à l'écran lors de l'exécution du jeu : BINAIRE CHARGE ? (O/N). Il est évident qu'au tout premier lancement, la réponse sera N et votre magnéto devra rester en position PLAY.  
L'action se déroule dans neuf salles successives, la septième abrite WORP, un monstre fabuleux qu'il vous faudra détruire.

**SALLE 1 :**  
Blotti dans votre capsule, vous devrez pénétrer dans le conduit vertical en évitant si possible les tirs mortels des cellules placées à l'ouverture. L'atmosphère de la salle est remplie de nuages radioactifs invisibles. Des capteurs situés sous votre capsule, émettront un léger bruit en cas de détection. Dès lors, il sera prudent de stopper votre descente et de vous déplacer latéralement, au risque bien sûr de vous faire désintégrer par un nuage non décelé. Sain et sauf, la descente vers le conduit inférieur vous fera déboucher dans la se-

conde salle.  
**SALLE 2 :**  
Vous devrez franchir la brèche mobile du milieu de la salle et rejoindre la sortie située à droite.  
**SALLE 3 :**  
Elle est jonchée d'obstacles rectangulaires qui masquent deux araignées géantes plus ou moins affamées selon le niveau atteint par le joueur. Vous devrez parvenir à l'issue droite de la salle avant que plafond et sol se referment sur vous.  
**SALLE 4 :**  
Réplique de la salle 2 avec cette fois, 2 brèches mobiles à traverser.  
**SALLE 5 :**  
Vous devrez traverser un tunnel aux murs déchiquetés, en évitant des particules d'énergie mortelle.  
**SALLE 6 :**  
Réplique des salles 2 et 4 avec cette fois, 3 brèches mobiles à traverser (GASP !).  
**SALLE 7 :**  
La salle du monstre ! Celui-ci, tapi dans un ascenseur (?), se livre à des aller et retour entre les extrémités inférieures et supérieures de la salle, masqué par quatre écrans jaunes.  
Cette salle est en deux parties :  
la partie gauche est criblée de mines (points bleus foncés) et les parois de la partie droite sont jalonnées de cellules irradiantes mortelles lorsqu'elles émettent une lumière rouge (quel bonheur !). Vous devrez vous placer face au monstre et attendre que celui-ci se dé-

masque pour lui décocher un tir mortel en appuyant sur ESPACE. Dans ce cas, votre capsule regagnera vivement la partie gauche de l'écran. Il vous faudra au plus vite, rejoindre la surface en accédant à la huitième salle.  
**SALLE 8 :**  
Vous devrez traverser la salle 3 en sens inverse.  
**SALLE 9 :**  
Salle du début de jeu que vous devrez parcourir en sens inverse. Cette fois, vos capteurs indiqueront la présence des nuages mortels au dessus de vous et vos flancs seront toujours aussi vulnérables. De plus, une désagréable surprise vous attend en haut. En effet, l'issue risque d'être située...ailleurs.  
Vous disposez au départ de 5 vies et d'un crédit de 10000 points. Vos vies épuisées, un tableau apparaîtra vous indiquant les derniers niveaux et score atteints. Vos points qui s'amenuisent à chaque progression vous obligeront à ne pas perdre de temps en route.

A l'intention des non possesseurs de JOYSTICK, le programme utilise pour les déplacements de la capsule :  
Y pour monter,  
H pour aller à gauche,  
B pour descendre,  
G pour aller à droite.  
Une frappe unique provoque un déplacement continu dans la direction souhaitée. La frappe d'une touche quelconque (OU ACTION) stoppe toute progression. Voici un exemple de programmation efficace !

```

1 CLEAR, H7E95: FORN=&H7E95 TO&H7FFE: READ
R: POKEN, R: NEXT
2 DATA&HFE, &H7E, 233, &H8E, &H7E, &HEB, &HA6,
&B11000100, &HA1, &B10000000, &H26, &H42, &H1F,
&H30, &HC3, 0, 40, &H1F, &H03, &H8C, &H7E, &HF
3, &H2D, &HEE, &HFC, &H7E, &HE9, &HC3, 0, &H28, &
HFD, 126, 233, &HFE, &H7E, &HE9, &H8E, &H7E, &HE
5, &HA6, &B10000000, &HA7, &B11000100, &H1F, &
H30, &HC3, 0, &H28
3 DATA&H1F, &H03, &H8C, &H7E, &HF3, &H2D, &HF0
, &H11, &H83, &H56, &HA6, &H2D, &H5, &H86, &H83,
&H87, &H7E, &H80, &H11, &H83, &H4A, &H26, &H2E,
5, &H86, &HC3, &H87, &H7E, &H80, &H39, &H86, 1, &
H87, &H40, 0, &H39
4 DATA0, 0, 60, 66, 94, 90, 92, 62, 8
5 DATA&H8E, &H4F, &HA0, &HCE, &H4F, &HA0, &H7F
, &HE7, &HC3, &H86, &HFF, &HA7, &B10000010, &HA
7, &B11000000, &H8C, &H40, 0, &H12, &H12, &H12,
&H12, &H12, &H12, &H12, &H12, &H2E, &HEF, &H39
6 DATA&H10, &HBE, &H7F, &H4A, &H7F, &H7F, &H4C
, &H7F, &H7F, &H4D, &H8E, &H7F, &H4E, &HEE, &B10
000001, &H86, 0, &HA7, &B11000100, &H1F, &H30,
&HA3, &B10000001, &H1F, &H03, &H86, 127, &HA7,
&B11000100, &H1F, &H30, &HE3
7 DATA&B10000001, &HED, &B10001000, &HFA, &H
10, &HA3, &B10001000, &H18, &H26, &H6, &HEC, &B
10001000, &H1A, &HED, &B10001000, &HFA, &H7C,
&H7F, &H4D, &H10, &HBC, &H7F, &H4C, &H2E, &HD4,
&H39
8 DATA0, 5, 0, 0, &H44, &H72, 1, &H90, 1, &H88, &H
5B, &H6B, 1, &HE0, 1, &H90, &H4E, &H9C, 1, &H90, 1
, &H88, &H5B, &H6D, 1, &HE0, 1, &H90, &H44, &H76
, 1, &H90, 1, &H88, &H5E, &H8A, &H44, &H72, 0, 0, &H
43, &H0B, &H53, &H6B, 0, 0, &H5E, &H8C, &H44, &H7
4, 0, 0, &H43, &H0B, &H5B, &H6D, 0, 0, &H5E, &H8E
, &H44, &H76
9 DATA&H8E, &H7F, 245, &H10, &HBE, &H7F, 247, &
HA6, &B10000000, &HA7, &B10000000, &HBC, &H7F
, 249, &H2D, &H7F, &H7C, &H7F, 252, &HBE, &H7F, 2
51, &H8C, 0, &H28, &H2D, &H27, &H7F, &H7F, 252, &
HFC, &H7F, 245, &H83, 0, &H28, &HFD, &H7F, 245, &
HFC, &H7F, 247, &H83, 0, &H28, &HFD, &H7F, 247, &
HFC, &H7F, 249
10 DATA&H8E, 0, &H28, &HFD, &H7F, 249, &HFC, &H
7F, 253, &H83, 0, &H28, &HFD, &H7F, 253, &HFC, &H
7F, 253, &H83, &H9, &H38, &H1F, &H01, &H86, 0, &H
A7, &B10000100, &H1F, &H10, &HC3, 0, &H28, &H1F
, &H01, &HBC, &H7F, 253, &H2D, &HF0
11 DATA &H86, &H7F, 255, &HC6, &H28, &H3D, &HF
3, &H7F, 253, &H83, &H9, &H38, &H1F, &H01, &H86,
&H85, &HA7, &B10000000, &H39
12 DATA&H52, &H99, &H52, &H98, &H5F, &H40, 0, 0
, &H5D, &H87
:FORM=1T020:NEXTM,N:ATTRB0:LINE(46,32)-(
66,32),3:LINE(56,22)-(56,42),3:LINE(36,1
2)-(76,52),3
30 LINE(36,52)-(76,12),3:DEFINTA-Z:LOCAT
E9,23:COLOR7:PRINT"BIINAIRE CHARGE (O/N)
?":A$=INPUT$(1):IF A$="N" THENLOADM"WM":D
=0:V=5:SC1=0:S1=10000:DEFGR$(0)=0,36,24,
255,24,255,24,0:ELSEPLAY"L24PP":GOTO700
40 D=D+1:CLS:LOCATE0,0,0:SCREEN0:LINE(0,
0)-(320,200):LINE(0,200)-(320,0):LINE(0,
99)-(320,99),INT(D*.6)+1:FORM=0T012:CONS
OLEN,N:SCREEN6:CONSOLE24-N,24-N:SCREEN6:
CONSOLEN,N:SCREEN0:CONSOLE24-N,24-N:SCRE
EN0:NEXT:CONSOLE0,24:ATTRB1:IFD>10THEND=
10
50 C=7:LINE(0,99)-(320,99),INT(D*.6)+1:
ORN=0T07:COLORN,C:LOCATE11,12:PRINT"CHA
LENGE":C=C-1:NEXT:LINE(0,99)-(320,99),I
T(D*.6)+1:LOCATE17,17:COLORS:ATTRB,1:PR
INTD:ATTRB0,0:PLAY"5T04L12FAS0WLA0PL24S1"
9LA#L3PL950#FAREW0DL12RE#PFA":B=0:SC1=S
1+S1:S1=10000
60 B$="" :B=B+1:ONB GOTO220,490,430,490,7
00,490,560,430,220,40
70 IFOINT(X#8+4,Y#8+4)<<6THEN170
80 A$=INKEY$:IF A$=" " THENA$=B$
90 ST=STICK(0):PT=STRIG(0)
100 IF ST=1 THEN A$="Y"
110 IF ST=3 THEN A$="H"
120 IF ST=5 THEN A$="B"
130 IF ST=7 THEN A$="G"
140 IF PT=1 THEN A$=" "
150 X1=(A$(X,Y))-(A$(X,Y)):Y1=(A$(Y,X))-(A
$(Y,X)):PSET(X,Y) " ",2:IFSCREEN(X#X1,Y#Y1)
=32THENX=X+X1:Y=Y+Y1 ELSEIFSCREEN(X#X1,Y
+Y1)<<127THENX=X+X1:Y=Y+Y1:GOTO170
160 PSET(X,Y)GR$(0),6:S1=S1-5:B$=A$:ONB
GOTO260,520,450,520,0,520,610,450,530,40
170 PSET(X,Y) " ",1,0:LINE(0,Y#8+4)-(320,
Y#8+4),3:PLAY"L21SILASOFAMIREDOT204SILA
SOFAMIREDOT403SILASOFAMIREDOT502SILASOFA
MIREDOT601SILASOFAMIREDO":EXEC&H7EF3:SCR
EEN,7:SCREEN7,7:CLS:FORM=0T015:X=RND#32
0:LINE(X,0)-(320-X,200)
180 NEXT:POKE&H7EFD,192:EXEC&H7EF3:SCRE
EN0,0:LINE(0,100)-(320,100):C=7:GOSUB21
0:FORM=0T05:Y=RND#50:LINE(0,75+Y)-(320,1
25-Y):NEXT:C=6:GOSUB210:C=3:GOSUB210:C=1
:GOSUB210:CONSOLE0,24:CLS:ATTRB1:POKE&H7
EFD,255
190 V=V-1:IFV=0THEN660ELSE:FORM=0T050:C=
C+1:IFC=7THENC=0
200 COLORC:LOCATE16,12:PRINTV:NEXT:B=B-1
:B$="" :GOTO60
210 FORM=12T024:CONSOLEN,N:SCREENC:CONSO
LE24-N,24-N:SCREENC:CONSOLEN,N:SCREEN0:C
ONSOLE24-N,24-N:SCREEN0:NEXT:RETURN
220 Z=44:M=36:CLS:SCREEN2:BOXF(0,32)-(13
5,55):BOXF(176,32)-(320,55):M=7:FORM=14T
02STEP-2:LINE(0,M)-(M,M)CHR$(127):LINE(4
0,M)-(38-M,M)CHR$(127):M=M+1:NEXT:M=14:F
ORM=4T018STEP2:LINE(0,M)-(M,M)CHR$(127):
LINE(40,M)-(38-M,M)CHR$(127):M=M+1:NEXT
230 BOXF(0,176)-(320,192):LINE(19,22)-(4
0,22) " ",0:DEFGR$(1)=0,126,60,255,255,6
0,126,0:LINE(17,4)-(17,6)GR$(1),7,0:LINE
(21,4)-(21,6)GR$(1):LINE(0,3)-(0,0)CHR$(
127),0:LINE(0,0)-(40,0)CHR$(127):LINE(40
,0)-(40,3)CHR$(127):X=RND#38+1:Y=2:FORM=
0T0D#5
240 L=RND#40:M=8+RND#11:IFSCREEN(L,M)=32
THENPSET(L,M) " ",0,0:NEXT ELSE240
250 IFO>1THENLINE(16,4)-(16,6) " ",2,2:PS
ET(39,22)CHR$(127),0,0:X=38:Y=22:PSET(X,
Y)GR$(0),6:GOTO70ELSEPSET(X,Y)GR$(0),6
260 W=H+8:IFW>52THENW=36
270 Z=Z+8:IFZ>52THENZ=36
280 LINE(144,W)-(167,W),3:LINE(144,Z)-(1
67,Z),3:LINE(144,W)-(167,W),-1:LINE(144,
Z)-(167,Z),-1:IFSCREEN(X,Y+1)=46THENPLAY
"15T500"
290 IFC=39THEN60ELSE70
300 L=100+D#15:U1=1-(D/10):CLS:SCREEN4:F
ORN=0T0320:LINE(N,119)-(N,119+RND#10):LI
NE(N,200)-(N,200-RND#10):NEXT:BOXF(0,0)-(
320,119):X=2:Y=20:RESTORE300:FORM=&H7FF
5 TO&H7FFE:READR:POKEN,R:NEXT:DATA82,153
,62,152,95,64,0,0,93,135
310 A$=INKEY$:IF A$=" " THENA$=B$
320 ST=STICK(0):PT=STRIG(0)
330 IF ST=1 THEN A$="Y"
340 IF ST=3 THEN A$="H"
350 IF ST=5 THEN A$="B"
360 IF ST=7 THEN A$="G"
370 IF PT=1 THEN A$=" "
380 Y=Y+(A$(X,Y))-(A$(X,Y)):X=X+(A$(Y,X))-(A
$(Y,X)):IFSCREEN(X#X1,Y#Y1)<<32THEN170
390 PSET(X,Y)GR$(0),6:IFRND>U1THENPOKE&H
7FFF,RND#58
400 L=L-1:IFX=39THENS1=S1+L:GOTO60ELSE:
S1=L-5
410 IFL=0THEN60
420 B$=A$:PSET(X,Y) " ",4:POKE&H7E7C3,1:EX
EC&H7F88:GOTO310
430 CLS:DEFGR$(1)=66,36,219,60,90,165,66
,129:FORM=0T040:LINE(N,0)-(N,RND#3)CHR$(
127),1:LINE(N,23)-(N,23-RND#4)CHR$(127):
NEXT:BOX(0,0)-(40,23)CHR$(127):PSET(39,1
1) " ":FORM=5T017STEP2:FORM=7T027STEP10:L
INE(N,M)-(M+(7-(D/2)),N)CHR$(127),5:NEXT
:IFN=9THENN=11
440 NEXT:L=11+D#3:X=RND#15+1:Y=11:Z=39:W
=11:PSET(X,Y)GR$(0),6
450 L=L+1:LINE(0,L)-(320,L),4:LINE(0,183
-L)-(320,183-L),4
460 PSET(Z,W) " ":PSET(Z,22-W) " ":IFRND>.
6-D/10ANDSCREEN(Z-(X/2)+X(Z/2),W)<>127THE
N2=Z-(X/2)+X(Z/2)
470 IFRND>.6-D/10ANDSCREEN(Z,W-(Y/M)+Y(Y
/M))<>127THENW=W-(Y/M)+Y(Y/M)
480 PSET(Z,W)GR$(1),2:PSET(Z,22-W)GR$(1)
,2:IFX=39THEN60ELSEIFPOINT(X#8,Y#8)<>10
RPOINT(X#8+7,Y#8+7)<>1THEN70ELSE80
490 CLS:SCREEN2:DEFGR$(1)=170,85,170,85,
170,85,170,85:M=8:FORM=10T02STEP-1:LINE(
M,2)-(M,N)CHR$(88),7:LINE(M,20)-(M,22-N)
CHR$(88):LINE(39-M,2)-(39-M,N)CHR$(88):L
INE(39-M,20)-(39-M,22-N)CHR$(88):M=M+1:N
EXT:LINE(0,1)-(39,1)GR$(1),1,2:LINE(0,21
)-(39,21)GR$(1)
500 POKE&H7F4B,B-1:L=H190+(10-D)#40:FOR
N=&H7F50 TO &H7F69 STEP12:POKEN,VAL(LEFT
$(HEX$(L),1)):C$="H"+RIGHT$(HEX$(L),2):
POKEN+1,VAL(C$):NEXT:L=L+40:FORM=&H7F52
TO &H7F69 STEP12:POKEN,VAL(LEFT$(HEX$(L),
1)):C$="H"+RIGHT$(HEX$(L),2):POKEN+1,VA
L(C$):NEXT
510 LINE(10,2)-(29,2)GR$(1):LINE(10,20)-
(29,20)GR$(1):FORM=18T018+(B-1) STEP2:LI
NE(N,1)-(N,21)CHR$(127),2,0:LINE(N#8,0)-
(N#8,200),-1:NEXT:X=1:Y=11:PSET(X,Y)GR$(
0),6:PSET(0,11)CHR$(127),0:BOXF(0,22)-(3
9,24)CHR$(127)
520 COLOR2,0:POKE&H7E7C3,1:EXEC&H7F10:IFP
OINT(X#8+1,Y#8)<>10RPOINT(X#8+7,Y#8+7)<
>1THEN170ELSEIFX=39THEN60ELSE80
530 IFC=7THENLINE(144,36)-(167,36),3:LIN
E(144,44)-(167,44),3:LINE(144,52)-(167,5
2),3
540 IFCSCREEN(X,Y-1)=46THENPLAY"15L500"
550 IFC=1THEN60ELSE70
560 CLS:SCREEN0,0:DEFGR$(1)=170,85,170,8
5,170,85,170,85:BOXF(0,1)-(3,11)GR$(1),6
,3:BOXF(0,13)-(3,23)GR$(1):BOXF(18,1)-(3
8,6) "X",5,0:BOXF(18,18)-(38,23) "X":BOX(0
,0)-(39,24)GR$(1),6,3:DEFGR$(1)=231,195,
219,153,153,219,195,231:LINE(18,7)-(37,7
)GR$(1),7,0
570 LINE(18,17)-(37,17)GR$(1):FORM=9T016
STEP2:LINE(35,N)-(37,N)CHR$(127),3:NEXT:
FORM=8T0D:LINE(18,N)-(37,N)CHR$(124),6:L
INE(18,24-N)-(37,24-N)CHR$(124):NEXT:FOR
N=0T0D#20:PSET(RND#103+32,RND#168+8),4:N
EXT
580 LINE(38,7)-(38,17) " ",2:PSET(38,7) "0
":LINE(308,56)-(308,143),2:PSET(308,58)
,-1:POKE&H7E9E9,&H48:POKE&H7EEA,&HE6:X=4:Y
=12:PSET(X,Y) " "
590 X1=INT(RND#2):IFX1=1THENX=X+X1:PSET(
X,Y) " ":IFX=17THENN=37:M=37:X=1:Y=12:PSE
T(X,Y)GR$(0),6,0:GOTO60ELSEY1=FIX(RND#3
)-1:IFY#Y1>1ANDY+Y1<23THENY=Y+Y1:PSET(X,
Y) " "
600 GOTO590
610 PSET(N,7)GR$(1),7,0:PSET(N,17)GR$(1)
:M=M-1:PSET(N,7)GR$(1),7,1:PSET(M,17)GR$(
1):N=M:IFM=X THEN170ELSE IFM=18THENM=38
620 IFA$=" " THENLINE(X#8+8,Y#8+4)-(X+1
)Y#8+7,Y#8+4,1:LINE(X#8+8,Y#8+4),-1
630 POKE&H7E7C3,1:EXEC&H7E95:IFPEEK(&H400
0)=1THEN640ELSECOLOR,0:GOTO70
640 SCREEN,7,7:PLAY"05T1L5SILASOFAMIREDO
SILASOFAMIREDOT104SILASOFAMIREDO003SILAS
OFAMIREDO05SILASOFAMIREDO04SILASOFAMIREDO
03SILASOFAMIREDO02SILASOFAMIREDO01SILASOF
AMIREDO":SCREEN7,0,0:PSET(X,Y)GR$(0),6:LINE(0,Y)
-(17,Y) " ":FORM=X TO1STEP-1:PSET(N-1,Y)GR
$(0):PSET(N,Y) " "
650 FORM=1T010:SCREEN,7:SCREEN,0,0:NEXTM
,N:GOTO60
660 A$=INKEY$:CLS:M=100:SCREEN2:FORM=1T0
100:PSET(RND#320,RND#200),7:NEXT:LINE(0,
100)-(320,100),1:LOCATE14,5:ATTRB1:COLOR
6:PRINT"NEVAU":LOCATE15,12:CONSOLE2:PRINT
"SCORE":LOCATE8,23:ATTRB0,0:COLOR7:PRINT
"UNE AUTRE PARTIE (O/N) ?":C=0:ATTRB1:SC
1=SC1+(C-1)*10000
670 C=C+1:IFC=7THENC=1
680 LOCATE17,8:COLORC:PRINTD:LOCATE13,17
:COLORC-1:PRINTUSING"#####":SC1:A$=INKE
Y$:IFA$=" " THEN690ELSE670
690 IFA$="N" THENCLS:SCREEN2:ATTRB0:END
700 DEFINTA-Z:DEFGR$(0)=0,36,24,255,24,2
55,24,0:D=0:V=5:SC1=0:S1=10000:GOTO40

```

## FX 702P

Suite de la page 23



241 PRT MID(1,6):;6 OTO Z	242 PRT CSR 6:;MID(1 .5):;GOTO Z	243 PRT CSR 11:;MID( 1,9):;RET	244 PRT CSR 6:;A\$;CS R 12:;A\$;RET	245 PRT CSR 4:;A\$;CS R 14:;A\$;RET	246 PRT A\$;A\$;CSR 1 6:;A\$;A\$;RET	247 PRT A\$;CSR 4:;A\$ ;:GOTO Z	248 PRT CSR 2:;A\$;:6 OTO Z	249 PRT A\$;CSR 4:;M1 0(1,14):;RET	250 PRT CSR 6:;MID(1 .4):;RET	251 PRT CSR 4:;MID(1 .4):;CSR 12:;MID( 1,4):;RET	252 PRT A\$;A\$;:GOTO Z	253 PRT A\$;CSR 16:;A \$;A\$;RET	254 PRT A\$;CSR 4:;A\$ ;A\$;:GOTO Z	255 PRT A\$;CSR 8:;A\$ ;A\$;:GOTO Z	256 PRT A\$;CSR 12:;A \$;A\$;:GOTO Z	P = 0	Q = 0	R = 0	S = 0	T = 0	U = 0	V = 0	W = 0	X\$ = \$	Y = 0	Z = 260	A0\$ = #	A1 = 102020201	A2 = 405050503	A3 = 807070706	A4 = 607070703	A5 = 705050503	A6 = 902020203	A7 = 1005070706	A8 = 311111103	A9 = 3	B0 = 1413131312	B1 = 1313131303	B2 = 215161503	B3 = 319181703	B4 = 607070706	B5 = 2002020203	B6 = 2423222103	B7 = 2605050525	B8 = 909030909	B9 = 1413131314	C0 = 807070706	C1 = 2930313029	C2 = 332	C3 = 3635053433	C4 = 405050737	C5 = 1103111138	C6 = 4005050539	C7 = 2605050506	C8 = 4342410929	C9 = 405050504	D0 = 605050525	D1 = 4645441803	D2 = 4948470706	D3 = 319501903	D4 = 4651185146	D5 = 5356555452	D6 = 44	D7 = 111111	D8 = 706	D9 = 607
------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------	--	--	---	------------------------------------	--------------------------------	---------------------------------------	----------------------------------	--	----------------------------	-------------------------------------	--	--	---	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	----------	-------	---------	----------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	-----------------	----------------	--------	-----------------	-----------------	----------------	----------------	----------------	-----------------	-----------------	-----------------	----------------	-----------------	----------------	-----------------	----------	-----------------	----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	----------------	----------------	-----------------	-----------------	----------------	-----------------	-----------------	---------	-------------	----------	----------



Réfléchissez à deux fois avant de franchir l'entrée de ce labyrinthe, les épreuves qui vous y attendent risquent d'avoir raison de votre équilibre.

Alain BARBIER.

## SUITE DU N° 75

```

168 !
169 DATA 212300J000,23D0002300,32:40012>>,3412>>:400,3)0012>>:4,43K5003300
170 DATA 45H3002500,547600:47A,5A00:47A76,56:47A7600,67B80087)5,650087)5B8
171 DATA 68B7)5B800,7650002600,A560004500,A64500600,0A97009A00,079A009700
172 DATA )3:==87300,0800:==8P3,)=7300:==8,8)00C6=)69,89C6=)6900,866900C6=)
173 DATA =)I(002)00,=<K)004(00,?)60004;00,?@;006000,9:38004:00,984:003800
174 DATA 7(50003(00,<7C;:=8700,<8700C;:=,<00C;:=87;=<A:7?<00,;?00A:7?2(
175 DATA ;:B(00A:7?;:70;008769;:=;87690;00;:90087690;:=;7:50002:00
176 !
177 ! DESSIN DU COULOIR DE BASE
178 !
179 CLS "BYC":CALL COLOR("0WB"):A$=RPT$(CHR$(12),40)
180 LOCATE (21,1):PRINT A$
181 FOR I=1 TO 10:J=21-I:K=2*I-2:A$=RPT$(" ",K):LOCATE (I,J):CALL COLOR("1RY")
182 PRINT CHR$(21);CALL COLOR("0RR"):PRINT A$;CALL COLOR("1RY"):PRINT CHR$(22)
183 NEXT I:CALL COLOR("0RR")
184 FOR I=11 TO 20:LOCATE (I,11):PRINT RPT$(" ",20):NEXT I:CALL COLOR("1RY")
185 LOCATE (1,20):PRINT CHR$(31);CHR$(33)
186 FOR I=2 TO 5:LOCATE (I,20):PRINT CHR$(34);CHR$(35):NEXT I
187 FOR I=6 TO 20 STEP 3:Y=I-5:J=INT((Y+1)*2/3):K=21-J:J=2*J-2:CALL COLOR("1CR")
188 A$=RPT$(" ",J):LOCATE (I,K):PRINT CHR$(23);CALL COLOR("0CC"):PRINT A$;
189 CALL COLOR("1CR"):PRINT CHR$(24):LOCATE (I+1,K-1):PRINT CHR$(25);CHR$(26);
190 CALL COLOR("0CC"):PRINT A$;CALL COLOR("1CR"):PRINT CHR$(27);CHR$(28)
191 LOCATE (I+2,K-1):PRINT CHR$(29);CALL COLOR("0CC"):PRINT " ";A$;" ";
192 CALL COLOR("1CR"):PRINT CHR$(30):NEXT I:CALL COLOR("1BY"):I=19
193 IF A=1 THEN LOCATE (I,35):PRINT CHR$(17);CHR$(18);CHR$(19) ELSE I=I+1
194 I=I-1:IF B=1 THEN LOCATE (I,35):PRINT CHR$(14);CHR$(15);CHR$(16) ELSE I=I+1
195 I=I-1:IF C=1 THEN LOCATE (I,35):PRINT CHR$(11);CHR$(12);CHR$(13)
196 RETURN
197 !
198 ! DESSIN D'UNE PORTE
199 !
200 GOSUB 179
201 CALL COLOR("0bb"):FOR I=9 TO 17:LOCATE (I,13):PRINT RPT$(" ",16):NEXT I
202 CALL COLOR("1bc"):FOR I=9 TO 17:LOCATE (I,20):PRINT CHR$(34);CHR$(35)
203 NEXT I:LOCATE (13,22):PRINT CHR$(37):LOCATE (14,22):PRINT CHR$(38)
204 L$="VOUS ETES DEVANT UNE PORTE":GOSUB 243:RETURN
205 !
206 ! DESSIN COULOIR A GAUCHE
207 !
208 GOSUB 179
209 CALL COLOR("0bb"):FOR I=5 TO 8:LOCATE (I,1):PRINT RPT$(" ",16):NEXT I
210 FOR I=9 TO 17:LOCATE (I,13):PRINT " ";IF I=11 THEN CALL COLOR("0CC")
211 NEXT I:L$="CONTINUEZ OU TOURNEZ A GAUCHE":GOSUB 243:RETURN
212 !
213 ! DESSIN COULOIR A DROITE
214 !
215 GOSUB 179
216 CALL COLOR("0bb"):FOR I=5 TO 8:LOCATE (I,25):PRINT RPT$(" ",16):NEXT I
217 FOR I=9 TO 17:LOCATE (I,25):PRINT " ";IF I=11 THEN CALL COLOR("0CC")
218 NEXT I:L$="CONTINUEZ OU TOURNEZ A DROITE":GOSUB 243:RETURN
219 !
220 ! DESSIN COULOIR PERPENDICULAIRE
221 !
222 GOSUB 179
223 CALL COLOR("0YY"):LOCATE (1,19):PRINT " ";LOCATE (2,19):PRINT " "
224 CALL COLOR("0bb"):FOR I=3 TO 6:LOCATE (I,1):PRINT RPT$(" ",40):NEXT I
225 FOR I=7 TO 14:LOCATE (I,15):PRINT RPT$(" ",12)
226 IF I=8 THEN CALL COLOR("0CC")
227 NEXT I:L$="TOURNEZ A GAUCHE OU A DROITE":GOSUB 243:RETURN
228 !
229 ! DESSIN DOUBLIETTE
230 !
231 GOSUB 179
232 CALL COLOR("0RR"):FOR I=15 TO 20:LOCATE (I,11):PRINT RPT$(" ",20):NEXT I
233 CALL COLOR("0bb"):FOR I=15 TO 19:LOCATE (I,15):PRINT RPT$(" ",12):NEXT I
234 CALL COLOR("1BR"):LOCATE (20,14):PRINT CHR$(23);CALL COLOR("0BB")
235 PRINT RPT$(" ",12);CALL COLOR("1BR"):PRINT CHR$(24):PAUSE 2
236 L$="VOUS TOMBEZ DANS UNE DOUBLIETTE":GOSUB 243:PAUSE 1:CALL COLOR("0BB")
237 A$=RPT$(" ",40):FOR I=1 TO 20:LOCATE (I,1):PRINT A$:NEXT I
238 L$="VOUS MOURREZ LENTEMENT":GOSUB 243:PAUSE 2
239 L$="VOUS ETES MORT":CLS "WBB":GOSUB 243:L$="MORT":RETURN
240 !
241 ! BANDE TEXTE
242 !
243 TCH$="430C6788EBF35934D70F9930491D82A63491A09DD8EB"
244 IF TCH=1 THEN TCH$="238A7BC5F13E8BCCFF944454814085B4C8DBD1779E":GOTO 248
245 IF TCH=3 THEN TCH$="1395B9090F633B9807E76825FAC9ACE397819D2DAA7C":GOTO 248
246 IF TCH=5 THEN TCH$="3B43D4381BEC0394F3ED2889764C0ECB05173F7C41A":GOTO 248
247 IF TCH=7 THEN TCH$="C5099380A5BB09BA0475BCCDD8F9831F7F63E0F151CD"
248 CALL SPEECH("L",&TCH$)
249 LOCATE (21,1):CALL COLOR("0BM"):PRINT RPT$(CHR$(12),40)
250 D=1+INT(20-LEN(L$)/2)
251 FOR I=0 TO D+LEN(L$)-1:CALL COLOR("0RR"):LOCATE (21,I)
252 PRINT " ";CALL COLOR("0CB"):LOCATE (21,I):PRINT SEG$(L$,I-D+1,1):NEXT I
253 PAUSE 1:CALL SPEECH("A",&TCH$):RETURN
254 !
255 ! DESSIN MONSTRE
256 !
257 GOSUB 179:L$="UN MONSTRE SURGIT AU BOUT DU COULOIR":GOSUB 243

```

```

258 FOR I=1 TO 15:CALL COLOR("1YR"):LOCATE (5,20):PRINT CHR$(9);CHR$(10)
259 CALL COLOR("1BR"):LOCATE (5,20):PRINT CHR$(9);CHR$(10):NEXT I:PAUSE 1
260 L$="LE MONSTRE APPROCHE, TIREZ!!!":GOSUB 243
261 CALL COLOR("1RY"):LOCATE (5,20):PRINT CHR$(34);CHR$(35)
262 FOR I=1 TO 15:CALL COLOR("1YC"):LOCATE (9,19)
263 PRINT CHR$(5);CHR$(6);CHR$(7);CHR$(8):LOCATE (10,19)
264 PRINT CHR$(1);CHR$(2);CHR$(3);CHR$(4):CALL COLOR("1BC"):LOCATE (10,19)
265 PRINT CHR$(1);CHR$(2);CHR$(3);CHR$(4):LOCATE (9,19)
266 PRINT CHR$(5);CHR$(6);CHR$(7);CHR$(8)
267 IF B=0 THEN GOTO 279
268 CALL KEY1(J,K):IF J<>32 THEN GOTO 279
269 CALL EXEC(50888)
270 DATA "984FOA780B0A790009FB0A","B0DA1D0142B92D208ABC05E499B680A4CC2E5080682A"
271 DATA "1210757902A2C908A0D1190148DA230049653A20590F034495E1806CD21550AC8502"
272 DATA "B2F15440B6EE028B2E4300C9650A20790F064493C980643D091093270152F02440F4"
273 FOR K=1 TO 10:LOCATE (21-K,20):CALL COLOR("0BC"):PRINT CHR$(1)
274 LOCATE (21-K,20):CALL COLOR("0RC"):PRINT CHR$(1):LOCATE (21-K,20)
275 CALL COLOR("0CC"):PRINT " ";NEXT K
276 FOR K=9 TO 11:LOCATE (K,19):PRINT " ";NEXT K
277 L$="BRAVO!!! UN MONSTRE DE MOINS":GOSUB 243:B=0
278 L$="AVANCEZ OU FAITES DEMI-TOUR":GOSUB 243:RETURN
279 NEXT I:IF CH=51 THEN 269
280 L$="LE MONSTRE VOUS A DEVORE,VOUS ETES MORT "
281 CLS "WBB":GOSUB 243:L$="MORT":RETURN
282 !
283 ! DESSIN MONTEE
284 !
285 GOSUB 179:CALL COLOR("1CR"):LOCATE (2,20):PRINT CHR$(23);CHR$(24)
286 FOR I=1 TO 7:CALL COLOR("1CR"):LOCATE (2*I+1,20-I):PRINT CHR$(25);
287 IF I=1 THEN CALL COLOR("1CR"):PRINT CHR$(26);CHR$(27);:GOTO 289
288 CALL COLOR("1bc"):PRINT RPT$(CHR$(36),2*I);
289 CALL COLOR("1CR"):PRINT CHR$(28):LOCATE (2*I+2,20-I):PRINT CHR$(29);
290 CALL COLOR("0CC"):PRINT RPT$(" ",2*I);CALL COLOR("1CR"):PRINT CHR$(30)
291 NEXT I:LOCATE (17,13)
292 CALL COLOR("0bb"):PRINT RPT$(" ",16):L$="MONTEZ OU FAITES DEMI-TOUR"
293 GOSUB 243:RETURN
294 !
295 ! TROU DANS COULOIR
296 !
297 GOSUB 179
298 CALL COLOR("1BR"):FOR I=9 TO 10:LOCATE (I,17):PRINT " ";NEXT I
299 LOCATE (11,17):PRINT " ";CHR$(23);CALL COLOR("0BB"):PRINT " "
300 CALL COLOR("1BR"):PRINT CHR$(24);" ";CALL COLOR("0bb")
301 FOR I=9 TO 10:LOCATE (I,19):PRINT " ";NEXT I
302 L$="VOUS POUVEZ FAIRE DEMI-TOUR":GOSUB 243:RETURN
303 !
304 ! DESSIN DESCENTE
305 !
306 GOSUB 179:CALL COLOR("0RR")
307 FOR I=7 TO 14:LOCATE (I,26-I):PRINT RPT$(" ",2*I-10):NEXT I
308 FOR I=15 TO 17:LOCATE (I,11):PRINT RPT$(" ",20):NEXT I:CALL COLOR("1RY")
309 FOR I=6 TO 12:LOCATE (I,20):PRINT CHR$(34);CHR$(35):NEXT I
310 J=21:FOR I=1 TO 6:J=J-1:IF I>3 THEN J=J-1
311 LOCATE (I+12,J):CALL COLOR("1CR"):PRINT CHR$(23);CALL COLOR("1bc")
312 PRINT RPT$(CHR$(20),40-2*J);CALL COLOR("1CR"):PRINT CHR$(24):NEXT I
313 L$="DESCENDEZ OU FAITES DEMI-TOUR":GOSUB 243:RETURN
314 !
315 ! PORTE CODEE
316 !
317 GOSUB 179:CALL COLOR("0bb")
318 FOR I=9 TO 17:LOCATE (I,13):PRINT RPT$(" ",16):NEXT I:CALL COLOR("1bc")
319 FOR I=9 TO 17:LOCATE (I,20):PRINT CHR$(34);CHR$(35):NEXT I
320 CALL COLOR("0hb"):FOR I=12 TO 14:LOCATE (I,19):PRINT CHR$(1)
321 LOCATE (I,22):PRINT CHR$(1):NEXT I
322 L$="VOUS ETES DEVANT UNE PORTE CODEE":GOSUB 243:RETURN
323 !
324 ! SORTIE
325 !
326 GOSUB 179:CALL COLOR("0CC")
327 FOR I=1 TO 6:LOCATE (I,1):PRINT RPT$(" ",40):NEXT I
328 FOR I=7 TO 14:LOCATE (I,15):PRINT RPT$(" ",12):NEXT I
329 L$="VOUS AVEZ GAGNE, BRAVO !!!":GOSUB 243:L$="VIVE LA LIBERTE!":GOSUB 243
330 CLS "brr":CALL COLOR("0bRLHF")
331 LOCATE (11,16):PRINT "GGAAGGNNEE":LOCATE (12,16):PRINT "GGAAGGNNEE"
332 PAUSE 4:RETURN
333 !
334 ! SONORISATION
335 !
336 FOR I=1 TO LEN(L$)STEP 2
337 E=ASC(SEG$(L$,I,1))-48:IF E>9 THEN E=E-7
338 F=ASC(SEG$(L$,I+1,1))-48:IF F>9 THEN F=F-7
339 CALL POKE(K,16*E+F):K=K+1:NEXT I:RETURN
340 !
341 ! CIRCUIT DEMONSTATION
342 !
343 NO=NO+1:I=128:IF NO=4 OR NO=8 THEN I=130:RETURN
344 IF NO=2 OR NO=7 OR NO=12 OR NO=20 OR NO=21 THEN I=131:RETURN
345 IF NO=3 OR NO=9 OR NO=11 OR NO=14 OR NO=16 OR NO=18 THEN I=129:RETURN
346 RETURN

```

## SPECTRUM

Suite de la page 24

```

7016 PRINT :PRINT "CONCLUSION:"
7017 PRINT "VOTRE PERFORMANCE EST U
7018 RAIMENT NULLE MAIS VOUS POUVEZ
7019 SUREMENT FAIRE MIEUX." :RETURN
7020 PRINT "CONCLUSION:" :PRINT
7021 "VOTRE PERFORMANCE EST UNE DES
7022 PLUS MAUVAISES DE L'ANNEE VOUS
7023 POUVEZ SUREMENT FAIRE BEAUCOUP
7024 MIEUX." :RETURN
7025 IF INKEY$="0" OR INKEY$="0"
7026 THEN RUN 2
7027 IF INKEY$="n" OR INKEY$="n"
7028 THEN GO TO 7050
7029 GO TO 7020
7030 CLS :FOR H=1 TO 7:PRINT I
7031 NK H;NEXT H:PRINT AT 10,10:"C
7032 onfirmation ?"
7033 PAUSE 0
7034 IF INKEY$="0" OR INKEY$="0"
7035 THEN RANDOMIZE USR 0
7036 INK 7:IF INKEY$="n" OR INK
7037 EYS="n" THEN RUN 2
7038 IF INKEY$="p" OR INKEY$="p"
7039 THEN GO TO 7050
7040 GO TO 7020
7041 CLS :PRINT AT 10,14:"BY"

```

```

AT 11,10:"Christ Right"
7100 PRINT AT 12,14:"And";AT 13,
7101 "Christian Heury."
7102 FOR I=0 TO 20: BEEP .02:INT
7103 LET X=0
7104 (AND=20):NEXT I
7105 GO TO 7050
7106 GO TO 7050
7107 GO TO 7050
7108 PRINT AT 13,0:"VOUS VOUCI A
7109 ARRIVEZ" :AT 14,0:"DEVANT LA BARRI
7110 ERE" :AT 15,0:"ENERGETIQUE."
7111 PRINT "VOTRE SCORE EST:" ;
7112 POINTS
7113 PRINT "VOUS AVEZ PARCOURU :
7114 KM. KMS."
7115 PRINT "IL NE VOUS RESTE QUE
7116 MISSILES."
7117 PRINT AT 0,5:"APPUYEZ SUR U
7118 NE TOUCHEZ." :PAUSE 0
7119 PRINT "VOUS N'AUREZ Q
7120 UE 30 SECONDES A PARTIR DU BEEP
7121 SONORE AINSI QUE 12 TIRS POUR A
7122 RRIVEZ A VOS FINS." :GO SUB 9640
7123 POINTS
7124 GO SUB 9650:PRINT AT 16,0
7125 "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE" :PAUSE 0
7126 RETURN
7127 FOR I=0 TO 50: BEEP .02;I
7128 BEEP .02;50-I:NEXT I:CLS:G
7129 O SUB 7500
7130 INK 0:CLS:INK 7
7131 FOR I=5 TO 25 STEP 5:CIRCL
7132 E 200,88:I:NEXT I
7133 FOR I=0 TO 21:PRINT AT I,2
7134 0:INK INT (RND*6)+1;:NEXT I
7135 LET TP=30:LET X=11:LET P
7136 =11:LET TY=12:LET Z=0
7137 BEEP .05;61
7138 PRINT AT 0,6:"Temps :",TP
7139 PRINT AT X,10:"X"
7140 IF TY=12 THEN LET TX=X
7141 GO TO 6109
7142 PRINT AT TX,TY:""
7143 PRINT AT P,20:INK INT (RND
7144 *6)+1;:LET P=P-1:IF P=-1 TH
7145 EN LET P=21

```

```

8111 PRINT AT P,20: INK 0:" "
8112 PRINT AT X,10:" ",AT TX,TY
8113 PRINT AT X,10:" ",AT TX,TY
8114 LET X=X+0.5:IF X=21.5 THEN
8115 IF INKEY$(X) THEN LET Z=1
8116 LET TY=TY+1
8117 LET TP=TP-1
8118 IF TP<=0 THEN BEEP 0.2,11:
8119 GO TO 9500
8120 IF TY=20 AND ATTR (TX,20) <
8121 0 AND ATTR (TX,20) < 7 THEN LET X
8122 X=X:LET TY=12:LET Z=0
8123 IF TY=20 AND ATTR (TX,TY)=7
8124 THEN GO TO 9000
8125 GO TO 9000
8126 GO TO 9000
8127 GO TO 9000
8128 GO TO 9000
8129 GO TO 9000
8130 GO TO 9000
8131 GO TO 9000
8132 GO TO 9000
8133 GO TO 9000
8134 GO TO 9000
8135 GO TO 9000
8136 GO TO 9000
8137 GO TO 9000
8138 GO TO 9000
8139 GO TO 9000
8140 GO TO 9000
8141 GO TO 9000
8142 GO TO 9000
8143 GO TO 9000
8144 GO TO 9000
8145 GO TO 9000
8146 GO TO 9000
8147 GO TO 9000
8148 GO TO 9000
8149 GO TO 9000
8150 GO TO 9000
8151 GO TO 9000
8152 GO TO 9000
8153 GO TO 9000
8154 GO TO 9000
8155 GO TO 9000
8156 GO TO 9000
8157 GO TO 9000
8158 GO TO 9000
8159 GO TO 9000
8160 GO TO 9000
8161 GO TO 9000
8162 GO TO 9000
8163 GO TO 9000
8164 GO TO 9000
8165 GO TO 9000
8166 GO TO 9000
8167 GO TO 9000
8168 GO TO 9000
8169 GO TO 9000
8170 GO TO 9000
8171 GO TO 9000
8172 GO TO 9000
8173 GO TO 9000
8174 GO TO 9000
8175 GO TO 9000
8176 GO TO 9000
8177 GO TO 9000
8178 GO TO 9000
8179 GO TO 9000
8180 GO TO 9000
8181 GO TO 9000
8182 GO TO 9000
8183 GO TO 9000
8184 GO TO 9000
8185 GO TO 9000
8186 GO TO 9000
8187 GO TO 9000
8188 GO TO 9000
8189 GO TO 9000
8190 GO TO 9000
8191 GO TO 9000
8192 GO TO 9000
8193 GO TO 9000
8194 GO TO 9000
8195 GO TO 9000
8196 GO TO 9000
8197 GO TO 9000
8198 GO TO 9000
8199 GO TO 9000
8200 GO TO 9000
8201 GO TO 9000
8202 GO TO 9000
8203 GO TO 9000
8204 GO TO 9000
8205 GO TO 9000
8206 GO TO 9000
8207 GO TO 9000
8208 GO TO 9000
8209 GO TO 9000
8210 GO TO 9000
8211 GO TO 9000
8212 GO TO 9000
8213 GO TO 9000
8214 GO TO 9000
8215 GO TO 9000
8216 GO TO 9000
8217 GO TO 9000
8218 GO TO 9000
8219 GO TO 9000
8220 GO TO 9000
8221 GO TO 9000
8222 GO TO 9000
8223 GO TO 9000
8224 GO TO 9000
8225 GO TO 9000
8226 GO TO 9000
8227 GO TO 9000
8228 GO TO 9000
8229 GO TO 9000
8230 GO TO 9000
8231 GO TO 9000
8232 GO TO 9000
8233 GO TO 9000
8234 GO TO 9000
8235 GO TO 9000
8236 GO TO 9000
8237 GO TO 9000
8238 GO TO 9000
8239 GO TO 9000
8240 GO TO 9000
8241 GO TO 9000
8242 GO TO 9000
8243 GO TO 9000
8244 GO TO 9000
8245 GO TO 9000
8246 GO TO 9000
8247 GO TO 9000
8248 GO TO 9000
8249 GO TO 9000
8250 GO TO 9000
8251 GO TO 9000
8252 GO TO 9000
8253 GO TO 9000
8254 GO TO 9000
8255 GO TO 9000
8256 GO TO 9000
8257 GO TO 9000
8258 GO TO 9000
8259 GO TO 9000
8260 GO TO 9000
8261 GO TO 9000
8262 GO TO 9000
8263 GO TO 9000
8264 GO TO 9000
8265 GO TO 9000
8266 GO TO 9000
8267 GO TO 9000
8268 GO TO 9000
8269 GO TO 9000
8270 GO TO 9000
8271 GO TO 9000
8272 GO TO 9000
8273 GO TO 9000
8274 GO TO 9000
8275 GO TO 9000
8276 GO TO 9000
8277 GO TO 9000
8278 GO TO 9000
8279 GO TO 9000
8280 GO TO 9000
8281 GO TO 9000
8282 GO TO 9000
8283 GO TO 9000
8284 GO TO 9000
8285 GO TO 9000
8286 GO TO 9000
8287 GO TO 9000
8288 GO TO 9000
8289 GO TO 9000
8290 GO TO 9000
8291 GO TO 9000
8292 GO TO 9000
8293 GO TO 9000
8294 GO TO 9000
8295 GO TO 9000
8296 GO TO 9000
8297 GO TO 9000
8298 GO TO 9000
8299 GO TO 9000
8300 GO TO 9000
8301 GO TO 9000
8302 GO TO 9000
8303 GO TO 9000
8304 GO TO 9000
8305 GO TO 9000
8306 GO TO 9000
8307 GO TO 9000
8308 GO TO 9000
8309 GO TO 9000
8310 GO TO 9000
8311 GO TO 9000
8312 GO TO 9000
8313 GO TO 9000
8314 GO TO 9000
8315 GO TO 9000
8316 GO TO 9000
8317 GO TO 9000
8318 GO TO 9000
8319 GO TO 9000
8320 GO TO 9000
8321 GO TO 9000
8322 GO TO 9000
8323 GO TO 9000
8324 GO TO 9000
8325 GO TO 9000
8326 GO TO 9000
8327 GO TO 9000
8328 GO TO 9000
8329 GO TO 9000
8330 GO TO 9000
8331 GO TO 9000
8332 GO TO 9000
8333 GO TO 9000
8334 GO TO 9000
8335 GO TO 9000
8336 GO TO 9000
8337 GO TO 9000
8338 GO TO 9000
8339 GO TO 9000
8340 GO TO 9000
8341 GO TO 9000
8342 GO TO 9000
8343 GO TO 9000
8344 GO TO 9000
8345 GO TO 9000
8346 GO TO 9000
8347 GO TO 9000
8348 GO TO 9000
8349 GO TO 9000
8350 GO TO 9000
8351 GO TO 9000
8352 GO TO 9000
8353 GO TO 9000
8354 GO TO 9000
8355 GO TO 9000
8356 GO TO 9000
8357 GO TO 9000
8358 GO TO 9000
8359 GO TO 9000
8360 GO TO 9000
8361 GO TO 9000
8362 GO TO 9000
8363 GO TO 9000
8364 GO TO 9000
8365 GO TO 9000
8366 GO TO 9000
8367 GO TO 9000
8368 GO TO 9000
8369 GO TO 9000
8370 GO TO 9000
8371 GO TO 9000
8372 GO TO 9000
8373 GO TO 9000
8374 GO TO 9000
8375 GO TO 9000
8376 GO TO 9000
8377 GO TO 9000
8378 GO TO 9000
8379 GO TO 9000
8380 GO TO 9000
8381 GO TO 9000
8382 GO TO 9000
8383 GO TO 9000
8384 GO TO 9000
8385 GO TO 9000
8386 GO TO 9000
8387 GO TO 9000
8388 GO TO 9000
8389 GO TO 9000
8390 GO TO 9000
8391 GO TO 9000
8392 GO TO 9000
8393 GO TO 9000
8394 GO TO 9000
8395 GO TO 9000
8396 GO TO 9000
8397 GO TO 9000
8398 GO TO 9000
8399 GO TO 9000
8400 GO TO 9000
8401 GO TO 9000
8402 GO TO 9000
8403 GO TO 9000
8404 GO TO 9000
8405 GO TO 9000
8406 GO TO 9000
8407 GO TO 9000
8408 GO TO 9000
8409 GO TO 9000
8410 GO TO 9000
8411 GO TO 9000
8412 GO TO 9000
8413 GO TO 9000
8414 GO TO 9000
8415 GO TO 9000
8416 GO TO 9000
8417 GO TO 9000
8418 GO TO 9000
8419 GO TO 9000
8420 GO TO 9000
8421 GO TO 9000
8422 GO TO 9000
8423 GO TO 9000
8424 GO TO 9000
8425 GO TO 9000
8426 GO TO 9000
8427 GO TO 9000
8428 GO TO 9000
8429 GO TO 9000
8430 GO TO 9000
8431 GO TO 9000
8432 GO TO 9000
8433 GO TO 9000
8434 GO TO 9000
8435 GO TO 9000
8436 GO TO 9000
8437 GO TO 9000
8438 GO TO 9000
8439 GO TO 9000
8440 GO TO 9000
8441 GO TO 9000
8442 GO TO 9000
8443 GO TO 9000
8444 GO TO 9000
8445 GO TO 9000
8446 GO TO 9000
8447 GO TO 9000
8448 GO TO 9000
8449 GO TO 9000
8450 GO TO 9000
8451 GO TO 9000
8452 GO TO 9000
8453 GO TO 9000
8454 GO TO 9000
8455 GO TO 9000
8456 GO TO 9000
8457 GO TO 9000
8458 GO TO 9000
8459 GO TO 9000
8460 GO TO 9000
8461 GO TO 9000
8462 GO TO 9000
8463 GO TO 9000
8464 GO TO 9000
8465 GO TO 9000
8466 GO TO 9000
8467 GO TO 9000
8468 GO TO 9000
8469 GO TO 9000
8470 GO TO 9000
8471 GO TO 9000
8472 GO TO 9000
8473 GO TO 9000
8474 GO TO 9000
8475 GO TO 9000
8476 GO TO 9000
8477 GO TO 9000
8478 GO TO 9000
8479 GO TO 9000
8480 GO TO 9000
8481 GO TO 9000
8482 GO TO 9000
8483 GO TO 9000
8484 GO TO 9000
8485 GO TO 9000
8486 GO TO 9000
8487 GO TO 9000
8488 GO TO 9000
8489 GO TO 9000
8490 GO TO 9000
8491 GO TO 9000
8492 GO TO 9000
8493 GO TO 9000
8494 GO TO 9000
8495 GO TO 9000
8496 GO TO 9000
8497 GO TO 9000
8498 GO TO 9000
8499 GO TO 9000
8500 GO TO 9000
8501 GO TO 9000
8502 GO TO 9000
8503 GO TO 9000
8504 GO TO 9000
8505 GO TO 9000
8506 GO TO 9000
8507 GO TO 9000
8508 GO TO 9000
8509 GO TO 9000
8510 GO TO 9000
8511 GO TO 9000
8512 GO TO 9000
8513 GO TO 9000
8514 GO TO 9000
8515 GO TO 9000
8516 GO TO 9000
8517 GO TO 9000
8518 GO TO 9000
8519 GO TO 9000
8520 GO TO 9000
8521 GO TO 9000
8522 GO TO 9000
8523 GO TO 9000
8524 GO TO 9000
8525 GO TO 9000
8526 GO TO 9000
8527 GO TO 9000
8528 GO TO 9000
8529 GO TO 9000
8530 GO TO 9000
8531 GO TO 9000
8532 GO TO 9000
8533 GO TO 9000
8534 GO TO 9000
8535 GO TO 9000
8536 GO TO 9000
8537 GO TO 9000
8538 GO TO 9000
8539 GO TO 9000
8540 GO TO 9000
8541 GO TO 9000
8542 GO TO 9000
8543 GO TO 9000
8544 GO TO 9000
8545 GO TO 9000
8546 GO TO 9000
8547 GO TO 9000
8548 GO TO 9000
8549 GO TO 9000
8550 GO TO 9000
8551 GO TO 9000
8552 GO TO 9000
8553 GO TO 9000
8554 GO TO 9000
8555 GO TO 9000
8556 GO TO 9000
8557 GO TO 9000
8558 GO TO 9000
8559 GO TO 9000
8560 GO TO 9000
8561 GO TO 9000
8562 GO TO 9000
8563 GO TO 9000
8564 GO TO 9000
8565 GO TO 9000
8566 GO TO 9000
8567 GO TO 9000
8568 GO TO 9000
8569 GO TO 9000
8570 GO TO 9000
8571 GO TO 9000
8572 GO TO 9000
8573 GO TO 9000
8574 GO TO 9000
8575 GO TO 9000
8576 GO TO 9000
8577 GO TO 9000
8578 GO TO 9000
8579 GO TO 9000
8580 GO TO 9000
8581 GO TO 9000
8582 GO TO 9000
8583 GO TO 9000
8584 GO TO 9000
8585 GO TO 9000
8586 GO TO 9000
8587 GO TO 9000
8588 GO TO 9000
8589 GO TO 9000
8590 GO TO 9000
8591 GO TO 9000
8592 GO TO 9000
8593 GO TO 9000
8594 GO TO 9000
8595 GO TO 9000
8596 GO TO 9000
8597 GO TO 9000
8598 GO TO 9000
8599 GO TO 9000
8600 GO TO 9000
8601 GO TO 9000
8602 GO TO 9000
8603 GO TO 9000
8604 GO TO 9000
8605 GO TO 9000
8606 GO TO 9000
8607 GO TO 9000
8608 GO TO 90
```

# AMYTIVILLE

Voici un (petit) jeu d'aventures (NDTA : Ca change des envahisseurs et des hommes paquets !) qui vous emmènera à l'intérieur d'un manoir bien étrange. Votre but est d'en sortir. A vous de trouver l'unique moyen.

N. GOHIN et X. LERAY.

Mode d'emploi :

C'est pas compliqué, néanmoins, ce jeu a été écrit pour une utilisation avec une carte 80 colonnes. Il suffit de taper PR # 3 avant de lancer le jeu. Si vous ne possédez pas 80 colonnes, vous devrez effectuer quelques modifications dans les tabulations afin que l'affichage soit présentable.

(NDTA : Nous vous conseillons de taper ce programme pour faire jouer vos amis. Ne regardez pas l'écran lorsque vous taper le listing, car ce serait trop facile de deviner la solution... et encore...)



APPLE



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

```

5LIST
10 REM *****
20 REM * AMITYVILLE.11
25 REM *
30 REM * DE XAVIER LERAY
40 REM * ET NICOLAS GOHIN
45 REM *****
60 REM *****
90 REM *****
91 REM *****
92 REM ----- DATAS PRESENT
93 DATA 1576,1,1595,217,1615,
-1, 1596,214,1576,1,1594,212
94 DATA 1615,-1,1597,201,157
6,1,1593,201,1615,-1,1598,
204,1576,1,1592,205
95 DATA 1615,-1,1599,204,1
576,1,1591,193,1615,-1,1600,
197,99,,,
97 GOSUB 6000
100 DIM C$(3): FOR I = 1 TO 3: READ
C$(I):NEXT
101 REM ----- DATAS JEU -
103 DATA "fusil de chasse","re
volver","coupe-coupe"
115 DIM B$(31):A$ = " D'acco
rd"
120 FOR I = 1 TO 22: READ B$(I)
: NEXT I
121 DATA " Vous allez au nord
"," Vous allez au sud"," Vou
s allez à l'est"
122 DATA " Vous allez à l'oue
st"," Vous montez les escali
ers"
123 DATA " Vous descendez les
escaliers"
124 DATA " Vous attendez"," V
ous appuyez sur le bouton ve
rt"
125 DATA " Vous appuyez sur l
e bouton rouge"," Vous ne fa
ites rien"
126 DATA " Vous partez"," Vo
us entrez dans le manoir"
127 DATA " Vous allez au nord
-est"," Vous allez au centre
-est"
128 DATA " Vous allez au sud
-est"," Vous allez nord-oues
t"
129 DATA " Vous allez au cent
re-ouest"," Vous allez au su
d-ouest"
130 DATA " Vous essayez de
l'ouvrir"," Vous saisissez
une arme"
132 DATA " Vous prenez la cle
f"
133 DATA " Vous ramassez l'o
bjet"
155 GOTO 200
160 PRINT : PRINT "> Que faites
-vous ?": GET Q$:I = VAL (Q
$): IF Q$ = "0" THEN PRINT
: PRINT : PRINT " Vous possè
dez "PO;" pièces d'OR.": GOTO
160
161 IF I = 0 THEN 160
162 RETURN
200 HOME : PRINT : PRINT "Vous
vous promenez dans la campag
ne. Votre voiture tombe en p
anne."
210 PRINT "La nuit commence à t
omber. En haut d'une colline
, vous voyez un MANOIR."
220 PRINT : PRINT "Un violent o
rage se prépare."
230 PRINT : PRINT " 1 Vous vous
dirigez vers le MANOIR": PRINT
" 2";B$(10): GOSUB 160
240 IF I = 1 THEN 300
250 IF I < > 2 THEN 200
260 HOME : VTAB 6: PRINT "Un éc
lair s'abat sur un arbre.": PRINT
"Celui-ci vous tombe dessus
et vous écrase !"
270 NORMAL : VTAB 12: HTAB 32: PRINT
"VOUS MOURREZ !!!"
280 END
300 HOME : PRINT : PRINT "Vous
devant la porte d'entrée du
MANOIR."
310 PRINT : PRINT " 1";B$(7): PRINT
" 2";B$(12): GOSUB 160
320 IF I = 1 THEN HOME : VTAB
6: PRINT "Un éclair vous fou
droie. Vous êtes brûlé vif !
": GOTO 270
330 IF I < > 2 THEN 300
340 GOTO 355
345 REM *****
346 REM HALL D'ENTREE
347 REM *****
350 GOTO 361
355 HOME : PRINT : PRINT "Vous
etes dans le HALL. La porte se re
ferme violemment derrière vo
us."
360 PRINT "Vous ne pouvez plus
sortir.": PRINT : PRINT " 1"
;B$(3): PRINT " 2";B$(4): GOSUB
160: GOTO 365
361 HOME : PRINT : PRINT "Vous
etes dans le HALL.": PRINT :
PRINT " 1";B$(3): PRINT " 2
";B$(4): GOSUB 160
365 IF I = 1 THEN 500
370 IF I = 2 THEN 400
380 GOTO 350
395 REM *****
396 REM PIECE VIDE
397 REM *****
400 HOME : PRINT : PRINT "Vous
vous trouvez dans une piece
vide."
410 PRINT : PRINT " 1";B$(1): PRINT
" 2";B$(3): PRINT " 3";B$(6)
: GOSUB 160
420 IF I = 3 THEN 1000
425 IF I = 2 THEN 361
427 IF I < > 1 THEN 400
430 GOTO 600
490 REM *****
493 REM COULOIR
495 REM *****
500 HOME : PRINT : PRINT "Vous
etes dans un couloir. Il y a
un escalier qui mène au ler
étage.": PRINT : PRINT " 1"
;B$(1): PRINT " 2";B$(4): PRINT
" 3";B$(5): GOSUB 160
510 IF I = 1 THEN 550
515 IF I = 2 THEN 361
520 IF I = 3 THEN 2500ELSE GOTO
500
540 REM *****
544 REM PETIT SALON
546 REM *****
550 HOME : PRINT : PRINT "Vous
etes dans un petit salon."
555 IF BR = 0 THEN PRINT "Vous
voyez un briquet posé sur l
a table."
560 PRINT : PRINT " 1";B$(1): PRINT
" 2";B$(2): PRINT " 3";B$(3)
: IF BR = 0 THEN PRINT " 4"
;B$(22)
563 GOSUB 160
565 IF I = 1 THEN 700
567 IF I = 3 THEN 800
570 IF I = 2 THEN 500
575 IF I = 4 AND BR = 0 THEN BR
= 1: PRINT : PRINT A$: FOR
I = 1 TO 2000: NEXT : GOTO 5
50
580 GOTO 550
590 REM *****
592 REM BUREAU
594 REM *****
600 HOME : PRINT : PRINT "Vous
etes dans un bureau. Il y a
une armoire.": PRINT : PRINT
" 1";B$(2): PRINT " 2";B$(19)
): GOSUB 160
610 IF I = 1 THEN 400
615 IF I < > 2 THEN 600
620 HOME : PRINT : PRINT "L'arm
oire dissimulait un passage
secret.": PRINT
625 PRINT "Vous vous retrouvez
à l'étage supérieur."
630 FOR I = 1 TO 3100: NEXT : GOTO
2000
690 REM *****
692 REM SALLE A MANGER
694 REM *****
700 HOME : PRINT : PRINT "Vous
etes dans la salle à manger.
": PRINT "La table est dress
ée.": PRINT : PRINT " 1 Vous
mangez": PRINT " 2";B$(2): PRINT
" 3";B$(4): PRINT " 4";B$(15)
): GOSUB 160
710 IF I = 2 THEN 550
715 IF I = 3 THEN 750
720 IF I = 4 THEN 850
725 IF I = 1 THEN PRINT A$: FOR
I = 1 TO 2000: NEXT : HOME :
VTAB 6: PRINT "La nourritur
e était empoisonnée !": GOTO
270
730 GOTO 700
745 REM *****
746 REM PETIT COULOIR
747 REM *****
750 HOME : PRINT : PRINT "Vous
etes dans un petit couloir.
": PRINT "Il y a un escalier q
ui monte."
755 PRINT "Il y a aussi une por
te au sud et à l'est.": PRINT
: PRINT " 1";B$(2): PRINT "
2";B$(3): PRINT " 3";B$(5): GOSUB
160
760 IF I = 2 THEN 700
765 IF I = 3 THEN 2600
770 IF I = 1 THEN HOME : PRINT
: PRINT "Devant la porte, un
e trappe s'ouvre sous vos pi
eds": PRINT "et vous vous re
trouvez à l'étage inférieur."
775 FOR I = 1 TO 3000: NEXT : GO
1200
780 GOTO 750
790 REM *****
793 REM PIECE NOIRE
795 REM *****
800 HOME : PRINT : PRINT "Vous
etes dans piece complètement
noire.": PRINT "Vous ne voy
ez strictement rien.": PRINT
: PRINT " 1";B$(1): PRINT "
2";B$(3): PRINT " 3";B$(4): IF
BR = 1 THEN PRINT " 4 Vous
allumez votre briquet"
810 GOSUB 160: IF I = 1 THEN 90
0
820 IF I = 2 THEN 850
822 IF I = 3 THEN 550
825 IF I < > 4 THEN 800
830 HOME : PRINT : PRINT "La pi
èce était remplie d'un gaz e
xplosif.": FOR I = 1 TO 2000
: NEXT
832 K = 1
835 FOR I = 1 TO 30: FOR J = 1 TO
40: NEXT J: HOME : IF K = 1 THEN
NORMAL : K = 0: GOTO 840
836 INVERSE : K = 1
840 HTAB 36: VTAB 12: PRINT "BA
OUM !!!": NEXT I
845 GOTO 270
846 REM *****
847 REM SALON
848 REM *****
850 HOME : PRINT : PRINT "Vous
etes dans le salon. Vous ape
rcevez un bar.": PRINT "Il y
a aussi un miroir à l'est.
": PRINT : PRINT " 1";B$(1): PRINT
" 2";B$(3): PRINT " 3";B$(4)
: PRINT " 4 Vous allez au ba
r pour vous désaltérer.": GOSUB
160
860 IF I = 1 THEN 700
862 IF I < > 2 THEN 875
865 IF I = 2 THEN HOME : PRINT
: PRINT "Le miroir n'était q
u'un mirage qui dissimulait
un passage secret."
870 PRINT "Vous accédez au sous
-sol.": FOR I = 1 TO 3000: NEXT
: GOTO 1100
875 IF I = 3 THEN 800
877 IF I < > 4 THEN 850
880 IF CL = 0 THEN PRINT : PRINT
: PRINT "Au milieu des bout
elles, vous voyez une clé.":
PRINT "La prenez-vous ?":
"ET R$: IF R$ = "0" THEN PRINT
: PRINT : PRINT A$: FOR I =
1 TO 2000: NEXT : CL = 1
885 GOTO 850
890 REM *****
892 REM W.C.
894 REM *****
900 HOME : PRINT : PRINT "Vous
etes devant les W.C. Vous po
uvez entrer vous soulager (S
)"
910 PRINT "ou rester dans la cu
isine (R).": PRINT : PRINT "
"Que faites-vous ?": GET
R$
915 IF R$ = "R" THEN 800
920 IF R$ < > "S" THEN 900
940 HOME : PRINT : PRINT "En en
trant dans les W.C., vous po
uvez lire ce message sur la
porte : "
945 PRINT : PRINT TAB( 2); CHR$
(34);"LA COLLECTE DES PIECES
D'OR VOUS SERA BENEFIQUE"; CHR$
(34): FOR I = 1 TO 3400: NEXT
950 PRINT : PRINT : PRINT "Vous
retournez dans le couloir,
après vous être soulagé": FOR
I = 1 TO 2400: NEXT : GOTO 9
00
990 REM *****
992 REM GRAND COULOIR
994 REM *****
1000 HOME : PRINT : PRINT "Vous
etes dans un grand couloir.
": PRINT : PRINT " 1";B$(3):
PRINT " 2";B$(4): PRINT " 3
";B$(5): GOSUB 160
1010 IF I = 1 THEN 1200
1020 IF I = 2 THEN 1300
1030 IF I = 3 THEN 400
1040 GOTO 1000
1090 REM *****
1092 REM ATELIER
1094 REM *****
1100 HOME : PRINT : PRINT "Vous
etes dans un atelier. Il y
a tout un éventail d'outils.
"
1105 PRINT
1110 PRINT " 1";B$(1): PRINT "
2";B$(2): PRINT " 3";B$(4): PRINT
" 4 Vous prenez un outil"
1115 GOSUB 160
1120 IF I = 1 THEN 1200
1125 IF I = 2 THEN PRINT : PRINT
"Vous remontez au rez-de-cha
ussée grace à ce passage sec
ret.": FOR I = 1 TO 2200: NEXT
: GOTO 850
1130 IF I = 3 THEN 1400
1150 IF I < > 4 THEN 1100
1160 HOME : PRINT : PRINT : PRINT
" Vous avez le choix entre c
es outils.": PRINT
1162 PRINT TAB( 10)" 1 Une pai
re de tenailles": PRINT TAB(
10)" 2 Une scie à métaux": PRINT
TAB( 10)" 3 Un pied de bich
e"
1165 PRINT : PRINT " Lequel cho
isissez-vous ?": GET B$:A =
VAL (B$)
1167 PRINT B$
1168 IF A < 1 OR A > 3 THEN 110
0
1170 IF A = 1 THEN T = 1
1175 IF A = 2 THEN SM = 1
1180 IF A = 3 THEN PB = 1
1183 PRINT : PRINT : PRINT A$: FOR
I = 1 TO 2000: NEXT
1185 GOTO 1100
1190 REM *****
1192 REM DEBARRAS
1194 REM *****
1200 HOME : PRINT : PRINT "Vous
etes dans un débarras. Tout
es sortes d'objets y sont en
treposés.": PRINT : PRINT "
1";B$(2): PRINT " 2";B$(4): GOSUB
160
1210 IF I = 1 THEN 1100
1220 IF I = 2 THEN 1000
1230 GOTO 1200
1245 IF MT = 1 THEN 1300
1290 REM *****
1292 REM GRAND GARAGE
1294 REM *****
1300 HOME : PRINT : PRINT "Vous
etes dans un grand garage."
1305 IF MT = 0 THEN PRINT "Un
monstre hideux vous barre le
passage !"
1310 PRINT : PRINT " 1";B$(3): IF
MT = 0 THEN PRINT " 2";B$(2
0)
1315 IF MT = 1 THEN PRINT " 3"
;B$(1)
1317 GOSUB 160
1320 IF I = 1 THEN 1000
1325 IF I = 3 AND MT = 1 THEN 1
500
1327 IF I = 3 AND MT = 1 AND P1
= 1 THEN 1550
1330 IF I < > 2 THEN 1300
1340 IF NA = 0 THEN HOME : PRINT
: PRINT : PRINT "Vous ne pos
sédez pas d'arme.": FOR I =
1 TO 2500: NEXT : GOTO 1300
1345 IF MU = 0 THEN HOME : PRINT
: PRINT : PRINT " Elle n'est
pas chargée.": FOR I = 1 TO
2500: NEXT : GOTO 1300
1350 HOME : PRINT : PRINT : PRINT
" Vous utilisez votre "C$;"
.": FOR I = 1 TO 2100: NEXT
1385 W = A: GOSUB 4000
1387 IF FF = 1 THEN 1000
1390 GOTO 1300
1395 REM *****
1396 REM CHAUFFERIE
1397 REM *****
1400 HOME : PRINT : PRINT "Vous
etes dans la chaufferie. Vo
us voyez un petit placard mu
ral.": PRINT
1410 PRINT " 1";B$(3): PRINT "
2";B$(19): GOSUB 160
1420 IF I = 1 THEN 1100
1430 IF I < > 2 THEN 1400
1450 IF RND (1) > .3 AND DI =
0 THEN PRINT : PRINT "Vous
y trouvez 7 pièces d'OR. Vou
s les prenez.":PO = PO + 7:
DI = 1: FOR I = 1 TO 2000: NEXT
: GOTO 1400
1460 PRINT : PRINT "Vous vous e
tes empalé sur un pieu qui e
st sorti du mur.": GOTO 270
1490 REM *****
1492 REM PORTE BLINDEE
1494 REM *****
1500 HOME : PRINT : PRINT "Vous
etes devant une porte blind
ée.": PRINT : PRINT " 1";B$(
2): IF PB = 1 AND P1 = 0 THEN
PRINT " 2 Vous forcez la po
rte avec le pied-de-biche"
1510 GOSUB 160
1520 IF I = 1 THEN 1300
1530 IF I = 2 AND PB = 1 AND P1
= 0 THEN P1 = 1: GOTO 1550
1540 GOTO 1500
1545 REM *****
1546 REM LABORATOIRE
1547 REM *****
1550 HOME : PRINT : PRINT "Vous
pénétrez dans un étrange la
boratoire."
1555 PRINT "Un message est écri
t sur le mur du fond.": PRINT
1560 PRINT : PRINT TAB( 3); CHR$
(34)"POUR SORTIR, VOUS DEVEZ
TROUVER SUFFISAMMENT DE PIEC
ES D'OR POUR FABRIQUER"
1562 PRINT
1565 PRINT TAB( 4)"UNE CLEF DE
CE METAL, QUI VOUS PERMETTR
A ALORS D'OUVRIR TOUTES LES
PORTES"; CHR$ (34)
1570 PRINT : PRINT "Il y a auss
i une table et une paillasse
sur laquelle vous pouvez vo
ir"
1580 PRINT "la machine à fondre
les métaux.": PRINT : PRINT
: PRINT " 1";B$(2): PRINT "
2 Vous vous approchez de la
table": PRINT " 3 Vous vous
approchez de la paillasse"
1585 GOSUB 160: IF I = 1 THEN 1
300
1590 IF I = 2 THEN 1650
1600 IF I < > 3 THEN 1500
1610 IF PO < 40 THEN PRINT : PRINT
" Vous n'avez pas assez de p
ièces d'or. La machine ne pe
ut marcher.": FOR I = 1 TO 3
000: NEXT : GOTO 1550
1620 PRINT : PRINT "Vous introd
uisez vos pièces d'or dans l
a machine.": PRINT "Appuyez
deux fois sur la touche 'O'
pour la mettre en marche.": GET
B$
1630 IF B$ < > "O" THEN 1630
1635 PRINT : PRINT "La machine
vibre quelques secondes."
1637 S = -16336: FOR I = 1 TO
300: X = PEEK (S) - PEEK (S
) + PEEK (S) - PEEK (S) +
PEEK (S) - PEEK (S): NEXT
1640 PRINT "La machine libère u
ne clef en OR. Vous la prene
z.":CO = 1: FOR I = 1 TO 240
0: NEXT : GOTO 1550
1650 HOME : PRINT : PRINT "Sur
la table est inscrit le mode
d'emploi, ainsi que ce mess
age !"
1660 PRINT : PRINT " Une clef e
n OR pèse 400 grammes."
1670 FOR I = 1 TO 4000: NEXT : GOTO
1550
1990 REM *****
1991 REM PETIT BUREAU
1992 REM *****
2000 HOME : PRINT : PRINT "Vous
etes dans un petit bureau.
Il y a un passage secret à l
'ouest": PRINT : PRINT " 1"
;B$(1): PRINT " 2";B$(4): GOSUB
160
2010 IF I = 2 THEN PRINT : PRINT
: PRINT "Vous retournez au r
ez-de-chaussée.": FOR I = 1 TO
2000: NEXT : GOTO 600
2015 IF I < > 1 THEN 2000
2090 REM *****
2091 REM PETIT COULOIR
2092 REM *****

```

A SUIVRE...

SPY HUNTER par SEGA pour COMMODORE et APPLE

DOU DOU DA DOU DAM DOU DA DA DOU DOU DA DOU DAM DOU DAM DA DOU (bis repetita). Pour ceux qui n'ont pas reconnu ce monument de la musique contemporaine, ils n'ont qu'à partir à la recherche du fantastique jeu de café du même nom.

Seul à la tête de mon véhicule, un léger rictus courbant mes lèvres, je fonce. Je fonce plus vite et plus loin que tous les autres. L'Antifrance agit sur les autoroutes et les rivières. A moi de les éliminer, de leur faire quitter la route et par là même leur suggérer une visite en enfer. Défilant de chaque côté, les arbres rythment ma course sans fin, ma fuite éperdue à la recherche du kilomètre perdu. Parfois, mon assistance technique m'attend au détour d'un virage, me laissant quelques secondes de répit, le temps de recharger mes diverses armes. Du nuage de brouillard au missile sol-air en passant par l'inévitable mitrailleuse et la non moins connue tache d'huile, j'ai de quoi occuper la galerie pendant plus d'un film. Bien sûr tous les moyens sont bons pour ces espions venus du froid : du pont détruit à l'hélicoptère largueur de bombes, de la voiture barrage aux puissantes limousines des truands, tous les pièges se dressent sur ma route tentant d'achever par quelque mouvement traître ma si brillante carrière de chasseur d'espion. Et toujours ce leitmotiv pour m'accompagner dans cette quête : DOU DOU DA DOU DAM DOU DA DA DOU... La musique adoucit les moeurs disent-ils, pour ma part j'aurais plutôt des envies meurtrières : dégager tout le

paysage de l'ombre insoutenable que fait peser l'Antifrance.

Tout à mon aventure d'espion anti-espion, je vogue dans un décor digne d'une production de Cecil B. de MILLE : couleurs éclatantes et bas-côtés mouvants, rapidité d'action, fièvre de l'échec répété et pourtant évitable, et toujours cette mélodie obsédante. La réalisation que nous offre Bally Midway (autrefois spécialisée dans les billards électriques) est d'une remarquable qualité : rien ne pêche dans ce logiciel, du graphisme au son (réussi même dans la version pour Apple ce qui dénote un effort de présentation certain) en passant par l'intérêt du jeu. Tous ceux qui connaissent le jeu de café le retrouveront avec plaisir et passion sur leur micro, et pour les autres un univers fantastique se présente à leur porte, prêt à envahir leurs loisirs pour quelques semaines au moins. Un produit exceptionnel à ne pas manquer.

Jack BOND



**RESUME DES EPISODES PRECEDENTS :**  
Après avoir tenté de convaincre Steve Jobard de l'accompagner à Paris, Pépé Louis doit encore décider Jack Tramolo et Clive Sansclerc. L'Ombre Verte veut qu'on lui livre ces trois hommes en l'échange des vingt jeunes femmes qu'il a kidnappées.

8ème EPISODE : DU RIFI CHEZ ATRAHI

Mick Bidouille est un incroyable maladroït. Il n'a rien trouvé de plus subtil que de titrer en gras : "L'OMBRE VERTE VEUT S'EMPARER DES TROIS PLUS GRANDS MAGNATS DE LA MICRO-INFORMATIQUE !". Il est fou ! En étalant tous les détails de l'affaire à la Une du Washing-Machine-Post, il risque de compromettre mes efforts ! Je ne dois plus perdre de temps et quitter l'Amérique à toutes pompes en emmenant Jobard et Tramolo dans mes valises. Les hôtes de chez Atrahi sont aussi époustouflantes que celles d'Appoil. Elles sont habillées en jaune avec un bonnet en forme de PacMan. Le genre de filles qui trouveraient immédiatement du travail dans la caravane du Tour de France, entre le Bibendum Michelin et la Mouche Géante de Flytox. Je m'annonce sobrement, et par respect envers mon grand âge, on ne me fait pas attendre. La plus jeune d'entre elle m'invite à la suivre dans un couloir en forme de labyrinthe. Nous croisons douze secrétaires habillées en fantômes et qui font mine de nous dévorer en faisant bloub bloub avec leurs grandes bouches. A chaque coin de couloir, l'hôtesse s'arrête et avale une pilule bleue. - C'est pour me protéger de ces fantômes, explique-t-elle en clignant de l'oeil. Le bureau de Jack Tramolo est au centre du labyrinthe. Nous

atteignons au bout de cinq parties de couloirs, épuisés mais ravis. - Come in old Boy Pépé Louis ! Faut que je me fende d'un descriptif sur le physique du personnage et sur l'état des lieux car l'ensemble forme un tout assez curieux. Tramolo est plutôt grand et obèse. Son crâne est lisse comme la piste 9 d'Orly Ouest. Il a l'oeil noir et pétillant enfoncé dans un chapelet de cernes violettes. Sa bouche est fine et aussi large que celle de Barzy dans le Bébette Show. Dans sa grosse main potelée couverte de bagouzes, il tient un cigare gros comme un tronc d'arbre. Mais le plus étrange est sans conteste son habillement : il est vêtu d'une énorme barbotière de bébé rose avec un bavoir autour du cou. Il a des petits chaussons à dentelle autour de ses gros pieds. Enfin il tient un hochet dans l'autre main et il est assis dans une chaise d'enfant aux proportions gigantesques. D'un geste de la main, il m'invite à m'asseoir sur un pouf entouré de jouets qui traînent sur la moquette en laine à longs poils. - Un jour, je serai le maître du Monde et des ordinateurs, Pépé Louis. J'ai rachèterai tous un par un et nous formerons le plus grand trust informatique que la Terre ait jamais porté ! Dans ma longue carrière de détective informaticien, j'avais déjà eu l'occasion de croiser Tramolo une fois ou deux. Mais sa mégalomanie ne s'était pas arrangée avec les années. Le bonhomme est à la fois sirupeux, tyranique et fascinant. - Jack, dis-je en écartant un Gremlin en plastique d'un coup de canne, je suis venu vous demander un service. Je joue franc-jeu et je lui déballe l'histoire de l'Ombre Verte par le menu en mettant bien en avant le calvaire des vingt jeunes femmes enlevées à l'intérieur de leurs machines à laver, des Branques, et qui doivent

commencer à trouver le temps long. Même si les tambours sont confortables. Il avale goulûment vingt centimètres humides de son cigare et les ressort en les faisant glisser lentement dans sa bouche en forme de cul de poule. - Harry Kong ? C'est bien lui l'Ombre Verte ? questionne-t-il en souriant. J'acquiesce du bêtet. - Je connais bien ce gars, Pépé Louis, poursuit-il. Depuis des années il monte des coups foireux. Il rate partout où je réussis. Mais j'avoue ne plus avoir entendu parler de lui depuis longtemps. Je pensais qu'il était mort. Un filet de salive dégouline du cigare et tombe sur le bavoir. - L'Ombre Verte doit vous en vouloir à mort. C'est sans doute pour ça qu'il veut vous tenir en son pouvoir !

Suite page 16



AMSTRAD	Meynaupède
F. HABAUZIT	Page 6
APPLE	Amythville
N. GOMIN et T. PASQUIER	Page 28
ATARI	Echec
P. JACQUOT	Page 2
CANON	Lion
E. LECHARNY	Page 8
COM 64	HR sur CBM 64
P. PARRAT	Page 9
EXL 100	Exelabyrinth
A. BARBIER	Page 27
FX 702	Etiquette
G. DARDENNE	Page 24
HECTOR	Transmusic
P. OLIVIER	Page 11
MSX	Tom et Chérie
J.P. Marin	Page 24
ORIC	Combat naval
C. LANURE	Page 24
SPECTRUM	Daxon
G. GARCIA	Page 10
TI 99 (bs)	USS QUAL 2
E. FRENKIEL	Page 25
TI 99 (be)	Cui Cui et Ro Minet
D. PORTMAN	Page 10
TRS 80	Ovnis
F. CARBONNARO	Page 7
ZX 81	ZX Donkey
P. CLOUET	Page 28
VIC 20	La Bataille D'O'Chminn
P. BOICHUT	Page 22

Directeur de la Publication  
Rédacteur en Chef : Gérard CECCALDI  
Directeur Technique : Benoite PICAUD  
Rédaction : Michel DESANGLES, Michaël THEVENET  
Secrétariat : Martine CHEVALIER  
Dessins : Jean-Louis REBIERE  
Editeur : SHIFT Editions 27, rue du Général Foy 75008 Paris  
Distribution NMPP  
Publicité au journal  
Commission paritaire 6648° RC 83 B 6621  
Imprimerie : DULAC et JARDIN S.A. Evreux

la Règle à Calcul

A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible

T.I. logo N° 2 disponible mini-mémoire disponible avril.



- CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4**
- Micro-ordinateur TI 99/4A Pal 1100 F
  - Modulateur Secam France 500 F
  - Modulateur Périfrel 500 F
  - Câble liaison magnéto cassettes 95 F
  - Magnéto cassettes Texas Instruments 595 F
  - Magnéto cassettes Lansay / Compteur et câble 370 F
  - Imprimante Seikoscha GP 50 A 1350 F
  - Imprimante Seikoscha 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 français 800 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**
- Extension mémoire 32K extérieure 1340 F
  - TI Logo n° 2 en français disponible (Module) 895 F
  - Mini mémoire livrable avril (Module) 895 F
- K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ÉTENDU**
- Lunar Lander 2 simulation de vols spatiaux 95 F
  - Lunar Jumper moto de l'espace 120 F
  - Solar système pilotage à la carte en 3 dimensions 120 F
  - Sum Games (les jeux olympiques) 120 F
  - K7 Lunar Lander 2 + 2 K7 L'ensemble 260 F
- K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99**
- N° 3 rubis sacré Basic étendu 95 F
  - N° 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu 120 F
  - N° 2 12 jeux dont Roland Garros Basic étendu 150 F
- MODULES TEXAS ORGANISATION**
- Gestion de fichiers 260 F
  - Gestion de rapports 375 F
  - Gestion privée 360 F
- MODULES FUNWARE POUR TI 99/4**
- Rabbit Rail ; Driving Demon ; St nick ; Ambulance L'ensemble : 400 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
  - Anteaater 9 niveaux - Un combat sans merci dans les galeries creusées par les combattants - Accélération foudroyante à partir du 7° 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



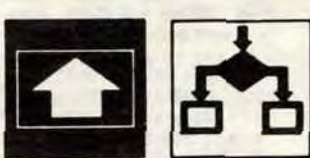
**LOGO 2 (module)**  
Enseignez à votre ordinateur : formes, couleurs, musique, procédures, caractères dessinés, variables de tous genres, constructions grammaticales et arithmétiques... La tortue se déguise en souris habile entre vos mains et vous développe logique et créativité - journal de bord - sauvegarde possible de tous supports, + imprimante.  
**Promotion :** le module logo + mémoire 32 Ko... 1995 F

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

BASIC ÉTENDU MANUEL EN FRANÇAIS

**MINI-MÉMOIRE**  
1 module + 1 cassette, compatible extension 32 K. Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur...  
**Il a aussi :**  
● 4 Ko de mémoire morte (ROM) et 6 Ko de mémoire morte graphique (G - ROM) contenant des utilitaires très intéressants :  
- accès possible à l'extension 32 K en TI basic ;  
- chargement de programmes-objets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension 32 K ;  
- utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes habituellement non accessibles ;  
- programme de recherche d'erreurs (Easy Bug - Debug). Avec la K7 : Assembleur ligne par ligne et programme de démonstration graphique (LINES) très puissant, "passez la surmultipliée" sur votre TI en vous offrant 4 K de RAM non volatile et les joies de l'Assembleur...

**CONTRÔLEURS - LECTEURS DE DISQUETTES 360 Ko**  
● Carte contrôleur enfichable dans boîtier périphérique (compatible avec unités de disquettes Texas). Double face, double densité, 360 Ko.  
● Unité de lecture de disquettes 5 1/4 SLIMLINE 360 Ko 1/2 hauteur (2 lecteurs peuvent tenir dans le compartiment "disque" du boîtier périphérique). L'ensemble ..... 6300 F (livraison avril).



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



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

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

**BON DE COMMANDE TARIFS MARS 1985**

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Tél. : \_\_\_\_\_  
Code Postal \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis. Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin. Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé express pour les logiciels : + 30 F. Se renseigner pour les colis au-dessus de 5 kg ainsi que pour les expéditions à l'étranger.

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

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