# LE VRAI PRIX DES ORDINATE

## DISTRIBUTION DES PRIX

VIC 20 16 K

**ORIC ATMOS** 

ATARI 800 XL

**THOMSON MO5** 

**TANDY COLOR 2** 

TEXAS TI 99/4A

SHARP MZ 800

SINCLAIR QL

**HECTOR HRX** 

SANYO 550

LANSAY 64

APPLE II E

APPLE II C

**GUEPARD** 

APRICOT

**HECTOR MX** 

**THOMSON TO7/70** 

**MEMOTECH MTX 512** 

**LASER 3000** 

**YENO 3000** 

EINSTEIN

**AMSTRAD** 

ALICE 90

**MSX 32 K** 

**MSX 64 K** 

LYNX 96

SQUALE

**ORDINATEURS** 

**COMMODORE 64** 

SINCLAIR ZX 81 16 K

**EXELVISION EXL 100** 

SINCLAIR SPECTRUM +

6955,00 7100,00 7500,00 7805,00

PRIX

NORMES ANORMALES

Pour faire une bonne pizza, il faut

suivre les recettes que se passent les italiennes de mama en fille. Si il

manque un ingrédient, la pizza est caca. Ma mama n'a jamais vu d'or-

dinateur à moins d'un mêtre et je ne suis pas une fille. Ce tableau

comparatif ne suit donc aucune an-tique recette et nous n'avons au-

cune chance de nous voir un jour homologuer par les normes NF. Ma, qu'est ce qu'il y a dans cette pizza ?

D'abord et évidemment, il y a des ordinateurs. Des unités centrales

ordinateurs. Des unités centrales comme on dit dans les journaux spécialisés. Ici, ça va ? Oui, ça va. Et vous, ça va ? Ici ça va du ZX à soldisant 590 francs et qui se resoldisant francs et qui se resolution et qui se resolut

trouve à 7000 balles jusqu'au DAI

de 7000 francs départ tout nu qui

approche les deux bâtons avec ses petits accessoires frivoles. En tout

UNITE CENTRALE AU PARMESAN

8079,00 8405,00 8910,00 8960,00 9100,00

9110,00 9120,00 9240,00 9270,00 9460,00 9640,00 9690,00

10340,00 10610,00 10785,00 10970,00 11260,00 11770,00 12110,00 12400,00 13060,00

32 bécanes sont sur la sellette, nous les avons choisis parce que. et seulement parce que. sont soit beaucoup trop chers et "pros", soit n'ont pas de lecteur de 13730,00 14550,00 disquettes. 14870,00 15050,00

16110,00

16890,00

18270,00

**DISQUETTES BOLOGNAISES** 

soit n'ont pas de lecteur de

Un ordinateur sans lecteur de disquettes n'est pas vraiment un ordi-nateur! C'est comme ça et pas au-trement. Si vous n'êtes pas d'accord, vous vous fourrez le doigt dans l'oeil jusqu'au coude, et quand ie dis le coude.... Là, je m'adresse

à ceux qui PROGRAMMENT leur machine, pas à ceux qui ne s'en servent que pour jouer. peuvent parfaitement con Ceux-la continuer sauvagement des cartouenfoncer ches de Rom dans le port adéquat de leur engin. Ils ont aussi le loisir de regarder avec l'oeil qui leur reste leur lecteur de K7 en train de charger pendant des heures le dernier

jeu a la mode

nous vous proposons le plus mauvais tableau comparatif de l'année!

Nous avons donc inclus dans notre tableau comparatif un lecteur de

disquettes par machine. Certaines en comportent deux en standard et. en comportent deux en standard et, selon les marques, ce sont des 3 pouces 1/2 ou des 5 pouces 1/4. Nous n'avons pas pris en compte les micro-drives de Sinclair qui sont tout ce que l'on veut sauf des mémoires de masse sérieuses, leur ca-pacité et leur fiabilité sont là pour en témoigner. Sinclair aura donc droit à des drives normaux (5 pouces 1/4 et anglais). Les capacités en Kilo-octets repor-

tées dans le tableau en page inté-rieure correspondent en principe à des disquettes formatées. Mais nous ne les avons pas toutes tes- certaines comme celles des MSX ou du Lansay ne sont pas en-



core sur le marché - ne tenez donc pas trop compte de ces chiffres qui ne sont qu'indicatifs et éléments de

comparaison. Les catalogues des constructeurs sont si facétieux !

#### MONITEUR PALERMITAIN

Turlututu, chapeau pointu! Nous avons pris notre chapeau de magicien et, au lieu d'en faire sortir des lapins nous y avons introduit des ordinateurs, des lecteurs de disquettes, des interfaces, des joysticks, des moniteurs et surtout, surtout un boulier

chinois pour faire des additions. Le résultat n'est pas triste : comme d'habitude,

Un petit moniteur noir et blanc pour ne pas se fatiguer les yeux quand on écrit un beau et long programme, ça vous ferait plaisir? Non? Tant pis pour vous, il y en a un dans notre recette. C'est quand même super pratique et ça permet de comparer ce qui est comparable puisque plusieurs marques en fournissent un en standard (Apple Amstrad, Guépard, Exelvision....). Nous l'avons compté à 1000 francs pour ceux qui n'en ont pas. C'est le prix normal de ce genre de chose, si vous l'avez payé plus cher, vous vous êtes fait avoir ! Sauf pour Hector et Lansay, pas besoin d'in-terface particulière. Le moniteur



d'Exelvision est le seul a avoir une péritel incorporée. A part ça, rien à voir, circulez

#### SPAGHETTIS AU BASIC

Et c'est encore Hector qui fait des siennes, le HRX est le seul à ne pas être livré avec un basic : il parle haut et forth. Le Hector MX, lui, a un basic et un forth et un logo et un assembleur et un désassem-bleur, aaaaalouette! Complète la panoplie de ce polyglotte expansif, n'est-il pas? Le TO7/70 vous pom-pera 480 francs de plus pour sa cattouste de basic sans laquella il cartouche de basic sans laquelle il n'est que ce dont il a l'air : une

boîte vide. Pour les autres : no problem, résident ou en cartouche, gé nial ou bidon, le basic répond présent à l'appel

#### DEMANDER LA CARTE

Debugger un listing de 6521 lignes sur un moniteur, c'est pas de la tarte. Quand on connaît la qualité



movenne des éditeurs vidéo et les

jeux de mots laids que je fais sur la cuisine italienne dans cet article on peut même dire que ce n'est pas de la pizza! Il vous faut donc une im-primante pour parfaire l'art de la programmation dans lequel vous commencez à exceller. Et hop, un petit coup de vile flatterie, ça ne mange pas de pain ni de pizza. Cette imprimante est, bien entendu comprise dans notre configuration Oh, ne vous attendez pas à une im-primante de course, style laser à double injecteur turbo-compressé et à 28 couleurs tendres et miscibles, vous aurez droit à une traction-fric-



tion juste bonne a tirer les listings de travers. Une Seikosha a 1500 va? De toutes Suite page 16

### POUT ? POUT ? POUT ?

Les autres

Cette semaine, COUCHO est en page 17.

### **DEULIGNEURS**

Les fainéants sont à la page 11

Plein les mirettes, pages 14 et 15.

CINOCHE-TELOCHE

#### FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent à la page 19.

## BIDOUILLE GRENOUILLE

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

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

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.

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

## PANIQUE AU FOND DES MERS



25299 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Rechercher des trésors au fond des océans n'est pas de tout repos, il faut savoir se sortir indemne des mauvaises rencontres que vous ne manquerez pas d'y faire.

Ph. et JM. RIAS

Mode d'emploi: Pour les possesseurs d'ATMOS, remplacer en ligne 0 le CALL #

F89B par un CALL # F8D0. Comme d'habitude modifier les PLOTS et les SCRN comme suit:

PLOT X+ 1.Y."A" SCRN (A+ 1,B).

A suivre:

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



PLOT X.Y."A" SCRN (A,B) @ CALL#F898:DIMNO(25):DIMWA(25):D 2 REM \* 4 REM \* PANIQUE AU FOND DES MERS 5 REM \* PAR PH. ET J.M. RIAS 6 REM \* 8 SC=0:HS@="...PERSONNE":MA=3 9 GOSUB30000 10 REM 11 REM ----- TABLEAU 1 ---12 REM -----13 REM \*\*\* INITIALISATIONS TAB. 1 14 P1=3:P2=11:P3=19:P4=27:P5=35 15 Q1=1:Q2=R:Q2=(5:C1.27) 15 Q1=1:Q2=8:Q3=16:Q4=24:Q5=32 16 P0%="ab% ":OU%="OUILLE!" 17 Q0%=" cd ":Z0%="!)E" 18 B0%="f":VIS="VIES" 408 REM \*\*\*\* ROUTINE PRINCIPALE \* 409 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* P=PEEK(#208)
IFBY=10THENGOSUB1400
IFBY=13THENGOSUB1450
IFBY=25THENGOSUB1470
IFBY=24THEN1475
IFBY=4THENGOSUB1460
IFP=#9CTHENGOSUB1460 IFP=#9CTHENGOSUB1000' f MONTE IFP=#84THENGOSUB1100' 9 DESCE 420 NDS 440 IFP=#8CTHENGOSUB1200' h DROIT 450 IFP=#ACTHENGOSUB1300' i GAUCH 499 REM \*\*\* DEPLACEMENT POISSONS 501 REM \* \*\*\*\* 510 PLOTP1,10,PO\$:PLOTP2,10,PO\$ 515 PLOTP3,10,PO\$:PLOTP4,10,PO\$ 517 PLOTP5,10,PO\$ 530 IPP1=1THENP1=34:PLOT1,10," 533 IFP2=1THENP2=34:PLOT1,10," 535 IFP3=1THENP3=34:PL0T1,10." 537 IFP4=1THENP4=34:PLOT1,10," 540 IFP5=1THENP5=34:PLOT1,10," 550 P1=P1-1:P2=P2-1:P3=P3-1:P4=P4 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* \*\*\*
559 REM \*\*\* DEPLACEMENT POULPES \*
\*\*\* 560 REM \* 565 PLOTQ1,13,Q0\$:PLOTQ2,13,Q0\$
567 PLOTQ3,13,Q0\$:PLOTQ4,13,Q0\$ 570 IFQ1=34THENQ1=0:PLOT34,13," 573 IFQ2=34THENQ2=0:PLOT34,13," 575 IFQ3=34THENQ3=0:PLOT34,13," 577 IFQ4=34THENQ4=0:PLOT34,13," 579 IFQ5=34THENQ5=0:PLOT34,13," 580 Q1=Q1+1:Q2=Q2+1:Q3=Q3+1:Q4=Q4 +1 583 Q5=Q5+1 695 GOTO410 698 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* \*\*\* 710 REM 996 REM 997 REM \*\*\*\*\* SOUS PROGRAMME \*\*\*

998 REM \*\*\*\*\* DE DEPLACEMENT \*\*\*

999 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

1000 BO\$="f":PLOTBX,BY," ":BY=BY-1:IFBY<4THENBY=4

1:IFBY<4THENBY=4
1002 RETURN
1023 PLOTBX.BY,BO#
1100 BO#="9":PLOTBX,BY," ":BY=BY+
1190 ROTBX
1190 ROTBX
1190 ROTBX
1200 BO#="h":PLOTBX,BY," ":BX=BX+
1202 RETURN
1202 RETURN
1259 BY=BY-4

K<5THENBX=5
RETURN
REM \*
REM \*\*\*\* SOUS-PROGRAMMES \*\*\*
REM \*\*\*\*
SECRETS \*\*\*
IFSCRN(BX+1,10)<)320RSCRN(BX)<)32THENPOP:GOTO1480
RETURN 1410 RETURN 1450 IFSCRN(BX-1,13)<>320RSCRN(BX 1,13)<>32THENPOP:GOTO1490 1459 RETURN 1460 IFBX<15ANDBX>11ANDQQ=1THENPO JC0999 IFQQ=1THENRETURN IFPP=1THENPP=2:PLOT37,24,21 IFBX<15ANDBX>11THENPLOTBX+2 OU\$: MUSIC2, 1, 1, 0: PLAY3, 0, 1, 1000 1468 RETURN 1470 IFBX=138NDPP<>2THENPP=1:PING 1472 RETURN 1473 WHIT40:PLOTBX+2,5," PLOT1,25,3:RETURN 1475 IFBX=378NDPP=2THEN10000ELSE4 1477 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 1478 REM \*\*\*\*\* CONVERSATION \*\*\*\* 1479 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 1480 PLOTBX-2,8,"CRUNCH!" 1481 PLOTBX-3,8,1:C0=1 1482 G0T09062 PLOTBX-2,11,"MIAM!" PLOTBX-3,11,1:CO=1 COTOGOS 2015 PLOT1,9,STR#(OX) 2017 IFMA<2THENPLOT4,5," ":VI#="V IE" IEMB< 1 THENPOP : GOTO3000 RETURN 3030 PLOT15, 20, "SCORE: ": PLOT22, 20 STR#(SC) /STR#(SC) 3035 WAIT20:FORI⇒1T07 :PAPER7:INK 1:WAIT20:PAPER1:INK7:WAIT20:NEXT:M 3036 GOSUB35200 4010 REM \*\* PRESENTATION TABLEAUX 4020 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 4025 CLS:PAPER4:INK6 4030 PLOT1:11:10:PLOT1:12:10 4035 PLOT2:12:2:PLOT15:11:"TABLEA 4040 PLOT15, 12, "TABLEAU" 4948 5002 REM \*\*\*\*\*\*\* DECOR \*\*\*\*\*\* 5004 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 5050 PLOT15,1,"3^#############"
5050 PLOT1,17,"\$":PLOT1,18,"("
5057 PLOT1,19,")"
5060 PLOT14,2," ":PP=0:PLOT37,25.

0:PLOT1,3,0 5065 IFQQ=1THEN410 5067 REM \*\*\*\*\*\*\* PLONGEON \*\*\*\*\*\*

5070 PLOT12,3,"!)E":PLOT15,2,"h"
WAIT15:PLOT15,2," ":PLOT16,3,"9":P

LOT1,25.1 5080 WAIT15:PLAY0,7,1,3000:PLOT15 ,3,":';":PLOT16,4,"9":WAIT15:PLOT1

6005 FORVO=0T015STEP.7:SOUND1,875 0-V0\*10.V0:NEXT:WAIT20 6010 FORVO=0T015:SOUND1,8900.V0:N EXT 6020 FORVO=0T015:SOUND1,9200,VO:N 6030 FORVO=0T015:SOUND1,9300.VO:N 6040 FORVO=0T015: SOUND1,9400, VO: N SOUND1,1,0 9052 GOSUBS000 9062 GOSUBS000 9070 MA=MA-1:0X=110 9073 IFCO=ITHENPLOTBX-3,8," "PLOTBX-3,11," ":CO=0 9074 PLOTBX,BY," ":GOSUB2000 IFQQ=1THEN27035ELSE5060 9996 REM ----- TABLEAU 2 ---9997 REM -----10000 SC=SC+0X\*100+1000:TR=2:GOSU CLS: VP=0 10001 INKO: PAPER6: PLOTO, 0, 16 VI#="VIES 10005 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 10010 REM \*\*\*\*\*\* DECOR \*\*\*\*\*\* 10015 REM \* 10040 IFQQ=1THEN10075 10045 PLOT9,22,"r":PLOT8,22,4:PLO 110, 22.1 10050 PLOT30, 22, 1:PLOT32, 22, 2 10060 PLOT4, 0, VI\$:PLOT13, 0, "0X:" 10070 BO\$="h":BX=2:BY=3:PX=28:PY= 10071 RP=1:0X=99 10075 PLOTPX.PY.";lnp" 10077 PLOTPX.PY+1."kmod" 10097 REM \* 10098 REM \*\*\* ROUTINE PRINCIPALE 10109 IFP=#9CTHENGOSUB15000' f MO 10110 IFP=#B4THENGOSUB15500'9DESC 10115 IFP=#BCTHENGOSUB16000' h DR 10120 IFP=#ACTHENGOSUB16500' i GA 10121 PLOTBX.BY.BO\$
10122 IFQQ=0THENPLOT33,6,"\*"ELSEP
LOT3,9,"\*" 11110 REM \*\*\*\*\* FIN DE ROUTINE \*\* 11120 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 11160 REM \*\* DEPLACEMENT PIEUVRE 11170 ŘEM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 12000 D=SQR(((BX-PX)^2)+((BY-PY)^ 2)):IFD=0THEND=.5 12001 PW=INT(PX+((BX-PX)/SQR(D))+ 12002 PZ=INT(PY+((BY-PY)/SQR(D))+ 14100 REM \*\* DEPLACEMENT PLONGEUR \*\* 14200 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 15000 PLOTBX,BY," ":BY=BY-RP 15005 IFSCRN(BX,BY)<>32THENGOSUB1 15005 IFSCRNEBY.8Y)<>32THENGOSUB1 6719 15007 IFBY(3THENBY=4 15610 BOS="f":RETURN 15500 PLOTBX,BY," ":BY=BY+RP 15505 IFSCRNEBX,BY)<>32THENGOSUB1

16007 IFBX>33THENBX=33 16010 BO#="":RETURN 16500 PLOTBX,BY," ":BX=BX-RP 16505 IFSCRNCBX,BY><>32THENGOSUB1 16708 REM \*\*\*\*\* PROTECTIONS \*\*\*\* 16709 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* \*\*\*
16710 SN=SCRN(BX,BY)
16713 IFSN=114THENVP=8:RP=2:PLOT3
1,22,"r":PLOT9 ,22," ":RETURN 16716 IFSN=ASC(BO\$)THENRETURN 16717 IFSN=42THENPOP:ZAP:GOTO1710 16997 REM \*\*\*\*\*\* EXPLOSION \*\*\*\*\* 16999 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 17000 FORCO=1T050: INK1: INK7: NEXT: 17010 CLS: VP=0: MR=MR-1: IFMR(1THEN 17012 GOSUB6000 17013 SOUND1.1.0 17015 IFQQ=1THENGOTO26065 17017 GOTO10002 17022 REM \*\*\*\*\*\* AFFICHAGE \*\*\*\*\* 17024 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 17026 PLOT9,0,STR\$(MA):PLOT18,0," 17028 PLOT16.0.STR#(OX) 17030 OX=OX-1:IFOX(OTHENPOP:GOTO1 17032 IFMA<2THENPLOT7.0," ":VI\$=" 17034 RETURN 17045 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 17050 REM \*\* DETECTEUR DE TRICHE 17055 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 17100 IFQQ=1THEN27000 17110 IFVP<10THEN1700 IFVP<10THEN17000 19000 REM -19010 REM ----- TABLEAU 3 ---19020 REM -----20000 SC=SC+0X\*50+2000: TR=3: GOSUB 20060 REM \*\*\* ROUTINE PRINCIPALE 20070 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 20100 P=PEEK(#208) IFP<>56 THENOX=0X-1 IFP=#9CTHENGOSUB25000 IFP=#B4THENGOSUB25100 IFP=#BCTHENGOSUB25200 20110 20130 IFP=#BCTHENGDSUB25200 20131 PLOTBX,BY,"stu" 20133 IFMA=0THENPLAY100,100,100,1 5:WHIT40:PLAY0.0,0.0:GOTO3000 20141 GOSUB25500 20142 IFOX:0THENGOTO25600 20143 IFP3=15THEN25700 20150 H=INT(RND(1)\*15):IFH=1THENG 0T025400 22010 REM \*\*\*\* FIN DE ROUTINE \*\*\* 22020 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 25000 PLOTBX.BY." ":BY=BY-1:IFB 25010 RETURN 25100 PLOTBX,BY," ":BY=BY+1:IFB Y>26THENBY=26 25110 RETURN 25197 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 25198 REM \*\*\*\*\*\*\*\* TIR \*\*\*\*\*\* 25199 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* \*\*\*
25200 FORFL=8T037:PL0TFL.8Y," -"
:NEXTFL:PL0TFL.8Y," ":FL=0
25210 IFBY=M+10RBY=M+2THEN25220
25215 RETURN
25220 PL0TZZ-3.M.1:PL0TZZ-3.M+1,5
25221 PL0TZZ-3.M+2,1
25223 PL8V9.1,2.300
25224 PL0TZZ-2.M ."J ln P:/"
25225 PL0TZZ-2.M+1," ad9..."
25230 PL0TZZ-2.M+1," ad9..."
25235 WRIT50:P3=P3+1:CLS.XX=1:SC=
8C+100:M=0
25237 G0T025215 25237 GOTO25215 25297 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

25298 REM \*\*\*\*\*\* PIEUVRES \*\*\*\*

\*\*\* 25300 M=INT(RND(1)\*18+3) 25301 ZZ=35 25304 ZZ=ZZ-1:IFZZ=1THENXX=0:PLOT Z.M+1." ":PLOTZZ.M+2." ": 25306 PLOTZZ, M+1, P1\$: PLOTZZ, M+2, P 25310 P=PEEK(#208) 25312 IFP<>56 THENOX=0X-1-GOSUB25 25313 IFP=#9CTHENGOSUB25000 25314 IFP=#B4THENGOSUB25100 25315 IFP=#BCTHENGOSUB25200 25316 PLOTBX.BY."sty":IFSCRI 5398 REM \*\*\*\*\*\* MURENE \*\*\*\*\*\* 25399 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 25400 Z2=35:MY=BY 25420 Z2=Z2-7 25400 Z2=39:MY=BY 25420 Z2=Z2-7 25440 PLOTZ2-MY,"VMXXXXXXXXX" 25445 PLOTZ2-1,MY,5 25451 P=PEEK(#200) 25452 IFP<>6 THENOX=OX-1 25453 IFP=#B4THENGOSUB25000 25454 IFP=#B4THENGOSUB25100 25455 PLOTBX,BY,"stu" 25457 IFZZ=7RNDMY=BYTHEN P LOT3,MY,5:MRIT100:PLOT3,MY," "GOT 025600 025600 25458 IFZ2=?THENPLOT3,MY,5:WRIT10 0:CLS:GOT020007 25460 GOT025420 25497 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 25498 REM \*\*\*\*\*\*\* OYYGENE \*\*\*\*\* 5499 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 75500 PLOT31,1.STR\$(P3):PLOT2.1,9 PR\$(MA) 25505 PLOT18.1." ":PLOT16,1.STR\$ 25598 REM \*\*\*\*\*\* EXPLOSION \*\*\*\* 25599 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* \*\*\*\* 25695 REM \*\*\*\*\*\*\* TRESOR \*\*\*\*\*\* \*\*\*\* 25698 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* \*\*\*\*
25700 Z2=35:MY=BY+1:PLOT7.BY,3
25705 Z2=Z2-1
25710 PLOTZ2.MY,"vwx"
25712 PLOTZ2+2.BY,"% "
25715 PLOTZ2-1.MY,2
25720 IFZ2=7THENPLOT12.MY+2."VOIC
LE TRESOR":WAIT200:GOT026000
25725 GOT025705 25725 GOTO25705 26000 REM ----26010 REM ----- TABLEAU 4 ---26020 REM -----26025 SC=SC+0X\*50+1500:TA=4:GOSUB 000 26030 CLS:0Q=1 26060 PAPER4:INK3:VI\$="VIFS" 26063 PLOT13:0,"OX:" 26065 PLOT4,0,VI\$:BO\$="1":BX=33:B =3 **26070 PX=5:PY**=3:RP=2:0X=22:VP=8:I NK3 26080 GOTO10020 27000 REM ----27010 REM ----- TABLEAU 5 ---27015 REM -----27025 SC=SC+0X\*100+2000:TA=5:GOSU 34000 27030 CLS:00\$=" cd ":PLOT0,2,0 27035 P1=3:P2=11:P3=19:P4=27:P5=3 27040 01=1:02=8:03=16:04=24:05=32 27045 PO\$="9z( ":80\$="f":8X=35:BY =24 27050 OX=50:PLOT1,5,VI\$:PLOT2,8," 28005 REM \*\*\*\*\*\*\* GAGNE ! \*\*\*\*\*

.. '8010 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\*\*\*
28912 SC=SC+0X\*100+3000
28014 CLS:FORI=1T012:PLOT0,I.10:N

A SUIVRE . . .

15597 IFBY>22THENBY=22 15519 80#="9":RETURN 16000 PLOT8X,BY," ":BX=BX+RP 16005 IFSCRN(BX,BY)<>32THENGOSUB1

**CIBLES** 

Le jeu consiste à réussir successivement trois manches de tir à l'arc dont la difficulté va croissante. Si la troisième manche est réussie vous passerez à l'épreuve du tir au fusil en pleine nature. Il s'agira cette fois de tirer sur tout ce qui bouge, ce qui est nettement plus amusant.

Bertrand GIFFAULT

Mode d'emploi:

```
Il est dans le programme.
      | Hill | Control | Control
FORI-561767056296: POKEI.0: NEXT: REM
FORI-5532670562865TEP40
FORE-0709: POKEI+E.6: NEXTE, I
FORI-10537020135TEP40: POKEI.101: NEXT: POKEV+16.0
```

**COMMODORE 64** | POKEY+21,255:GOSUB189
| POKEY+11,255:GOSUB189
| POKE IFU=3THENGOSUB287
POKEY+2, INT(30+220\*PND(0)):GOSUB212
POR0=17015
0=INT(1+2\*RND(0)):ONOGOSUB275,278:B=R 0=1NT(1+2#RND(0)):0N0G0SUB275,278:B=R
G0SUB196
FORX=1870252STEPU#1.5
GETR#:1FR#="R"THENH=2
FFR#=7THENH=1
FFR#=7THENH=1
FFR#=7THENY=Y-6:IFY<43THENY=43
FFR=THENY=Y-6:IFY<43THENY=230
FOKEY+1.Y:POKEY+0.X
FFT=5THENFOKEY+12.X
FFT=5T

partir de désormais jusqu'à dorénavant, je ne tolérerai plus que l'on nous lise sur ce ton. Nous avons droit à un peu plus de respect de la part du lecteur et il est totalement inadmissible que vous vous dispersiez en lique vous vous dispersiez en li-sant Hebdogiciel. Oui, c'est à vous que je parle : vous savez parfaitement que j'ai raison et que, plus d'une fois, vous vous étes permis de feuilleter distrai-tement le journal au lieu d'en apprécier toutes les finesses et les subtilités par une lecture as-sidue et renouvelée. Certains sidue et renouvelée. Certains vont jusqu'à sourire et, croyezmoi si vous voulez, je me suis laissé dire que quelques lecteurs peu scrupuleux se permetaient de rire carrément. Croyezvous que nous puissions contivous que nous puissions conti-nuer à écrire des lettres, des mots et même parfois des phramots et même parfois des phra-ses entières pour en arriver là? Pensez-vous que nous fassions tout ces efforts d'assemblage de syllabes pour n'être lus qu'une seule fois? J'entends que, non seulement, une concentration studieuse et un recueillement zélé soient appliqués systémati-quement lors de la lecture de notre prose mais, en plus, mon Editorial doit impérativement être lu selon des règles très strictes. Il est, par exemple, exclu de procéder à la dégusta-tion de mon oeuvre en n'étant tion de mon oeuvre en n'étant pas dans un lieu adéquat : une chapelle, une église, à la limite un coin de votre habitation aménagé et décoré de cierges, d'icônes à mon effigie et ré-haussé par des effluves de par-fums subtils. De la même façon, il est indispensable d'adopter une attitude humble, respec-tueuse et réfléchie avant d'entamer la lecture à haute voix des montagnes de philosophie que je condescends à distiller chaje condescends à distiller cha-que semaine aux pauvres hères que vous êtes. N'oubliez pas que vous n'êtes que lectorat anonyme et que mon nom brille en lettres de feu au fronton du paradis des auteurs géniaux. D'ailleurs, à partir de la semaine prochaine, le journal sera dé-baptisé, demandez à votre mar-chand de journaly le remplacant baptisé, demandez à votre mar-chand de journaux le remplaçant d'Hebdoqiciel. Je n'ai pas en-core arrêté le nouveau titre, j'hé-site entre "La vie et l'oeuvre hebdomadaire du Maître Cec-caldi" et "Ceccaldiciel", je vous ferai part de ma suprême déci-sion dès que j'aurai fini ma cure de désintaviration de désintoxication. Ah, au fait, on est à la bourre

An, au fait, on est a la bourle pour le serveur télématique de l'HHHHebdo. On a fait des essais sur un petit et ça coince, il en faut un plus gros et c'est plus long. Vous attendez encore un petit mois ? Oui ? Merci, lecteurs chéris. Pour la peine, vous peuteur chéris. pouvez continuer à parler entre vous.

Gérard Ceccaldi

### **BEAU ROBOT** A TOUT FAIRE

Nous l'avions annoncé lors de sa présentation au CES de Las Vegas. Maintenant il attaque la France armé de ses deux chenilles, de son port cartouche, de sa compatibilité MSX et de sa tête bourrée de puces. Le Wizard part à l'assaut de tous les foyers informatiques équipés de MSX. Il est livré avec une cartouche programmable de 4 Ko que vous remplirez à ras bord à partir de votre micro et que vous enficherez alors dans le robot. C'est en fait le premier robot de la famille Movit à réellement posséder un intérêt: il n'a pas qu'une seule applicate. n'a pas qu'une seule applica-tion définie par le constructeur, il est en revanche ouvert à toutes les propositions programmatiques que vous pour-rez lui faire. Sa commercialisation devrait débuter en mai et Wizard devrait vous coûter environ quinze cents francs.



POKEV+21,255 NEXTX:POKEVV+4,0

270 POKEV+21,191 271 NEXTO:IFSC>=6000THEN273 272 GOTO205 273 SC=0 274 NEXTU:GOTO292

## SERPENT

Ou les aventures d'un serpent vorace qui se nourrit plus vite que son ombre.

Didier CHABOT

Mode d'emploi :

Ce jeu est composé de deux programmes. Le premier permet de créer la routine en langage machine nécessaire au second qui est le programme principal. Tout d'abord, tapez le premier programme et utilisez-le dans l'ordre suivant :

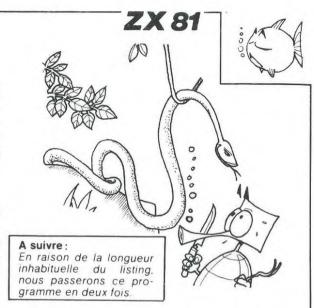
1 CONSTRUCTION d'une REM de 880 OCTETS (4700 à 4800) : Cette routine permet de regrouper en une seule ligne les deux premières lignes du programme. Pour obtenir une REM de la longueur désirée, il suffit d'écrire une REM en début de programme, de la dupliquer en modifiant le numéro de ligne de façon à ce qu'elle soit voisine de la première, et réunir ces deux REM en faisant "RUN 4700". Reprendre ensuite ces deux dernières opérations jusqu'à obtenir une REM d'une longueur comprise entre 880 et 900 octets (ligne 4780). Attention, on ne doit en aucun cas détruire la ligne qui suit immédiatement cette REM.

2 INITIALISATION DE LA REM (10 à 80) : Cette routine remplit les 180 premiers octets de la REM. Cette partie contient des indicateurs nécessaires au fonctionnement de la

3 ENTREE ROUTINE LANGAGE MACHINE (2990 à 3610) Cette routine permet d'entrer la routine en langage machine sans l'aide d'assembleur. La routine est entrée par groupes de 30 octets. A la fin de chaque groupe est indiquée la somme de tous les octets du groupe ce qui permet une détection facile des erreurs par lignes. Un autre contrôle en fin de routine détecte les inversions d'octets.

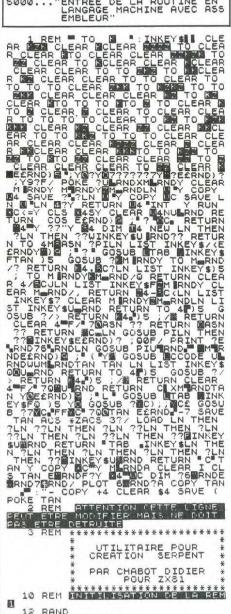
4 ROUTINE LANGAGE MACHINE ASSEMBLEUR (5000 à 9060) Cette routine a le même rôle que la précédente mais nécessite l'emploi d'un assembleur. Les routines 3 et 4 ayant le même rôle, une

La routine en MACHINE est maintenant entrée. Détruire maintenant les lignes inutiles et ne conserver que les deux premières REM, puis entrez le programme principal. Pour sauvegarder le programme, faites RUN 90 afin de bénéficier d'un démarrage automatique après chargement.
Pour le reste, tout est dans le programme.



#### LISTING 1

ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE: LIGNE: CARACTERES: 2... "ATTENTION CETTE LIGNE PE UT ETRE MODIFIEE MAIS NE DOIT PAS ETRE DETRUITE" 10 . . . "INITIALISATION DE LA REM 2990..."ENTREE DE LA ROUTINE EN LANGAGE MACHINE SANS ASS EMBLEUR"
4700..."CREATION D UNE REM LONGUE" DE LA ROUTINE EN LANGAGE MACHINE AVEC ASS EMBLEUR"



HNGHGE MACHINE SANS ASSEMBLEUR
3000 LET A = 16700
3005 FAST
3010 LET A = "280C40118102193E9C7
73EB423772377233EBB772A0C401
3015 GOSUB 3500
3020 LET A = "30FE1B20063E25772B1
3015 GOSUB 3500
3020 LET A = "30FE1B20063E25772B1
85477382440317"
3025 GOSUB 3500
3020 LET A = "30FE1B20063E25772B1
86477382440317"
3025 GOSUB 3500
3030 LET A = "8328340CDBB023EFB
2020F8238643CDBB023EFFBC28F8CDBB0
2020F8238643CDBB023EFFBC28F8CDBB0
2020F8238643CDBB023EFFBC28F8CDBB0
2020F8238643CDBB023EFFBC28F8CDBB0
2020F8238643CDBB023EFFBC28F8CDBB0
2020F82386498EFDB02333A022FFB0233A02440FD0
3040 LET A = "148500190152077230B3
8058240C4034440"
3045 GOSUB 3500
3050 LET A = "11A500190152077230B3
8060 LET A = "11A500190152077230B3
8060 LET A = "11A500190152077230B3
8060 LET A = "14A600190152077230B3
8060 LET A = "14A6001901520776B3
8060 LET A = "32066CDD2488CA66E42C
030441381338860"
3056 LET A = "32066CD024B8CA66E42C
0306413835880"
30570 LET A = "32066CD024B8CA66E42C
03065 LET A = "32066CD024B8CA66E42C
03066 LET A = "32066CD04411121000197
8065 LET A = "32066CD04411121000197
8065 GOSUB = "3500
33064 LET A = "320673285403E75328340181
80656 LET A = "320673285403E7532834017
80656 LET A = "320673285403E75328340181
806576 LET A = "320673285403E75328340181
806586 LET A = "320673285400CDF04132
80696 LET A = "320673285400CDF04132
806966 LET A = "320673285400CDF04132
806966 LET A = "3206732 #3EPD 3532000
3110 LET A\$="403EBF328340CDF0413
A8340FEDF2007112100ED521812FE7F2
0061121002721"
3115 GOSUB 3500
3120 LET A\$="191808FEP020032B180
1237EFE802811FE9CCA6843FEB4CA684
3FE8828093296"
3125 GOSUB 3500
3130 LET A\$="CDED42CDDE43C38F412
A0C40114F00197E3CFE262005361C2B1
8F5772A862848"
3135 GOSUB 3500
3140 LET A\$="CDED42CDDE43C38F412
A6C40114F00197E3CFE262005361C2B1
875772A862848"
31357 GOSUB 3500
3140 LET A\$="402328640CDE0423A8
4400601803284402A0C4011A50019011
0023E88ED2253"
3145 GOSUB 3500
3150 LET A\$="8128C43A82403C3C328
2440C9CDF04136843A8340FEDF20071
12100ED523313"
3155 GOSUB 3500
3150 LET A\$="1812FF7720061121001
12100ED523313"
3155 GOSUB 3500
3170 LET A\$="328440C93EB3600112
1003EB4ED2032B180123365B3A8440F
E0025B3502032B180123365B3A8440F
E0025B4501303EB4ED81298112998128800112
1003EB4ED2495"
3175 GOSUB 3500
3175 LET A\$="528E2811919BE280CE
054023BE288062B28BBE280123359CC92A0
05165 GOSUB 3500

37EFE80203070"
3225 GOSUB 3500
\$230 LET A\$="05218D4018F62289406
F26FFC90006010E0816FF1520FD0D20F
\$235 GOSUB 3500
3245 LET \$300
3245 LET \$000
3250 LET \$000
3 3290 IF 50 (>22807 OR S1()25321 OR S2()2105 THOUSE OR S2()21105 THOUSE OR S100 S400 DETECT EE", TAUCUNE ERREUR DETECT EE", SLOW S300 STOP S400 ERREUR, REVERIFIEZ LE S405 SLOW S 

7F; LD (16517).A; LD A. \$DF; LD (16515).A; JR L20
5130 REM :L15CP \$7F; JR NZ.L16; CP B; JR Z.L20; CALL L13; LD DE.33; AD DH.DE; LD A. (HL); CP 128; JR Z.L20; LD A. (16517).A; LD A. \$7F; LD (16515).A; JR L20
6; LD A. \$DF; LD (16517).A; LD A. \$7F; LD (16515).A; JR L20
6; LA REM :L16CP \$FD; JR NZ.L17; CP B; JR Z.L20; CALL L13; DEC HL; LD A. (HL); CP 128; JR Z.L20; LD A. \$8F; LD (16515).A; LD A. \$7F; LD A. \$ \$427 REM CALL L100; CALL L70; UP L

\$000 REM :L150LD A. (16520); CP 1;
UP NZ.L5; CALL L70; CALL L70; CALL
L70; CALL L70; CALL L70; CALL
L70; CALL L70; CALL L70; CALL
L70; CALL L70; CALL
L70; CALL L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL
L70; CALL A SUIVRE...

#### HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

VOUS	<b>POUVEZ</b>	VOUS	<b>ABONNER</b>	AU TAR	F PREFERE	NTIEL DE	420 FRANCS	POUR 5	52 NUMEROS	AU LIEU	J DE
52 x 10	0 = 520  F	FRANCS	. ABONNE	<b>MENT PO</b>	UR 6 MOIS :	220 FRANC	S. Pour l'étr	anger: +	80 F. pour 1 A	IN	

		+ 40 F. pour 6 MOIS.
NOM:	 MATERIEL UTILISE :	
PRENOM:	 CONSOLE:	
ADRESSE :	 PERIPHERIQUES :	
BUREAU DISTRIBUTEUR:	REGLEMENT JOINT :	CHEQUE CCP

## CHASSEURS DE FANTOMES

BRRR...Une fois de plus les fantômes à l'honneur avec des aventures fantasmagoriques à vous glacer le sang dans les veines.

```
100 REM
 110 REM
120 REM
               * GHOSTBUSTERS *
*SUR TI-99/4A B.S.*
* FIERRE LOPEZ *
 130 REM
               170 CALL CLEAR
  180 FOR I=1 TO 16
 190 CALL COLOR(I,1,1)
200 NEXT I
210 CALL SCREEN(16)
 220 PRINT "HEBDOGICIEL et PIERRE LOPEZ":
 230 PRINT "
                             vous presentent":::::
 240 PRINT TAB(10); "GHOSTBUSTERS"
 240 PRINT :::" Yous devez sauver le mon de"::"a l' aide d' un appareil,"
260 PRINT ::: mais allez d'abord"::"
le chercher..."
270 FOR I=1 TO 16
280 CALL COLOR(I,5,16)
290 NEXT I
290 NEXT I

300 RESTORE 350

310 FOR I=1 TO 12

320 READ A,B

330 CALL SDUND(A,B,O)

340 NEXT I

350 DATA 150,440,150,440,200,554,150,440

,200,494,500,392,150,440

360 DATA 150,440,150,440,150,440,150,392
 ,300,440
370 FOR I=1 TO 2000
380 NEXT I
390 GOTO 440
 400 FOR I=1 TO LEN(A$)
410 CALL HCHAR(LI,CO+I,ASC(SEG$(A$,I,1))
 580 RESTORE 640
 02014",14,20,44
860 DATA "000003070F1F3FFF",15,15,45,"7F
```

```
Pierre LOPEZ
1050 DATA 21,15,21,16,21,17
1060 CALL COLOR(1,2,16)
1070 FOR I=2 TO 11
1080 CALL CDLOR(1,10,16)
1090 NEXT I
1100 FOR I=12 TO 16
1110 CALL COLOR(1,2,16)
1120 NEXT I
1130 FOR I=1 TO 2000
1140 NEXT I
1150 CALL SOUND(200,200,0)
1160 CALL SOUND(200,200,0)
1180 REM
1190 GOTO 1200
                        **********
* LE JEU *
  1200 REM
1220 REM
  1600 CO=2
   1610 GOSUB 400
  1620 A$="EVITANT LES JETS D'"
1630 LI=20
1640 CO=4
  1650 GDSUB 400
   1660 AS="ECTOPLASME. BONNE CHANCE!"
  1670 LI=22
1680 CO=4
   1690 GDSUB 400
   1700 A$="TDUCHES E,X,S,D"
1710 LI=24
1720 CD=8
   1730 GOSUB 400
  1730 GUSUB 400

1740 FOR I=1 TO 1000

1750 NEXT I

1760 CALL CHAR(153,"00003E4181621E")

1770 FOR I=18 TO 24 STEP 2

1780 CALL HCHAR(1,2,32,30)

1790 NEXT I
   1800 CALL SOUND (2000, 1000, 5, -8, 0)
1810 VIE=3
   1820 X=8
   1830 X=8

1830 X1=8

1840 Y=32

1850 Y1=32

1860 IF VIE<=0 THEN 2550

1870 IF Y1<=16 THEN 1880 ELSE 1930
   1870 IF YIC=18
1880 X1=8
1890 X=8
1900 Y1=16
1910 Y=16
1920 GOTO 1970
```

```
1930 X=B
1940 X1=B
   1950 Y=32
   1960 Y1=32
1970 GOSUB 2400
   1-980- RANDOMI ZE
  1990 RAN=(INT(RND*10)*3)+1
  2000 RON=INT(RND*10)
2010 IF (RON<>1)*(RON<>2)*(RON<>3) THEN 2
  2020 CALL HCHAR (4+RON, 4, 153, RAN)
  2030 CALL SDUND(-100,1000,5,-8,0)
2040 CALL HCHAR(4+RDN,4,32,RAN)
2050 CALL BCHAR(X1,Y1,RE)
2060 IF RE<>2210
  2070 VIE=VIE-1
  2080 CALL SDUND(2000,-5,0,200,5)
2090 A$="ET DE"
2100 LI=18
  2110 CD=3
  2120 GOSUB 400
  2130 A$=STR$(3+VIE)
2140 LI=18
2150 CD=9
2160 GOSUB 400
 2160 GOSUB 400

2170 FOR I=1 TO 500

2180 NEXT I

2190 CALL HCHAR(18,3,32,11)

2200 GOTO 1860

2210 CALL KEY(0,K,S)

2220 IF S=0 THEN 1980

2230 IF K<>83 THEN 2270

2240 Y1=Y-1

2250 GOSUB 2460

2260 GOTO 1980
  2260 GOTO 1980
  2270 IF K<>68 THEN 2310
2280 Y1=Y+1
  2290 GOSUB 2460
2300 GOTO 1980
2310 IF K<>88 THEN 2350
2320 X1=X+1
  2330 GOSUB 2460
2340 GOTO 1980
2350 IF K<>69 THEN 1980
2360 X1=X-1
 2360 X1=X-1

2370 GDSUB 2460

2380 GDTD 1980

2390 REM *AFFICHAGE*

2400 CALL HCHAR(X,Y,32)

2410 CALL HCHAR(X1,Y1,144)

2420 X=X1
 2430 Y=Y1
2440 RETURN
2450 REM VALID. DEPLACEM.
  2460 IF (Y1>32)+(Y1<3)+(X1<4)+(X1>8) THEN
 2710
2470 CALL SCHAR(X1,Y1,R1)
 2480 IF R1=128 THEN 2710
2490 IF R1<>152 THEN 2720
2500 A9="ALORS! C'ETAIT PAS SI DUR!"
2510 LI=18
  2520 CO=2
2530 GOSUB 400
  2540 GOTD 2740
2550 A$="ON RECOMMENCE? D/N"
2560 LI=20
  2570 CD=5
  2580 GOSUB 400
 2590 CALL KEY(0,K,S)
2600 IF S=0 THEN 2590
2610 IF (K=48)+(K=79)+(K=111)THEN 2620 E
LSE 2630
 2620 GDTD 1200
2630 IF (K=78)+(K=110)THEN 2640 ELSE 259
  2640 AS="TROUILLARD!"
 2650 LI=22
2650 CD=3
2670 GDSUB 400
2680 FOR I=1 TD 1000
2690 NEXT I
  2700 END
 2710 RETURN
2720 GDSUB 2400
2730 RETURN
 2740 FOR I=1 TO 1000
2750 NEXT I
 2750 CALL CLEAR
2770 FOR I=1 TO 16
2780 CALL COLOR(I,16,16)
2790 NEXT I
  2800 CALL SCREEN(16)
2810 PRINT "BON, BEN MAINTENANT, PASSONS":
  2820 PRINT "AUX CHOSES SERIEUSES...
 2830 PRINT ::"TU DDIS SAUVER LA TERRE"::
2840 PRINT "AVEC L'APPAREIL JAUNE."::
2850 PRINT "TIRE CHAQUE FANTOME AVEC"::
2860 PRINT "L'APPAREIL APPROPRIE:"::
2870 PRINT ::"TOUCHES E,S,D,X OF COURSE!
 "::
2880 FOR I=1 TO 12
2890 CALL COLOR(I,5,16)
2900 NEXT I
 2910 FOR I=1 TO 3000
2920 NEXT I
2930 RESTORE 3000
 2930 RESIDEE 300
2940 CALL CLEAR
2950 FOR I=1 TO 30
2960 READ NO, DEF$, LIG, COL
2970 CALL CHAR(NO, DEF$)
2970 CALL CHÁR(ND,DEF$)
2980 CALL HCHÁR(ND,DEF$)
2980 CALL HCHÁR(LIG,COL,ND)
2990 NEXT I
3000 DATA 128,"9F9F1E0C08070101",10,15,1
29,"80808000000000E",10,16,130,"03030707
0F0F0F07",11,15,131
3010 DATA "F0FCFFFFFFFFFFFFFFFF,11,16,132,"
000080E0F0F0F0F0",11,17,133,"0707030301",12,15,134,"FFFFFFFFFFFFFFFFFFF"
3020 DATA 12,16,135,"E0E0E0C1C1818101",1
2,17,136,"0101010101030303",13,15,137,"FFFFFF8F8F8E0E0C0C0",13,16,138
3030 DATA "0707070604008060",14,15,139,"
0000000003053F7F7,9,15,140,"0000007EC1C0
COB0",9,16,141
3040 DATA "00000000C0300C02",9,17,142,"0
000010204040808",10,14,143,"0101",10,17,144,"000080402020101",10,18
```

```
3050 DATA 145, "1010102020204040", 11, 14, 1
    46, "0808081C1C3C3E1E", 11, 18, 147, "4060604
   707030303010100",13,14,150,"FEFE3C1C1C1
3060 DATA "02FEFFFFFFFFFFFFFF,12,18,149,"
7070303030101010",13,14,150,"FEFE3C1C1C1
B1818",13,18,151
3070 DATA "080804040201",14,14,152,"8080
",14,16,153,"0000000000000106",14,17,154
,"10102020408"
3080 DATA 14,18,155,"100C03",15,15,156,"
0000817E",15,16,157,"0830C",15,17
3090 CALL SCREEN(5)
3100 FDR I=13 TD 16
3110 CALL CDLOR(1,7,5)
3120 NEXT I
3130 CALL CDLOR(1,5,5)
3140 CALL CHAR(90,"44FE7C3838101010")
3150 CALL CHAR(97,"10101038387CFE44")
3150 CALL CHAR(97,"007078F78E04")
3190 CALL CHAR(98,"40E0787F78E04")
3190 CALL CHAR(99,"40E0787F78E04")
3190 CALL CDLOR(10,16,5)
3210 CALL CDLOR(10,16,5)
3210 CALL HCHAR(12,12,99)
3220 CALL HCHAR(12,20,98)
3240 CALL HCHAR(12,20,98)
3250 VIE=3
3260 NB=0
3270 FOR I=1 TD 8
3280 CALL CDLOR(1,2,5)
3290 NEXT I
3300 CALL CHAR(100,"1008100810081008")
3310 CALL CHAR(101,"0000000AA55")
3320 IF (NB<40)*(VIE>0) THEN 3330 ELSE 40
   3320 IF (NB(40) + (VIE)0) THEN 3330 ELSE 40
  3330 RANDOMIZE
3340 FA=INT(RND*10)
3340 FA=INT (RND*10)
3350 IF (FA<>1)*(FA<>2)*(FA<>3)*(FA<>4)T
HEN 3340
B350 IF FA<>1 THEN 3390
3370 CALL HCHAR(12,6,104)
3380 B0T0 3440
3390 IF FA<>2 THEN 3420
3400 CALL HCHAR(1,16,104)
3410 B0T0 3440
05420 IF FA<>3 THEN 3450
3430 CALL HCHAR(1,2,26,104)
3440 B0T0 3460
3450 CALL HCHAR(23,16,104)
3440 FOR I=1 TO 70
3470 NEXT I
3480 CALL KEY(0,K,S)
3490 IF S<>0 THEN 3680
3500 GALL BUND (COOO; 5,0)
3510 VIE=VIE-1
3520 A="ET DE"
3530 LI=24
 3520 A$="ET DE"
3530 LI=24
3540 CO=5
3550 GDSUB 400
3540 A$=STR$(3-VIE)
3570 LI=24
  3580 CD=12
3580 C0=12

3590 GDSUB 400

3600 FOR I=1 TO 500

3610 NEXT I

3620 CALL HCHAR(24,5,32,20)

3630 CALL HCHAR(1,16,32)

3640 CALL HCHAR(12,6,32)

3650 CALL HCHAR(12,26,32)

3660 CALL HCHAR(23,16,32)
3640 CALL HCHAR(23,16,32)

3670 BDTD 3320

3680 IF (K=69)*(FA=2)THEN 3690 ELSE 3760

3690 FDR J=6 TO 1 STEP -1

3700 CALL HCHAR(J,16,100)

3710 CALL HCHAR(J,16,32)

3720 NEXT J

3730 CALL SOUND(-10,400,0,-3,5)

3740 NB=NB+1

3750 BDTD 3320
 3750 GOTO 3320
3750 GOTO 3320
3760 IF (K=B3)*(FA=1)THEN 3770 ELSE 3840
3770 FOR J=11 TO 6 STEP -1
3780 CALL HCHAR(12, J, 101)
3790 CALL HCHAR(12, J, 32)
3800 NEXT J
  3810 CALL SOUND(-10,400,0,-3,5)
3810 ONB=NB+1
3830 GOTO 3320
3840 IF (K=68)*(FA=3)THEN 3850 ELSE 3920
  3840 IF (K=88)*(FA=3)THEN 3850 |

3850 FDX J=21 TO 26

3860 CALL HCHAR(12,J,101)

3870 CALL HCHAR(12,J,32)

3880 NEXT J

3890 CALL SDUND(-10,400,0,-3,5)
3900 NB=NB+1
3910 GOTO 3320
3920 IF (K=BB)*(FA=4)THEN 3930 ELSE 3500
3930 FOR J=18 TO 23
3940 CALL HCHAR(J,16,100)
3950 CALL HCHAR(J,16,32)
3960 NEXT J
3970 CALL SOUND(-10,400,0,-3,5)
3980 NB=NB+1
3990 GOTO 3320
   3900 NB=NB+1
  4000 IF (NB<40)*(VIE=0)THEN 4090
4010 A$="T'ES MORT DE CUL, MON VIEUX !"
4020 LI=24
  4030 CD=2
  4040 GOSUB 400
  4050 FOR I=1 TO 200
4060 NEXT I
                                         HCHAR (24, 2, 32, 30)
   4080 GOTO 2550
   4090 AS="MEME CA T'ES PAS CAPABLE ?"
  4100 LI=24
4110 CD=2
4120 GOSUB 400
   4130 FOR I=1 TO 200
  4140 NEXT I
4150 CALL HCHAR(24,2,32,30)
4160 A$="AVALER LE TI NE SERT A RIEN!"
4170 LI=24
   4180 CD=1
  4190 GDSUB 400
4200 FOR I=1 TO 200
4210 NEXT I
4220 CALL HCHAR(24,1,32,31)
                                                                                                                                                         .
```

TI 99 BASIC SIMPLE

plus, votre FX se charge de tout.

n'y a pas de tricherie et indique le joueur gagnant.

Mode d'emploi:

Case 1: Case 2: Case 3:

Case 4: Case 5: Case 6: Case FULL

Case SUITE: Case YAMS: Case PLUS:

Case MOINS:

FX 702P

Vous avez encore égaré vos dés? Ne les cherchez FULL = 3 des identiques et deux autres identiques (exemple: .1,1.2.2)

SUITE = 5 dés qui se suivent (exemple: 2.3.4.5.6)

En fin de partie, on fait la somme des points des 6 premières cases, si le total est supérieur ou égal à 60. On a droit à 30 points de bonus. On ajoute ensuite les points des cases FULL. SUITE et YAM et on soustrait du total la différence entre les cases PLUS et MOINS (donc le meilleur score pour les cases PLUS et MOINS est réalisé lorsque : case PLUS - case MOINS = 1)

Utilisation du programme : Après lancement, affichage : 1er JOUEUR,

1er TIRAGE, 24513: 123456FSYPM ?

Les 5 premiers chiffres correspondent aux 5 des jetes du 1er joueur. les autres correspondent aux cases libres. Si on veut jeter les 2 dés 5 et 3, faire 53 (EXE) ou 35 (EXE) dans n'importe quel ordre, sachant qu'un chiffre correspond à un seul dé. Pour jeter tous les dès. soit taper tous les chiffres (EXE) soit taper X(EXE). On garde tous

les dés en tapant 0(EXE).

A la fin du 3ème lancé, l'indicateur STOP s'allume et le : est remplacé par \*. Une décision prise, appuyer sur CONT.

Affichage quelle case ? Rentrer le numéro de la case (1 à 6 ou F.S.Y.P.M) (EXE).

Affichage : CASE ANNULEE (O N) ?. Si on doute de réussir une case ou si on ne peut faire autrement.

Toutes les cases remplies, la partie se termine et affiche les totaux

des deux joueurs.

Nombre de points = somme des numéros de tous les dés Nombre de points = somme des numéros de tous les dés LIST "YAMS" 1 VAC :Z=29:\$="12 3456FSYPM": \$=\$+ \$: V\$=" JOUEUR": F=7:S=8:Y=9 2 P=10: M=11: WAIT Z:PRT "1ER"; Y\$: N=3:W=P:60T0 4 3 WAIT Z:PRT "2ND "; V\$: N=35: N=21 4 U=W-9:PRT "1ER TIRAGE: ": FOR C= 0 TO 4:6SB 34 5 X=X+P+C\*A(C):NE XT C

6 PRT X;":";MID(U M);: INP E: IF E =8 THEN 28 10 FOR R=1 TO 5:6= INT (P\*FRAC (E/ PTR: IF 6=0 THEN 11 FOR C=5 TO 9: IF 6=A(C);A(C)=0: C=9 12 NEXT C: NEXT R 13 FOR C=0 TO 4 14 IF A(C+5)=0;X=X -P1C\*A(C):6SB 3 4: X=X+P†C\*A(C)

Se joue à deux joueurs. Le programme lance les des, vérifie qu'il

But du jeu: Trois coups de dés maximum pour choisir la case à remplir, sachant

Nombre de points = 01 x nombre de dés portant le numéro 1

Nombre de points = 02 x nombre de dés portant le numéro 2

Nombre de points = 03 x nombre de dés portant le numéro 3 Nombre de points = 04 x nombre de dés portant le numéro 4 Nombre de points = 05 x nombre de dés portant le numéro 5

Nombre de points = 06 x nombre de dés portant le numéro 6 Nombre de points = 20 si on a un FULL

Nombre de points = 30 si on a un SUITE Nombre de points = 40 si on a 5 dés identiques

qu'une partie est terminée lorsque toutes les cases sont remplies.

15 NEXT C: IF H=0; H =1:60T0 6 16 PRT X; "\*\*"; MID( U.M):STOP 20 INP "QUELLE CAS E", I: I = INT I: 0= I+W: T=0-P: IF I\* (I-12±0 THEN 20 21 IF A(0)\*0;PRT

Gilles YARD

CASE PRISE": 60T 0 20 22 PRT "CASE ANNUL EE (0/N)?" 23 IF KEY="0"; A(0) =1E-9:60T0 Z

24 IF KEY="" THEN 26 PRT : IF 1)6 THE N 30\*(1-5 27 FOR C=0 TO 4: IF A(C)=I;A(0)=A(1+(0)28 NEXT C:A(0)=A(0 )+1E-9 29 IF T=1; \$="\*"+MI D(2):60T0 33 30 IF T=22; \$=HID(1 ,21)+"\*":60TO 3 31 \$=MID(1,T-1)+"\*

33 H=0:X=0:60TO N 34 B=INT (RAN##6+1 :A(C)=B:A(C+5)= B: RET 35 FOR I=M TO 21:I F A(I)=0 THEN 2 36 NEXT I 37 A0=0:A1=0:W=P:H =0:Q\$="1ER":6SB 45: W=21: H=1:@\$ ="2ND":6SB 45 39 IF 80>A1; Q\$="1E 40 IF A0=A1; PRT "E

"+MID(T+1)

GAGNE": END 45 FOR I=1+N TO 64 N:A(H)=A(H)+A(I ): NEXT I 47 IF A(H)≥60; A(H) =A(H)+3049 A(H)=INT (A(H)+ W)-H(M+W)

GALITE:"; AO: END

41 PRT "LE ";Q\$;Y\$

A(7+W)+A(8+W)+A (9+W)-ABS (A(P+ 50 PRT Q\$; Y\$, "TOTA L FINAL:"; A(H): RET

55 FOR C=0 TO 4:A( 0)=A(0)+A(C):NE XT C: RET 60 J=A0:K=1:GSB 80 :J=L:GSB 80

62 IF K=5; R(0)=20: 60TD Z 64 PRT "PAS DE FUL L":60T0 20 80 FOR C=1 TO 4:IF A(C)=J;K=K+1:N

EXT C: RET 82 L=A(C):NEXT C:R 90 FOR C=5 TO P:R(

C)=0:NEXT C 91 C=5:A5=0:FOR R= 0 TO 4: A(A(R)+4 )=A(R):NEXT R 92 IF A5=0;C=6

93 FOR R=C TO C+3: IF A(R)\*A(R+1)-1:PRT "PAS DE S UITE": 60TO 20 94 NEXT R: A(0)=38: 60TO Z

120 IF FRAC (X/1111 1=0; A(0)=40:60T 0 7 122 PRT "PAS DE YAM

**CANON X07** 

DUREE": LPRINT

S":60TO 20 150 6SB 55: IF A(0)> 8(0+1) THEN Z 152 A(0)=0:PRT "PLU S4MOINS": 60TO 2

180 GSB 55: IF A(0-1 )4A(0); IF A(0-1 ≥1 THEN 152 182 60TO Z





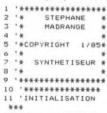
## SYNTHETISEUR

Petit CANON par ses talents Fait bien souvent mieux que les grands.

### Stéphane MADRANGE

Mode d'emploi:

Ce programme, outre l'affichage du doigté d'exécution sur un clavier, offre les possibilités de sauvegarde sur cassette et d'impressions des codes MUSIQUE sur imprimante X 710. Les commandes et les explications nécessaires sont incluses.



\*\*\* NOTICE

13 CLS: DEFINTA-Z: PRINT: PRINT\*

NTHETISEUR" 15 PRINT APPUYEZ SUR RETURN; 18 J=242:0UT243,0:0UT244,78 20 FORI=0T0255:0UTJ,I:0UTJ,255-I:N

30 IS=INKEYS: IFIS=""THENZOELSEOUT2

44,0 50 CLS:PRINT DESIREZ VOUS LIRE LAN

OTICE?"

60 I%=INKEY%:IFI%(>"O"ANDI%(>"N"TH
ENGOELSEIFI%="N"THEN1000

100 CLS:PRINT"CE PETIT PROGRAMME
VA VOUS PERMETTRE D'UTILISER ":G

110 PRINT VOTRE X-07 COMME CLAV IER: VOUS JOUEZ AVEC LES TOUCHES GOSUBSOO 120 PRINT\*ZSXDCVGBHNJM,L.;/? QUE VOUS VERREZ JOUER SUR LE CLAVIER\*:

GOSUB500 130 PRINT"LA" TOUCHE '- SERT AREJO UER LE MORCEAU EN ENTIER\*: GOSUBSO

140 PRINT"LA TOUCHE '- 'SERT A REJO UER LE MORCEAU AUTANT DE FOIS\*:GO

150 PRINT'QU'ON LE DESIRE.

":GOSUB500

160 PRINT\*LA TOUCHE '@'SERT A EFFA CER LES FAUSSES NOTES ": GOSUB500

170 PRINT'LA TOUCHE 'O'SERT A REPR ENDRE LE MORCEAU A LA SUITE APRES : GOSUB500 180 PRINT"L'AVOIR ECOUTE

":GOSUB500 190 PRINT"LES FLECHES (= ET =>SERV

ENT A MODIFIER LA DUREE DES NOTES : GOSUB500 200 PRINT"LES FLECHES BAS ET HAUT

SERVENT A CHANGER D'OCTAVE
":GOSUB500
210 PRINT"LA TOUCHE 'SPACE' CORRE SPOND A UN SOUPIR VARIABLE (FLECHE

220 PRINT"LA TOUCHE 'P' SERT A IMP RIMER LA LISTE DES CODES DES NOTES : GOSUB500

230 PRINT AINSI QUE LEUR DUREE. ": GOSUB500

240 PRINT'LA TOUCHE 'E'SERT A ENRE GISTRER UN MORCEAU SUR CASSETTE ":GOSUB500

250 PRINT"LA TOUCHE 'A'SERT A APPE LER UN MORCEAU DEJA SUR CASSETTE ":GOSUB500

260 PRINT"LA TOUCHE 'S'SERT A ARRE TER UNE COMPOSITION ET LA REPRENDR

GOSUB500 O PRINT"EN APPUYANT SUR 'ON' \*: GOSUB500

280 PRINT"APRES CHAQUE MORCEAUPOUR EN JOUER UN AUTRE APPUYEZ SUR '^' ":GOSUB500 300 GDT01000

\*\*\*\*\*\*\*\*\* 500 FORI=1T0700: IFINKEY\$() "THENI= 700: NEXT: RETURNEL SENEXT: RETURN

1015 CLS:LINE(8,9)-(8,30) 1020 FORI=14T0104STEP6 1031 LINE(1,9)-(1,30) 1035 IFI=260RI=500RI=680RI=920RI=1

1036 LINE(I+1,9)-(I+1,20) 1040 NEXT 1050 LINE(8,31)-(110,31) 1052 LINE(8,8)-(110,8) 1060 LINE(110,9)-(110,30)

1500 X=242: Y=243: OUTY, 0: DUTX, 0: DUT 244,781510 FORI=1T07 1520 FORJ=OT015:OUTY,J 1525 FORK=OTQ5: NEXTK, J, I: OUT244, 0

1530 FORI=1TO4:LOCATEO, O:PRINT" MI CRO-SYNTHETISEUR"

00 1540 FORK=1TO5:NEXTK:LOCATEO,O:PRI NT" ":FORK=1T05:

NEXTK. I \*\* NOTE \*AU CLAVIER\* \*\*\*\*\*\*\*\*\* 5000 DUR=5

5001 I=0 5002 X=0: CONSOLE...0.1 5003 DN ERRORGOTO5550 5004 IFX=OTHENDIMT(500):X=1

5005 LOCATEO, O: PRINT\* MICRO-SYNTHE 5006 AS=INKEYS: IFAS=""THEN5006ELSE A=0:Q=-1

5007 IFAS="@"THENI=1-5:GOSUB5500:G OT05006

5011 IFAs="Z"THENA=3:P0=10:Q=0 5012 IFAs="S"THENA=4:P0=14:Q=1 5013 IFAs="X"THENA=5:P0=16:Q=0 5014 IFAS="D"THENA=6:PO=20:Q=1 5015 IFAS="C"THENA=7:PO=22:Q=0 5016 IFAS="V"THENA=8:PO=28:Q=0 5017 IFA#="G"THENA=9:PD=32:Q=1

5018 IFA%="B"THENA=10:PO=34:Q=0 5019 IFA%="H"THENA=11:PO=38:Q=1 5020 IFA%="N"THENA=12:PO=40:Q=0 5021 IFA\$="J"THENA=13:P0=44:Q=1 5022 IFA\$="M"THENA=14:P0=46:Q=0 5023 IFA\$="L"THENA=16:P0=56:Q=1 5024 IFA\$="."THENA=17:P0=58:Q=0

5025 IFA\$="|"THENA=18:P0=62:Q=1 5026 IFA\$="/"THENA=19:P0=64:@=0 5027 IFA\$="7"THENA=20 5100 IFA\$=","THENA=15:P0=52:@=0 \*D'OCTAV

5197 \*\*CHANGEMENT\*\*
E ET\* \* DE DUREE \*
5198 '\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*
5199 '\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 2\*(C=1):DUR=DUR+(C=3)-(C=7) 5205 IF (OCT(=12) AND (OCT)=0) THENNIV

=OCT\*42/12ELSEQ=-1 5210 IFOCT(OTHENDCT=0:ELSEIFOCT)24 THENOCT=36 5211 IFDUR<1THENDUR=1

5212 IFAS=" "THENA=555:Q=-1 5213 IFAS="^"THEN6000 5215 IFA=OTHEN5006 5216 IFA=555THENGOSUB7000:I=I+5:T( I)=0:T(I+1)=DUR:T(I+2)=0:T(I+3)=0: T(I+4)=0 5217 IFA=555THENGOT05006 5218 IFA+DCT>48THEN5006

5220 BEEPA+OCT, DUR:IFG=OTHENGOSUB5 700ELSEIFG<>>1THENGOSUB5800 5221 I=I+5:T(I)=A+OCT:T(I+1)=DUR:T (I+2)=PO:T(I+3)=Q:T(I+4)=NIV 5230 G0T05006 5500 BEEP12,1:BEEP23,1:BEEP35,1:RE TURN

5700 LINE (PO+1+NIV, 27) - (PO+1+NIV, 2 9):GOSUB5900 5710 PRESET(PO+1+NIV, 27):PRESET(PO +1+NIV, 28):PRESET(PO+1+NIV, 29):RET

5800 PRESET (PO+NIV. 17) : PRESET (PO+N

IV,18):PRESET(PO+NIV,19):GOSUB5900 5810 LINE(PO+NIV,19)-(PO+NIV,17):R ETURN 5900 FORW=OTO7: NEXTW: RETURN 6000 FORJ=OTOISTEP5 6010 IFI<5THENNEXT

6015 IFI (5THENGOTO5003 6020 A=T(J):DUR=T(J+1):PO=T(J+2):Q =T(J+3):NIV=T(J+4):IFA=OTHENGOSUB7 000:NEXT 6022 IFDUR=OTHENNEXT: GOTO5003

6030 BEEPA, DUR: IFQ=0THENGOSUB5700E LSEIFQ=1THENGOSUB5800 6035 NEXTJ: 'GOSUB7000: 'FORO=1T030: NEXTO, J

6040 S#=INKEY#: IFS#="-"THEN6000ELS EIFS#="^"THEN5003ELSEIFS#="0"THENS 6050 IFS - "P"THEN10000ELSEIFS - "E"

6060 IFS#="A"THEN12000ELSE6040 7000 FORO=1TO5\*DUR: NEXTO: RETURN 9000 FORI=1T0500: NEXT: RETURN 

MTE \* 10000 LOCATEO, O: PRINT "IMPRIMANTE (O

10010 Is=INKEYS: IFIS()"0"ANDIS()"N "THEN10010ELSEIFIS="N"THEN5000 10020 CLS:INPUT"NOM DU MORCEAU"; NS :LPRINT(2,01" NOM DU MORCEAU : ": N&

EXTK

ETISEUR";

12060 GDT06040

13000 PRINTERL: END

10025 LPRINT: LPRINT 10030 LPRINT NOTE

10040 FORJ=5T01STEP5 10045 IFT(J)>9THEN10055 10050 LPRINT\* "; T(J);" ":T(J+1) 10052 GOTO10060 10055 LPRINT\* "IT(J) | " ";T(J+1) 10060 NEXTJ: GOTO1000 \* CASSE TTE \* 10999 '\*\*\*\*\*\*\*\* 11000 MS=" MAGNETO PRET POUR L' ENREGISTREMENT: APPUYEZ SUR 'RETURN 11010 FORJ=1T040:LOCATEO,0:PRINTMI D\$(M\$,J,20):FORK=1T030:NEXTK,J 11016 BEEP14,5 11020 IS=INKEYS: IFIS()CHRS(13) THEN 11020 FORJ=1T0100:NEXTJ 11030 FORJ=1T0100:NEXTJ 11040 INIT#1,"CAS0:" 11050 FORJ=1T0500 11060 OUT#1,T(J):NEXTJ 11070 LOCATEO,0:PRINT"TERMINE 11080 FORK=1T0300:NEXTK 11090 LOCATEO,O:PRINT" MICRO-SYNTH ETISEUR "; 11100 GOTO6040 11997 \*\*\*\*\*\*\*\*\* 11998 '\*CHARGEMENT\* 11999 '\* CASSETTE \* 12000 '\*\*\*\*\*\*\*\*\* 12004 ONERRORGOTO13000 12005 FORJ=1T037:LOCATEO,O:PRINTMI D\$(M\$,J,20):FORK=1T030:NEXTK,J 12006 BEEP14.5:FORK=1T0100:NEXTK 12007 IS=INKEYS: IFIS( >CHRS(13) THEN 12010 INITH1, "CASI:" 12020 FORJ=1T0500 12030 U=INP(#1):T(J)=U:NEXTJ 12040 BEEP14,10:LOCATEO,0:PRINT\*AP PUYEZ SUR '-' "::FORK=IT0100:N

12050 LOCATEO, O: PRINT " MICRO-SYNTH

Voici un (petit) jeu d'aventure (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 ressortir. A vous de trouver l'unique moyen.

#### **SUITE DU N°76**

- etes dans un couloir."

  2105 IF C3 = 0 THEN PRINT "II
  y a une cassette fermée à c1
  é." 2100 HOME : PRINT : PRINT "Vous
- PRINT : PRINT " 1";8%(2): PRINT " 2";8%(3): PRINT " 3";8%(4)
- 1F C1 ;B\$(19) 2117 600 2115 IF C3 = 0 THEN PRINT " 4"
- GOSUB 160

- IF I ( ) 4 THEN 2100
  IF C3 = 1 THEN 2100
  IF C0 = 0 AND CL = 0 THEN
- PRINT : PRINT "Vous n'y par venez pas.": FOR I = 1 TO 20
- PRINI "PRINI "Ous n'y par venez pas,": FOR I = 1 TO 20 00: NEXT : GOTO 2100 2160 PRINT "Votre clé ouvre la cassette. Elle contient 7 pi èces d'or.":PO = PO + 7:C3 =
- FOR 1 = 1 TO 2700: NEXT : GOTO 2170 2100
- REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* \*\*\*\*\*\*
- \*\*\*\*\*\* 2200 HOME : PRINT : PRINT "Vous etes dans une chambre. Au m
- ilieu de la pièce, vous voye
  z un petit sac": PRINT "posé
  sur un trone.": PRINT
  2210 PRINT " 1";B\$(3)
  2215 IF SS = 0 THEN PRINT " 2
  Vous prenez le sac": GOSUB 1
  60
- 60 2220 IF I = 1 THEN 2100 2230 IF I ( ) 2 THEN 2200 2240 HOME : PRINT : PRINT "Vous avez déclenché un mécanisme 60
- qui fait descendre le plafo nd.": PRINT "Pour l'arreter, pressez la bonne touche.": FOR | = 1 TO 2000: NEXT
- 2250 NORMAL : HOME :XX = 1: INVERSE
- UTAB XX: PRINT SPC( 80);: 2260
- XX = XX + 1 5 FOR I = 1 TO 10 0 IF PEEK ( 16384) = 211 THEN 2265 2270
- 2271 X = PEEK ( 16336): NEXT
- IF XX = 24 THEN PRINT " 2275 TROP TARD !!!": FOR I = 1 TO 2000: NEXT : HOME : GOTO 270

- \*\*\*\*\*\*
- \*\*\*\*\*\* HOME : PRINT : PRINT "Vous 2300
- etes dans les W.C. Voulez-ous vous soulager ? ";: GET
- B\$

  If B\$ = "N" THEN 2500

  If B\$ ( > "O" THEN 2300

  If B\$ ( ) THEN 2300

  If WC = 1 THEN PRINT : PRINT
  "Après vous etre soulagé, vo
  us retournez dans le couloir 2322 : FOR 1 = 1 TO 2500: NEXT
- GOTO 2500 PRINT : PRINT AS: FOR I = TO 2000: NEXT : PRINT : PRINT
- "En tirant la chasse d'eau, vous faites tomber 4 pièces d'or.": PRINT "Vous les rama ssez.":PO = PO + 4:WC = 1 FOR 1 = 1 TO 3000: NEXT : GOTO
- 2390 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* \*\*\*\*\*\*
- \*\*\*\*\*\* HOME : PRINT : PRINT "Vous etes dans une armurerie.
- 2402 IF CH = 0 THEN PRINT "Mal heureusement, les armes qui s'y trouvent sont": PRINT "
- trachées par des chaines que vous ne pouvez briser." 5 PRINT : PRINT 0 PRINT "1", 19% (3): IF T = 1 AND CH = 0 THEN PRINT "2 Vous coupez les chaines avec
- vos tenailles"
  2412 IF CH = 1 THEN PRINT \* 3
- Vous choisissez une arme\* 2413 GOSUB 160: IF I = 1 THEN 2 IF 1 = 2 AND T = 0 THEN 24 2415
- IF I = 3 AND CH = 1 THEN 2
- 420 2417 IF I ( ) 2 OR NA = 1 THEN 2400
- 2420 HOME : PRINT : PRINT " Que lle arme choisissez-vous : :CH = 1

#### N.GOHIN et X.LERAY

- 2430 PRINT : PRINT TAB( 10)" 1 Un fusil de chasse": PRINT TAB( 10)" 2 Un revolver": PRINT TAB( 10)" 3 Un coupe-coupe" : PRINT : GET B\$:A = VAL (E \$): IF A ( 1 OR A ) 3 THEN 2 420 2438 MU = 1
- 2440 NA = 1: IF A = 1 OR A = 2 THEN
- MU = 0 2450 C\$ = C\$(A): PRINT : PRINT \* Vous venez de prendre le \*;C \$: FOR I = 1 TO 2300: NEXT : GOTO 2400
- RFM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 2490
- ####### GRAND COULDIR \*\*\*\*\*\*

  HOME : PRINT : PRINT "Vous
- etes dans long couloir mal éclairé.": PRINT "Sur le mur , sont accrochés des chandel
- iers."

  PRINT : PRINT " 1";B\$(1):

  PRINT " 2";B\$(6): PRINT " 3

  ";B\$(13): PRINT " 4";B\$(14):

  PRINT " 5";B\$(15): PRINT " 6";B\$(16): PRINT " 7";B\$(17):

  PRINT " 8";B\$(18)

  IF BR = 1 AND CD = 0 THEN

  PRINT " 8 UNDER 11 NO
- 2520 PRINT \* 9 Vous allumez les chandeliers avec votre briqu
- GOSUB 160: IF 1 = 1 THEN 2 2530
- 600 2535 IF I = 2 THEN 500 2540 2545
- 2555 2560
- IF I = 2 THEN 500
  IF I = 3 THEN 2700
  IF I = 4 THEN 2800
  IF I = 5 THEN 3000
  IF I = 6 THEN 2400
  IF I = 7 THEN 2300
  IF I = 8 THEN 2900
  IF I = 9 THEN 2500
  IF BR = 0 OR CD = 1 THEN 2 2585 500 PRINT : PRINT "Une fois le
- couloir éclairé, vous aperc evez une petite boite": PRINT "que vous prenez. Elle conti ent 5 pièces d'OR.":PO = PO + 5:CD = 1
- FOR I = 1 TO 3500: NEXT : GOTO 2595
- REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 2598 REM CHAMBRE
- 2599 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* \*\*\*\*\*\*\* 2600 HOME : PRINT : PRINT "Vous
- HUME: PRINT: PRINT TOOUS
  etes dans une chambre. Le 1
  it semble confortable."
  PRINT: PRINT " 1";B\$(2): PRINT
  " 2";B\$(4): PRINT " 3":B\$(6)
  : PRINT " 4 Vous vous repose
- GOSUB 160: IF 1 = 1 THEN 2 2620 500
- IF I = 2 THEN 2100 2630 2640
- 1F I = 3 THEN 750 1F I ( ) 4 THEN 2600 PRINT : PRINT A\$: FOR I = TO 2000: NEXT :KK = RND (
- IF KK > .33 THEN PRINT \*C e repos vous fait du bien.": FOR I = 1 TO 2100: NEXT : GOTO
- PRINT : PRINT "Le lustre q
- ui se trouvait au-dessus du lit vous tombe dessus" 5 PRINT "et vous écrase.": FOR I = 1 TO 2500: NEXT : GOTO 2
- REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 2690
- 2691 REM PIECE TRES ETRAN GE
- 2692 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*
- 2700 HOME : PRINT : PRINT "Vous entrez dans une pièce bien étrange,": PRINT "Au milieu de celle-ci, se trouve un sa
- PRINT "Dans chaque coin, u ne statue semble vous regard er d'un oeil hostile." 0 PRINT : PRINT " 1";B\$(4): PRINT
- 0 PRINT : PRINT " 1";B\$(4): PRIN
  " 2";B\$(22): GOSUB 160
  5 IF I = 1 THEN 2500
  0 IF I < > 2 THEN 2700
  0 HOME : PRINT : IF SS = 1 THEN
  PRINT "Remplacez-vous le sa
  c par un autre objet ? ": GET
  P\$
- 8\$
  2735 1F SS = 0 THEN 2755
  2740 1F B\$ = "0" THEN 2750
  2745 1F B\$ ( ) "N" THEN GET B
  \$: GOTO 2740
- \$: 2747 GOTO 2755 PRINT : INPUT LEQUEL
- ;B\$: IF RIGHT\* (B\$,12) = "S AC DE SABLE" THEN 2760 2755 PRINT : PRINT "Un rayon lu
- S PRINT: PRINT 'Un rayon lu mineux sort de la bouche de chacune des statues et vous désintègre.": FOR Î = 1 TO 3 500: NEXT : GOTO 270 0 PRINT : PRINT 48: FOR Î = 1 TO 2000: NEXT : SS = 0: PRINT : PRINT "Cet exploit vous ra pporte 3 pièces d'OR.": FOR I = 1 TO 2500: NEXT :PO = PO
- 3: GOTO 2700



- 2792 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* \*\*\*\*\*\*
- HOME : PRINT : PRINT "Vous etes dans une bibliothèque. Vous voyez un grand coffre.
- 2810 PRINT : PRINT \* 1\*;8\$(4): PRINT
  \* 2 Vous tentez de l'ouvrir\*
  : IF SM = 1 AND CF = 0 THEN
  PRINT \* 3 Vous forcez la se
  rrure avec votre scie à méta
- GOSUB 160 0 G05UB 160 1 FI = 1 THEN 2500 1 FI = 2 THEN PRINT : PRINT "Vous vous électrocutez en t ouchant le métal.": FOR I = 1 TO 3000: NEXT : G0TO 270
- ) IF I = 3 AND SM = 1 AND CF = 0 THEN PRINT : PRINT "OK . C'est ouvert. Le coffre contient 8 pièces d'or.": FOR I = 1 TO 3100: NEXT :PO = PO + 8:CF = 1: GOTO 2800
- 2850 GOTO 2800
- etes dans la salle de bain.
  ": PRINT : PRINT " 1";B\$(3):
  PRINT " 2";B\$(10): GOSUB 16
- IF 1 = 1 THEN TA = 0: GOTO 2910 2500 2920 1F 1 ( > 2 OR BO = 1 THEN TA = 0: GOTO 2900
- 2930 TA = TA + 1: IF TA = 3 THEN PRINT : PRINT "A force d'at tendre, vous voyez enfin un bougeoir.\*: PRINT "Vous le p renez.":BO = 1: FOR I = 1 TO 3000: NEXT : GOTO 2900
- 2940 GOTO 2900
- PALIER 2991 REM REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* \*\*\*\*\*
- 3000 HOME : PRINT : PRINT "Vous etes sur un palier. Il y a un escalier en colimaçon." PRINT : PRINT " 1";B\$(4): PRINT
- 3020
- 2\*;8\*(5): GOSUB 160

  IF I = 1 THEN 2500

  IF I ( ) 2 THEN 3000

  HOME: PRINT: PRINT: PRINT

  "Vous montez un escalier en colimaçon éclairé par des me urtrières": PRINT "trop étro ites pour que vous puissiez
- sortir." ) PRINT "Une odeur fétide re mplit l'air.": PRINT : PRINT " 1 Vous continuez à monter" 3110
- 3115 PRINT \* 2 Vous redescendez
- U = 0 THEN PRINT " 3 Vous a llumez votre bougeoir avec otre briquet pour mieux voir
- 3230 GOSUB 160: IF I = 1 THEN 5
- 3230 00000 000 3235 IF I = 2 THEN 3000 3240 IF I = 3 AND BR = 1 AND BD = 1 THEN 3247
- GOTO 3100

  IF M = 1 THEN 3100

  PRINT : PRINT A\$: FOR I =

  1 TO 2000: NEXT : PRINT : PRINT

  "Vous v voyez déjá mieux."; PRINT "Sur une des marches, vous t rouvez une boite de munition
- 3255 LU = 1 3260 IF NA = 0 THEN PRINT : PRINT "Vous n'avez pas d'arme. Vou

- \*\*\*\*\*\* BAGARRE DU GARAGE \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* REM
- HOME : PRINT (1) Vous 1 PRINT : PRINT \* (2) Vous 1 PRINT \* (2) Vous e frappez": PRINT " (2) Vous fuyez": PRINT : PRINT ") Qu e faites-vous ?": GET B\$ 4020 IF B\$ = "2" THEN FF = 1: RETURN
- 4030 IF B\$ ( ) "1" THEN 4000 4040 KK = RND (1): IF KK > .4 THEN MT = 1:FF = 0: PRINT "BRAVO ' Vous l'avez tué.": FOR I = 1 TO 2400: NEXT : RETURN 4060 PRINT : PRINT "Le monstre n'est pas touché" 4100 KK = RND (1): IF KK > .4 THEN PRINT : PRINT "Le monstre e

- ssaie de vous toucher,
- HOME : VTAB 3: PRINT . 4110 E MONSTRE VOUS TOUCHE": GOTO
- \*\*\*\*\*\*
- 5000
- \*\*\*\*\*\*\*

  0 HDME: PRINT: PRINT "Vous
  etes au grenier.": PRINT "I
  ) y a une fenetre à l'est."

  0 PRINT "Il y a une porte au
  nord.": PRINT "Un tableau e
  st accroché sur le mur ouest
- PRINT : PRINT \* 1";B\$(1): PRINT
  \* 2";B\$(3): PRINT \* 3";B\$(4)
  : PRINT \* 4";B\$(6): GOSUB 16 5020
- IF I = I AND RG = 0 THEN 5 5030 200 5032 IF 1 = 1 AND RG = 1 THEN 5
- 1F 1 = 2 THEN 5100 1F 1 = 3 THEN 5150 1F 1 = 4 THEN 3100 GOTO 5000 5050
- HOME : PRINT : PRINT "Vous vous approchez de la fenetr e.": PRINT "Sur le mur exter ieur, vous pouvez voir du li erre."
- PRINT : PRINT " 1 Vous ess ayez d'ouvrir la fenetre": Pl " 2 Vous retournez au centre
- de la pièce\*: 60SUB 160

  IF I = 2 THEN 5000

  IF I < > 1 THEN 5100

  PRINT : PRINT "La fenetre était protégée par un rayon laser qui vous a désintégré. ": FOR I = 1 TO 2900: NEXT : 60TO 270
- GOTO 270 HOME : VTAB 6: PRINT "Vous etes devant le tableau. Le s'ouvre sous vos pieds."
- 5160 PRINT "Vous tombez dans un
- \*\*\*\*\*\* HOME : PRINT : PRINT "Vous
- etes devant le second greni er.": IF RG = 0 THEN PRINT "La porte qui y mène est fer mée.": PRINT 0 PRINT " 1 Vous retournez a u centre de la pièce" 5 IF CL = 1 AND RG = 0 THEN PRINT " 2 Vous ouvrez la po 5210
- rte avec votre clef "
  5220 GOSUB 160
  5230 IF I = 1 THEN 5000
  5240 IF I < > 2 THEN 5200
  5240 IF CL = 1 AND RG = 0 THEN
  PRINT : PRINT A\$: PRINT : PRINT
  "University and company and company
- REM GRENIER Z
- \*\*\*\*\*\*
  HOME : PRINT : PRINT "Vous 5300 etes dans le second grenier PRINT "11 y a un vieux tél
- éviseur dans le coin nord-es
- PRINT "Sur la table qui se trouve à l'ouest, vous voye
- z une balance."
  5 PRINT "1) y a aussi une po
  rte au nord."
  0 PRINT " 1";B\$(1): PRINT
  " 2";B\$(2): PRINT " 3";B\$(4)
  : PRINT " 4";B\$(13): GOSUB 1
- 60 IF 1 = 1 THEN 5600 IF 1 = 2 THEN 5000 IF 1 = 3 THEN 5400 IF 1 = 4 THEN 5500 5330 5350
- 5360 GOTO 5300 HOME : PRINT PRINT etes devant la balance.": PRINT : PRINT " 1 Vous retournez a u centre de la pièce" PRINT " 2 Vous pesez vos p
- vos ";PO;" pièces d'OR sur le plateau de la balance." 5460 PRINT "Son cadran indique
- UTAB 12: HTAB 35: NORMAL : PRINT " ": HTAB 35 : VTAB 13: PRINT " ": VTAB 1

- 4: HTAB 35: PRINT "
- 5470 VTAB 13: HTAB 44: PRINT "
  ": VTAB 13: HTAB 42: INVERSE
  : PRINT "g"
  5475 PP = P0 \* 10: FDR I = 0 T0
  PP STEP 2:B\* = LEFT\* ("
  ",4 LEN ( STR\* (I))) + STR\*
- O VTAB 13: HTAB 37: PRINT 8% : NEXT 1 ) FOR 1 = 1 TO 2000: NEXT : GOTO
- 5490 5300 5500 HOME : PRINT : PRINT "Vous etes devant le téléviseur.
- 5510 PRINT : PRINT \* 1 Vous ret
- ournez au centre de la pièce
  ": PRINT " 2 Vous allumez le
  téléviseur": GOSUB 160
  0 IF I = 1 THEN 5300
  0 IF I = 2 THEN 5550
  0 GOTO 5500
  0 HOME : PRINT : PRINT : PRINT
- "Allumez-le.":
- "Allumez-le.";

  5555 GET B\$: IF B\$ = "M" THEN 5

  570

  5560 GOTO 5555

  5570 PRINT : PRINT : PRINT "Un
  message apparait sur l'écran
  :": SPEED= 1

  5580 PRINT : PRINT " LA CLEF
- DE LA REUSSITE SE TROUVE AU SOUS-SOL": SPEED= 255 FOR I = 1 TO 2100: NEXT : GOTO 5586
- 5300 3300 REM \*\*\*\*\*\*\* \*\*\*\*\*\* 5590
- \*\*\*\*\*\*\*
  5400 HOME : PRINT : PRINT "Vous
- etes dans le troisième gren ier.": PRINT "A l'ouest se t rouve un coffre." 5610 PRINT "A l'est, il y a une
- porte avec une serrure en 0 R.": PRINT D PRINT " 1";B\$(2): PRINT " 2";B\$(3): PRINT " 3";B\$(4): GOSUB 5620
- 5630 IF I = 1 THEN 5300
- 5640 IF I = 3 THEN 5700 5650 IF I = 2 THEN 5800 5670 GOTO 5600
- REM ) REM
  ) IF W ( > 1 AND W ( > 2 THEN PRINT "Vous ne pouvez rien faire.": FOR I = 1 TO 2500: NEXT : GOTO 5600
- IF MU = 0 OR C2 = 1 THEN 5 5720 600 HOME : PRINT : PRINT "Vous
- etes devant le coffre. Il e st fermé par une chaine reli é à un cadenas." ) PRINT : PRINT " 1 Vous fai tes sauter le cadenas avec v otre arme": PRINT " 2 Vous r etournez au centre de la piè
- 5750 GOSUB 160: IF I = 2 THEN 5
- 5750 600 1997 ...
  600
  5760 IF I ( ) 1 THEN 5730
  5765 PRINT : PRINT \* Vous y tro
  uvez 15 pièces d'or.\*: FOR I
  = 1 TO 2600: NEXT : C2 = 1:P
- 0 = P0 + 15: GOTO 5600 D = PO \* 15: GUTU 3000

  HOME: PRINT: PRINT "Vous

  etes devant la porte.": PRINT

  : PRINT " 1 Vous retournez a
- : PRINT " 1 Vous retournez a u centre de la pièce"

  5810 IF CO = 1 THEN PRINT " 2

  Vous ouvrez la porte avec vo tre clef en OR."

  5815 GOSUB 160

  5820 IF I = 1 THEN 5600

  5830 IF I < > 2 THEN 5800

  5840 IF CO = 0 THEN 5800

  5850 HOME : VTAB 6: PRINT "La p orte s'ouvre. Vous voyez une échelle sur le mur extérieu r et la descendez."

  5860 VTAB 12: HTAB 31: NORMAL :
- et la descendez." UTAB 12: HTAB 31: NORMAL : PRINT "TRIPLE BRAVOS !!!!": 5860
- VTAB 15: HTAB 32: PRINT "Vo \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*
- 6002 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*
- 6010 HOME : UTAB 13 6100 READ D,S,A,C: IF D = 99 THEN 6200
- 6110 FOR I = D TO A STEP S 6120 POKE I S,160: POKE I,C 6130 FOR J = 1 TO 8:X = PEEK ( - 16336): NEXT 6140 NEXT I

6210 D = 1: NORMAL

6150 GOTO 6100 6200 S = - 16336 6205 FOR I = 1 TO 45: IF D = 1 THEN D = 0: INVERSE : GOTO 6220

Suite page 24

## BRIQUE

Retrouvez la joie des jeux de café chez vous sans dépenser un rond.

Jean-Paul GRISSON





109 BA=BA-1:IF BA=0 THEN 115 110 PAUSE 2:X=9:Y=INTRND(23)+7 54 CALL COLOR("1CB") 55 LOCATE (I,6):PRINT CHR\$(1) 56 TA(I,7)=2:TA(I,6)=2 \*\*\*\*\*\*\*\* 56 TA(1,7)=2:TA(1,6)=2
57 LOCATE (1,32):PRINT CHR\$(1)
58 TA(1,31)=2:TA(1,32)=2
59 NEXT I
60 FOR I=7 TO 31
61 CALL COLOR("1CB")
62 LOCATE (1,1):PRINT CHR\$(1)
63 TA(2,1)=3:TA(1,1)=3
64 NEXT I
65 PETIEN ECRIT PAR PERDU SUR EXL 100 10 119 ! GAGNE 120 !\* 121 CALL COLOR("ORB")
122 LOCATE (10,7):PRINT "VOUS ETES UN SU PER CHAMPION" 13 LOCATE (8,9):PRINT "EEXXEELL BERRIIQUUEESS"
14 LOCATE (9,9):PRINT "EEXXEELL BERRIIQUUEESS"
15 CALL COLOR("ORB") 88 67 FOR I=8 TO 30 68 CALL COLOR("1MB") 69 LOCATE (8,I):PRINT CHR\$(2):TA(8,I)=4 15 CALL COLOR("ORB")
16 LOCATE (15,15):PRINT "voulez-vous des explica
tions CO/NJ"
17 R\$=KEY\$:IF R\$()"O"AND R\$()"N"THEN 17
18 IF R\$="O"THEN 20
19 IF R\$="N"THEN 42
20 CLS "CBB":CALL COLOR("OGB") 70 CALL COLOR("1GB")
71 LOCATE (6,1):PRINT CHR\$(2):TA(6,1)=4
72 CALL COLOR("1YB") 73 LOCATE (4,1):PRINT CHR\$(2):TA(4,1)=4
74 NEXT 1
75 RETURN 20 CLS "CBB":CALL COLOR("OGE")
21 LOCATE (3,5):PRINT "Ce jeu a pour but de detruire le maximum"
22 PRINT "de briques avec une balle."
23 PRINT "Cette balle apparait au milieu de "
24 PRINT "I'ecte balle apparait au milieu de "
25 PRINT "I'ecran, vous devez la renvoyer avec"
25 PRINT "la raquette situee en bas du terrain."
26 PRINT "Uous pouvez deplacer la raquette avec"
27 PRINT "Les touches curseur -> (- ou avec"
28 PRINT "la manette de jeu orange."
39 PRINT "la manette de jeu orange."
30 PRINT "le bord de la raquette),un rebond "
31 PRINT "bizarre peut se produire."
32 PRINT "bizarre peut se produire."
33 PRINT "Lors des deplacements raquette"
34 PRINT "Vous disposez de cinq balles."
35 LOCATE (20,10):PRINT "A VOUS DE JOUER"
36 A\$=KEY\$ FOR I=-1 TO 1 CALL COLOR("OWB") LOCATE (21,RY+I):PRINT CHR\$(61) TA(20,RY-1)=5:TA(20,RY+1)=5:TA(20,RY)=6 77 78 133 LOCATE (X,Y):PRINT CHR\$(1) 134 LOCATE (BX,BY):PRINT CHR\$(0) 135 SUBEND NEXT I 136 ! 82 RETURN 137 SUB RAQ1(RY,TA(,))
138 CALL COLOR("OWB"):IF RY)30 THEN RY= LOCATE (10,34):PRINT "BALLES":LOCATE (11,36):PRINT BA 30
139 LDCATE (21,RY+1):PRINT CHR\*(61)
140 LDCATE (21,RY-2):PRINT CHR\*(0)
141 TA(20,RY-2)=0:TA(20,RY-1)=5:TA(20,RY)
)=6
142 IF RY=30 THEN TA(20,RY+1)=7 ELSE TA( . \* • \*\*\* 20 (RY+1)=5 A\$=KEY\$ 143 SUBEND 144 !

145 SUB RAG2(RY,TA(,))

146 CALL COLOR("OWB"):IF RY(8 THEN RY=8 
147 LOCATE (21,RY-1):PRINT CHR\*(61)

148 LOCATE (21,RY+2):PRINT CHR\*(0)

149 TA(20,RY+2)=0:TA(20,RY)=6:TA(20,RY+1 
)=5

150 IF RY=8 THEN TA(20,RY-1)=7 ELSE TA( 
20,RY-1)=5

151 SUBEND 
152 ! ! INITIALISATION SONS CARACTERES T15="OD7C8BAABAB602FC" 152 ! 153 SUB AFC(SC,T1%) 154 CALL SPEECH("L,"%T1%) 155 CALL COLOR("OCB") 156 LOCATE (4,34):PRINT "SCORE" 157 LOCATE (5,34):PRINT INT(SC) 158 SUBENO CLS "CBB"
GOSUB 53:GOSUB 77:GOSUB 67:GOTO 83 \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 53 FOR I=1 TO 20

# **COPIES**

DE FICHIERS Disquettes philanthropiques et comblées cherchent

programme de copie efficace pour satisfaire concoeurs

en mal d'informations.

Jacques LAVELOT

Mode d'emploi

1094 2 :2

1095 GOTO 22000

Les indications nécessaires sont dans le programme.

10 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 20 REM # 30 REM \* COPIES DES FICHIERS 40 REM \* 50 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 120 REM UIDEO INVERSEE. POUR P et 130 REM TAPEZ CTRL AVANT... 140 REM LIGNE 910: IDEM SAUF POUR 800 POKE 580,1 900 DIM CIO\$(7):CIO\$="h" Vd " 910 DIM CIO2\$(7):CIO2\$="h" Vd " 1000 DIM A\$(1),DRU2\$(1),TMP\$(20) 1001 GRAPHICS 18 1002 POSITION 1,4 1005 ? #6;"COPIES DE FICHIERS" 1010 FOR T=1 TO 400:NEXT T 1030 GRAPHICS 0:POKE 752,1 1035 SETCOLOR 4,0,0:SETCOLOR 2,0,0 1040 ? "utilisez-vous 2 drives (D/N)?"; 1945 OPEN #2 4 9 "V." GET #2 T.CLOCE #2 CHR\*(I):IF I(>ASC("O") AND I(>ASC("N") THEN 1030 1046 IF I=ASC("0") THEN 1070 1050 DRU2\*="N" 1060 DN1=1:DN2=1:GOTO 1100 1070 DRU2\$="0" 1080 ? "numero du DRIVE source";:INPUT D 1090 IF DN1 (>1 AND DN1 (>2 THEN 1070 1091 IF DN1=1 THEN GOTO 1093 1092 DN2=1:DN1=2:GOTO 1094 1093 DN2=2

1100 POSITION 2,10 1101 ? "INSEREZ LA DISQUETTE SOURCE ET T 1102 POSITION 15,12:7 "S T A R T" 1103 IF PEEK(53279) (>6 THEN 1103 1110 TRAP 21000:TMP\$="D :\*.\*":TMP\$(2,2)= STR\$(DN1):OPEN #1,6,0,TMP\$ 1120 DIM NAMES\*(28\*11),LOCK\*(28),STRT(28 ), LENG(28), LINE\*(30), FILE\*(15), USED(28)
1121 BUFLEN=50\*INT((FRE(0)-256)/50):DIM 1122 BUF\$(1)=" ":BUF\$(BUFLEN)=" ":BUF\$(2 1128 ? CHR\$(125):POSITION 2,0 1129 ? "TAPEZ O POUR DUPLIQUER LE FICHIE 1130 PRINT 1131 FILES=0 1140 TRAP 1201 1150 INPUT #1, LINE\$ 1155 ? LINE ; 1160 IF LINE\*(10,16)="SECTORS" THEN 1205 1170 ? " dup!(0/N)? "; 1175 OPEN #2,4,0, "K:":GET ? CHR\$(I):IF I(>ASC("0") THEN 1150 1179 FILES=FILES+1 1180 NAMES\$(FILES\*11-10,FILES\*11)=LINE\$( 3,13) 1185 LOCK&(FILES)=LINE\$(1,1) 1190 GOTO 1150 1201 FILES=FILES-1 1205 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 1206 REM \* LECTURE INDEX TERMINEE \* 1207 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 1209 CLOSE #1:TRAP 40000:? 1210 FOR I=1 TO FILES:STRT(I)=0:USED(I)= 1215 PRINT

1220 INFILE=1:OUTFILE=1 1230 APPND=0 1303 FOR T=1 TO 100:NEXT T 1305 PRINT CHR\$(125):? "LECTURE :":? 1310 INDEX=1 1400 IF INFILE>FILES THEN 2000:REM PLUS 1405 IF STRT(INFILE)>0 THEN 1412 1410 GOSUB 20000 1411 USED(FILENO)=INFILE 1412 FILE\*=NAMES\*(FILENO\*11-10,FILENO\*11 1415 ? FILE\*(1,8);" ";FILE\*(9,11), 1420 GOSUB 10000 1425 FILE\*(2,2)=STR\*(DN1) 1430 OPEN #1,4,0,FILE\$ 1440 IF STRT(INFILE) <> 0 THEN POINT #1,IN A, INB:APPND=1:OUTFILE=OUTFILE-1
1450 STRT(INFILE)=INDEX:LENG(INFILE)=0 1500 REM TRANSFERT FICHIER/MEMOIRE 1505 RETRY=0 1510 GOSUB 11000 1530 IF INDEX>BUFLEN+1 THEN ? "ERREUR DA NS LA LECTURE...":END 1540 IF ISTAT(=1 THEN 1200 1550 IF RETRY (5 THEN RETRY=RETRY+1:7 " ERREUR - ";ISTAT:GOTO 1510 1560 ? "ERREUR COPIE IMPOSSIBLE" : END 1600 REM FIN DE FICHIER 1605 ? LENG(INFILE) 1620 CLOSE #1 1630 INFILE=INFILE+1 1640 IF BUFLEN+1-INDEX)=125 THEN 1400 1650 GOTO 1720

1700 REM MEMOIRE PLEINE

1705 ? LENG(INFILE); "\*

-5-0 1710 NOTE #1, INA, INB 1720 CLOSE #1 2000 REM COPIE SUR DESTINATION 2005 DUTIND=1 2010 IF INDEX=1 THEN 3000:REM MEMOIRE UI 2020 IF DRU2\$="0" THEN 2025 INSEREZ LE DISK DESTINATIO 2021 ? :? " PUIS TAPEZ S T A R T' 2023 IF PEEK(53279) <>6 THEN 2023 2024 FOR T=1 TO 50:NEXT T 2025 ? CHR\$(125):? "ECRITURE :" 2030 TRAP 22100:FOR I=1 TO FILES:IF USED (I)=OUTFILE THEN FILENO=I 2031 NEXT I:REM TROUVE LE FICHIER DANS L 4 LISTE 2032 FILE = NAMES \* (FILENO \* 11 - 10, FILENO \* 11 2035 ? FILE\$(1,8);" ";FILE\$(9,11) 2040 GOSUB 10000 2041 FILE\$(2,2)=STR\$(DN2) 2050 TF APPND ()0 THEN 2100 2059 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 2060 REM \* OUVERTURE FICHIER \* 2061 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 2070 OPEN #2,8,0,FILE\$ 2080 GOTO 2200 2100 REM 2110 IF DRU2\$<>"O" THEN OPEN #2,9,0,FILE \$:REM COPIE AUEC | DRIVE 2200 REM COPIES FICHIERS 2210 APPND=0 2220 GOSUB 12000 2230 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 2231 REM FERME SI FICHIER TERMINE, Suite page 25

**ATARI** 

A Barre

## **BIDOUILLE GRENOUILLE**

Spécial Jack My Love

Eh oui, Jack va tous les bouffer. Nous bouffer, en fait. Quand il décidera de s'attaquer à l'alimentation, aux distractions, aux voitures, ça fera mal... A propos, une petite bidouille utile si vous possédez la C5 de Sinclair : vous découpez le fond du carton dans lequel était emballé votre Spectrum et vous obtenez un superbe garage. Génial, non ? Restons concrets. En attendant ce fabuleux Atari, malgré les tré-pignements d'impatience qui nous rongent le bout des ongles, penchons-nous un instant sur le cas d'Arsène Lapin. Le très célèbre et fameux gang des "trouveurs-de-la-façon-d'en-trer-dans-la-maison" m'écrit pour me donner la façon d'entrer dans la maison. Ces cinq petits jeunes, Molinatti, Alzieu et les Clad's brothers ont même trouvé la liste du vocabulaire que, pas chien, je vous redonne aussi sec. Auparavant, voici la séquence d'instructions pour en-

Grimper arbre Sauter jardin Sauter piscine Tuer crocodile Couteau Fouiller piscine Prendre huître Tuer chien Huitre Sortir piscine Aller statue Examiner statue Tourner bouton Prendre passe-partout Aller niche Aller soupirail Détruire soupirail Lime (bande de petits salopiaux) Entrer cave Eclairer cave Lampe Baisser manette A (là, je ne sais pas ce que ça veut dire, mais ça marche) Sortir cave Aller porte Ouvrir porte

Et hop, rien de plus simple, n'est-ce pas ? Moi qui suis tou-jours entré dans des maisons d'abord en sonnant, puis en poussant la porte, je suis tout surpris. Comme c'est mon jour de bonté (je suis amoureux de Jack, ça me rend guilleret) je vous donne un petit peu de la suite

Entrer maison

Entrer cuisine (attention, le frigo est piégé) Sortir cuisine Entrer bibliothèque Fouiller bureau Sauter marche (parce que c'est un piège aussi) Monter escalier Entrer salon Ouvrir malle Prendre seringue (ils sont fous. ou quoi ?) Sortir salon Entrer chambre Lire lettre Sortir chambre (dommage !) Ouvrir armoire

Examiner linge

Prendre billet (un peu que je le prends, le billet!)

Et puis j'arrête là. Passons aux mots, subtilement divisés en deux catégories : les verbes et les noms. Let's go for the verbes, que gentiment je vous ai classé par ordre alphabétique

Allumer Cuisine Assommer DM (Jack est plus fort que schneider) Baisser Diamant Disque Casser Chercher Echelle Emeraude Couper Creuser Escalier Démarrer Evier Descendre Extérieur Filet à papillons Dévisser Donner Détruire Four Fétiche Garage Eclairer Eclater Grande Entrer Grille Hamburger Examiner Fouiller Huitre Grimper Jardin

njecter (pardon Lire Mettre Monter Ouvrir Poser Prendre Sauter Tourner

Et attention pour les noms, y en un paquet. Ordre alphabétique, toujours

51 (pas de pub) Aiguille Allumettes Arbre Armoire Arsène Assiette Aztèque Barreau Bibliothèque Billet (un seul ?) Boîte de conserve Bois Bouclier Bouton Buffet Bureau Benitier Cadran solaire (mauve) Canapé Canigou (allo ?) Carotte Carte Casse-noix Cave Chaine Chambre Chaussures

Choucroute (je reve!) Coeur d'or (on parle de moi ?) Collier Containe Copie (au voleur, un pirate!) Corde Couteau Crocodile

Lampe Lettre

Liasse de billets (ah ben voilà.) Lime

Linge Livre Maison Malle Manette Manuscrit Marche Marteau Masque Matelas Mèche Niche Ordinateur Ouvre boîte Palourde

Panneau Passe partout Pastis (gloup!) Pelle Perle Petite

Pied de biche(à ne pas confondre avec tête de veau!)

Piscine Pièce d'or Placard Plan (bon ?) Plaques Plat en argent Pompe Porte Poterie Poulet. Rideau Robinet

mosta (alors là, je vois pas)

Réveil Salon Seringue Serum Soupirail Statue Tableau Trappe Trophée

Trésor Télécommande Vaisselle Vêtement Verre Vison Vitamines Voiture

Yen (mais non, Jack est plus fort que le Msx AUSSI!) Y a pas de bidet ?

Si avec ça vous n'arrivez pas à la fin en dix minutes, laissez tomber les jeux d'aventure, c'est pas pour vous. Je suis sûr que Jack n'aurait même pas besoin de la liste du vocabulaire. Pendant que je vous tiens, quel-

ques requètes dont j'ai à vous faire part : je voudrais les solutions de Jewels of Babylon pour Amstrad, Zimsalabim Commodore 64, le Crime du parking pour Apple et Sorcery pour Amstrad. Ca vous fera du travail, pas toujours les mêmes qui bossent. Ceux qui n'ont pas d'Oric n'ont

pas de chance cette semaine. car c'est sur cette machine que je continue. En fait, je suis pro-fondément certain que Jack a un petit pincement au coeur

un peut pincement au coeur quand il pense à l'Atmos. Pour avoir un nombre infini de vies sur Super-Jeep, il suffit de faire CTRL-C lorsqu'on explose pour arrêter le programme (ça marche) puis de modifier la ligne 545

Pour Doggy, si vous êtes mal barré et que vous souhaitiez reprendre la partie à zéro, faites reset, LIST, 5555 puis LIST encore une fois. Il vous suffit de faire CALL # 43D0 pour rejouer à partir du début à partir du début.

Et finalement, pour ralentir quel-que peu Acheron's rage, faites reset, DOKE # 306,# 950 et CALL # 900 pour continuer à jouer. A noter que ce truc marche sur de nombreux jeux.

Mais si vous n'avez pas d'Oric. vous avez sûrement un Minitel (à propos, Jack se balade sur messageries sous le nom "Killer"). Voici quelques codes que vous pouvez obtenir par le 613 91 55.

161 001 873 ou 161 004 873 vous donne accès à MG2 télématique qui propose une mes-sagerie. Profitez-en, c'est une des rares à ce tarif. 192 060 451 est un serveur

IBM 144 000 71401 est le rectorat de

Nantes. Le bac approche, dépéchez-vous. 175 000 924 nécessite un mot

de passe : essayez EFFAI. Un petit VAX ? Pas de pro-blème : 175 020 79999. Et un dernier numéro mais cette fois par le 614 91 66 : \* SSA.

Premier mot de passe : 99963. Deuxième : COBYV9.

Je rappelle a Jack qu'il peut me laisser des messages sur n'importe quelle messagerie, j'y suise

## L'OISEAU DE FEU N'Y A VU QUE DU FEU

Le printemps approche, les bourgeons apparaissent et Firebird sort deux nouveaux titres pour Commodore, Amstrad et Amstrad.



Demons Of Topaz ne ressemble pas à un jeu d'aventure, ni à un jeu d'arcade, ni à un jeu de rôle, ni à rien. Curieusement, nous pourrions même prétendre qu'il est original ! Indescriptible est le meilleur qualificatif que j'aie pu trouver dans le dictionnaire pour décrire ce jeu. Y'a des couleurs partout, des sons bizarres partout, dans tous les sens et vous re-cherchez, je me demande en-core quoi. Mais le pire, c'est qu'il est marrant ce jeu. Dès que j'aurai compris quelque chose, j'en reparlerai. Buggy Blast sera nettement

gré les apparences, il ne s'agit en fait que d'une nouvelle version de Space Invaders, en trois dimensions avec des graphismes extras et un son à passer sur une chaîne hifi et ce qui ne gâte rien, c'est plus que rapide: ça speede !

plus simple à vous présenter tiré de l'attaque finale de

l'Etoile Noire par Luke Skywal-

ker (pour ceux qui ne connais-

sent pas, il s'agit de la fin du premier film de la guerre des étoiles), vous êtes le héros et

devez ratiboiser cette fichue

planète entièrement construite

de la main de l'homme. Mais

quel homme: l'Empereur, per-

sonnage aussi noir que ses

pensées et tout juste bon à vous tendre les pièges les plus

mortels pour sauvegarder son

chef-d'oeuvre et son fief. Mal-

## LES DISKS JOCKEYS **AU CHOMEDU...**

La nouvelle radio parisienne HIT FM à commencé à émet-tre début février. L'opération a été montée par le célèbre Jac-ques Séguéla qui ne rate pas une occasion de se faire remar-quer, ce en quoi il a parfaitement raison. Bonjour Jacques Résolument futuriste, HIT n'utilise ni animateurs ni journalistes. En effet, tous les disques sont programmés par or-

dinateur. Je conseille donc vivement à tous les robots de se brancher sur 100.6 MZH.



## AUX (KON) AMIS LES MAINS PLEINES

Peu à peu, les logiciels pour MSX sortent de leur carton. Konami offre actuellement une brochette de vingt quatre titres. tous sur cartouches. Aux classiques tels que Time Pilot ou Tennis ou encore Antarctic Adventure succèdent une nouvelle génération de pro-duits plus ou moins attrayants. King's Valley vous entraîne les profondeurs d'une pyramide egyptienne où vous de vrez (dans un style Lode Runnerien) acquerir un maximum de trésors sans vous faire tirer l'oreille par les gardiens du

Sky Jaguar ne vaut quère s que son nom : attaque de base ennemie, panpan panpan boumboum.



sions avec sur le côté vue en adaptation tionnelle d'un jeu plutôt en-nuyeux habituellement.

Yie Ar Kung-Fu ou comment vous prendre pour Bruce Lee et en mettre plein la tête à cet ignoble Chaohangs, accompagnè de graphismes pas vrai-ment palpitants proches de ceux d'Antarctic Adventure, en

Hyper Rallye est hyper nul.



Billiards pour un billard amerilaisse des boules Sans

Magical Tree et Athletic Land vous incitent à remuer le joystick toujours plus vite, mais toujours en cadence : lassant. Dans le domaine des sports, quatre titres concurrencent maintenant les Hyper Olympic 1 et 2 : Hyper Sports 1 propose plongeon, saut à la per-che, trampoline et barre fixe. Hyper Sports 2 offre ball trap à l'arc et lancer de poids. Track and Field 1 . c'est pour le 100 metres, le saut en lon gueur, le marteau et le 400 mètres. Enfin Track and Fields 2 pour 110 mètres haie. javelot, saut 1500 mètres. saut en hauteur et

Comme a l'habitude, l'ensemble de ces titres oscillera entre 250 et 300 francs des leur arrivée en France (très prochaine).

### TIENS, VOILA UNE IMAGE

Les éditions Soracom viennent de sortir un livre sur Alice. Il est écrit par Alain Bonneaud. C'est dommage qu'il ne s'appelle pas Jean, cela m'aurait permis de faire un excellent jeu de mots : mauvais point. couverture Moebius: bon point. Il vaut 151 francs: mauvais tres point. Il est remarquablement documenté, expliqué, détaillé, commenté, contient les adresses d'entrées-sorties de Rom, une description technique du format des données en transmission reception tres bon point. C'est le seul bou-quin intéressant sur l'Alice neutre (un bon point pour le seul, un mauvais pour Alice).

En bref, l'un dans l'autre, il se vaut



AIGLE D'OR, AIGLE DE PLOMB, SI JE MENS...

ciels n'est autre qu'un petit ancien de chez Loriciels : l'Aigle tiles le distinguent de sa prèce-dente version le graphisme le graphisme des pièces dans lesquelles se balade le personnage est plus soigné, plus fouillé, le bonhomme peut courir et est bien pius esthétique quand il saute en longueur (histoire d'eviter les trappes). Et puis, il est pour TO7-70 et MO5. Arriver a obtenir la même rapidité sur Thomson que sur Oric relevait de la gageure : pari tenu.



### LES PIRATES DU PINCEAU

Les savants ont besoin de prétextes pour travailler.

- Tiens, si on inventait une sonde laser pour reconnaître les vrais tableaux des faux ?

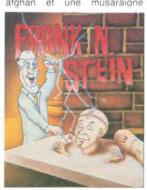
- Oh non, t'es con, tout le monde s'en fout.



- Mais si. J'te dis que ça va être génial. Et puis ça nous assure du boulot... Aussitôt dit. Les chercheurs du laboratoire de spectrochimie du CNRS de Thiais ont mis au point une microsonde laser: MICRODIL. Cette intéressante bidouille mélange l'optique, l'électronique et l'informatique. Avec un prélèvement de quelques microns seulement on peut analyser les pigments utilisés par le peintre et par conséquent séparer les belles toiles des croutes de faussaires. Un petit pas pour l'Humanité. Un grand pas pour le CNRS de Thiais.

## **BONJOUR DOCTEUR**

Votre future dernière spécialité : fabricant de monstres, votre devise : "Just call me Docteur Frankenstein". Et cela grâce ou à cause de PSS. Une de leurs dernières créations, Frank'n stein, se résume à un croisement raté entre un lèvrier afghan et une musaraigne



Rien de bien réjouissant dans ce jeu ou vous devez (au cours des tableaux de numéro impair) reconstituer votre monstre puis (durant les ni-veaux pairs) le détruire pour mieux pouvoir recommencer se déroule dans un décor de Donkey Kong rococo où la stratégie se résume à prendre son mal en patience en attendant le bon vouloir des monstres. Si vous avez quelques heures à perdre, tout en gardant votre sang-froid, vous atteindrez sans aucun problème le niveau vingt ou trente, mais le jeu n'en vaut pas la chandelle : c'est tou-jours pareil ! En un mot : une horreur que votre Spectrum en rougirait de honte si vous lui infligiez des octets pareils dans sa mémoire.

A éviter absolument, si vous n'êtes pas masochiste.

### ORIC SUITE ET PAS FIN!...

L'affaire Oric n'est toujours pas terminée. Vous vous souvenez qu'Oric Angle terre à déposé son bilan et que quelques acheteurs, tous français, étalent très intéressés par le rachat d'Oric. Denis Taïeb, ancien directeur d'ASN qui diffusait l'Oric 1 et l'Atmos était sur le coup ainsi que la Société Eureka, grand importateur parallèle devant l'éternel Thomson avait également fait une proposition et ASN, l'im-portateur officiel d'Oric en France, n'en avait rien à faire. Aujourd'hui, Thomson nie avoir fait le moindre début de commencement de proposition alors que les espions que nous avons dans la place affirment le contraire. ASN n'en a toujours rien à cirer et prend un MSX en distribution. Denis Taïeb est toujours officielle-ment dans la course mais semble beaucoup moins bien parti qu'Euréka qui a la cote d'amour auprès des anglais

Euréka dispose toujours d'un des deux seuls prototypes d'Oric Stratos et espère avoir une réponse définitive dans les jours qui suivent.

Attendons donc. Ca va, vous êtes tenu en haleine bien comme il faut ?



## COMPLÈTEMENT GAGA

Le Minitel mene à tout, même au pire. Deux jeunes et sympathiques vosgiens ont fait connaissance par Minitel interposé et viennent de se marier. Ainsi POLLUX et SCHNAPS (vachement romantique comme pseudos) ont-ils trouvé la voie de l'amour par le biais de l'expression telématique. Elle est fonctionnaire des impôts, il est instituteur et tout le monde s'en tamponne surtout moi. Je me demande pourquoi j'ècris ce papier. Ah si, je sais. J'ai vu la tronche

des tourtereaux dans le Parisien Libéré, et je voulais prévenir tous les utilisateurs de Minitel : les gars, faut pas fantasmer sur le physique de la personne que vous avez en ligne. Généralement, quand vous la verrez, plus dure sera la chuite.



# INCROYABLE! LE MINISTRE FRANÇAIS DE L'ÉDUCATION NATIONALE ÉTAIT UN ANGLAIS

Sinclair part à l'assaut des écoliers français et lance 140 logiciels éducatifs pour ZX 81 et Spectrum. Les programmes en question comprennent évidemment des cours de révision et de perfectionnement de la langue anglaise mais également des programmes français bien de chez nous couvrant l'ensemble des classes, de la maternelle à la terminale.

Si vous êtes simple pèlerin qui achetez vos logiciels dans une boutique normalement constituée, vous payerez ces softs 65 francs. Si vous êtes une école, vous aurez droit à des prix pas possibles, à condition toutefois d'être *entièrement* équipée de micros sinclair!



### TUDIEU LA BELLE PHOTO!

Nous vous avions touché un mot du HB-75B, le MSX "Hit-Bit" de Sony. Regardez comme il est beau. Vous imaginez que ce n'est pas autre chose qu'un MSX, et pour ce genre de micro vous n'avez que la carosserie à choisir, vu que le moteur est partout pareil. Eh bien tout faux !



Le Hit-Bit posséde 16 Ko de Ram vidéo, 32 Ko de Rom Basic, 64 Ko de Ram utilisateur ET 16 Ko de Rom avec TROIS programmes intégrés. Les trois logiciels en question sont un carnet d'adresses, un agenda et un bloc-note. Résultat des courses la page de présentation propre aux MSX disparaît au profit d'un menu Sony offrant le choix entre les softs in tégrés et le basic. Autre création Sony: un bouton de Reset arrive sur le clavier, évitant les manipulations répétées sur l'interrupteur de mise en marche et très utile pour le piratage des logiciels.

Pour le reste les périphériques sont disponibles (lecteur de cassettes ou de disquettes, imprimante à stylos, joysticks), contrairement à tous les autres fabricants qui les promettent pour incessament sous peu dans pas longtemps. Enfin le prix: à peine trois mille francs... Méfiez-vous quand même, ces prix ne sont valables qu'en Angleterre!

## MAX DE BLÉ

Savez-vous, petits canaillous (x?) de branchés micros, que vous avez dépensé 2127 millions de francs en 1983 pour acheter des micros zordinateurs? Et qu'il s'agit de francs lourds, sonnants et trébuchants? Savez-vous que dans le même temps, les entreprises se sont fendues de 18471 millions de francs pour acheter des micros, des minis et des

grands systèmes? Savez-vous qu'en France, il s'est vendu en 83 pour 7653 millions de francs de logiciels et 4474 millions de progiciels? eh bien OUI!! Maintenant vous le savez.



### TAKALAVOIR LE KATALAVOX

La vedette micro-informatique de l'année est sans doute Mar-tine Kempf. Cette Alsacienne qui a oublié d'être bête a inventé le Katalavox. On en a déjà parlé, mais l'idée a fait du chemin depuis. Déjà côté business, ça marche pas mal pour les Kempf: 4 succursales en Europe...Strasbourg, Ensuite Bruxelles et Bonn. côté application. Le Katalavox parfaiter micro-ordinateur commandes vocales possède 15 relais programmables. Un vocabulaire de 19 mots maxi-mum lui suffit à trouver sa place dans une voiture pour ef-fectuer toutes les fonctions secondaires : ouvrir ou fermer les portes, le pare-soleil, le lèvevitres, les clignotants, etc...Evidemment, ce serait encore mieux si on pouvait dire "27 rue Schpountz" et que la voiture nous y emmène sans toucher à rien.

Le Katalavox est actuellement utilisé avec des fauteuils roulants, des commandes d'environnement, le téléphone (n'oublie pas d'appeler Suzette pour
les crèpes) et la voiture. Un
permis de conduire spécial
(catégorie F) est même délivré
depuis 1984 avec la mention
"commandes vocales pour les
fonctions électriques". Ca roule
pour Miss Kempf. La classe
quoá. merde...



▲ Miss Kempf

## DANS UN FAUTEUIL

Quand j'étais gamin, à l'époque des plumes Sergent Major et des tabliers gris, je lisais déjà de la Science-Fiction. Les auteurs de l'époque nous montraient les années 80 comme une époque où l'on pourrait faire ses courses dans un fauteuil, grâce à un ordinateur. Nous y voilà: la société Caditel propose (à partir du mois de mai) de faire son marché par Minitel. Plus de 1500 produits sont au catalogue à des tarifs supermarché. La livraison s'effectue 24 heures après la commande. Pour profiter de ce service, il vous en coûtera 700 francs par an. Et pour quelques dollars de plus, vous bénéficierez d'une messagerie, de la réservation de places de théatre ou de spectacles, etc... Pour démarrer ses activités. Caditel ne couvrira que Paris et quel-

ques communes avoisinantes

Le service devrait s'étendre rapidement à toute la région parisienne. Que les ramollos du jaret ne comptent pas sur nous pour leur communiquer le numéro de téléphone : on nous accuserait de publicité! Et puis



un peu d'exercice n'a jamais fait de mal à personne. Si ça continue, les gens ne sortiront plus du tout de chez eux et on aura 50 millions de paranos aux yeux rouges sur les bras.

### LE DERNIER... POUR LA ROUTE

Encore une fois, c'est Bally Midway qui lance un produit drôle et original sur le marche. **Tapper** est le surnom d'un bistrotier bien connu de la rédaction de l'HHHebdo. Seul, face à une clientèle en délire, il se voit obligé de servir des p'tits



coups à un rythme défiant l'imagination: ses clients ne sont pas assoiffés, ils sont déshydratés. desséchés, raccornis... Une animation sympathique vous entraîne dans le défi de satisfaire tous ces poivrots sans qu'aucun ne soit lésé de son verre. Lorsque tout le monde dans le bar est satisfait, vous aurez à vous occuper des clients de la terrasse, qui ne sont pas en meilleur état que ceux de la salle. Vous vous dépensez tellement dans ce jeu que vous ne pensez qu'à une chose avant de commencer une autre partie ; mais où est donc ma bouteille personnelle? Bref le logiciel est bon, bien réalisé, sans prétention mais drôle, un soft à possèder impérativement (à condition de remplir le frigo de boissons diverses avant de débuter) si vous bidouillez sur Commodore 64 ou Apple.

## LA C5 EST BAPTISÉE

Ca y est, mon vieux pote (on a été à l'école ensemble) Sir Clive peut s'enorgueillir de l'entrée de son automobile dans le rang des voitures normales : la première contravention pour état d'ivresse au volant de ce véhicule a été dressée ce mois-ci à Londres, Bienvenue au club.



### ETENDEZ-MOI MES FRÈRES

Le monde des MSX deviendrait-il compétitif? Les extensions commencent à franchir les douanes (fort strictes) japonaises.

Après Sony, Spectravidéo commercialise son lecteur de disquettes. Le SV S1-707 fonctionne sur des floppies 5 pouces 1/4 et travaille sur les deux faces en double densité. Résultat des courses: 500 Ko de données sur une disquette non formatée et 320 Ko après formatage sur 40 pistes avec un temps d'accès moyen d'un dixième de seconde. Le problème majeur de ce drive (connecté sur un port cartouche): il coûtera environ 3800 francs. Autre nouveauté en provenance des laboratoires de

Autre nouveauté en provenance des laboratoires de Spectravidéo, la carte 80 colonnes qui vous fera dépenser 1250 francs et bouchera encore un port cartouche.



▲ cartouche 80 colonnes

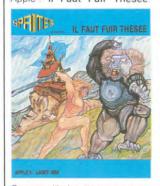
Du côté de Toshiba, on peut souligner l'apparition de l'imprimante "plotter" HX-P570 qui travaille soit en feuille à feuille (format A4 maximum) soit avec des rouleaux de papier plus classiques. Là où elle est très balèze, c'est pour la vitesse (105 caractères à la seconde) et pour le prix (moins de 3000 francs).

Sanyo pour sa part propose un crayon optique offrant des figures préprogrammées (cercle, carré, ligne.!.), l'effacement partiel ou total de la figure, la copie sur imprimante... Le tout pour la modique somme de 1000 francs. Bien entendu un port cartouche sera monopolisé par ce crayon.

Quand même, on se demande comment connecter toutes ces extensions simultanément sur son MSX, surtout qu'un seul port est obligatoire pour répondre aux normes de ce standard. Attendons l'arrivée du dédoubleur de ports cartouche annoncé par Casio au Japon. Vous voyez un peu l'usine à gaz, une fois branchés 80 colonnes, stylo optique, drive de mini-disquettes ou de 5 pouces 1/4, jeux, moniteur assembleur...

## L'APPLE FUIT THESÉE

Sprites, tout comme Loriciels récemment, vient de sortir son premier logiciel de jeu pour Apple : Il Faut Fuir Thèsée.



Comme d'habitude c est un jeu d'aventure, et comme d'habitude le jeu ne vaut pas plus qu'une boîte de pâté de singe (plus digeste en cas de famine). L'analyse syntaxique tes de langage inattendues: pour quitter une maison (par exemple) vous devez écrire va dehors car il ne comprend rien d'autre (direction géographique, sors... n'existent pas en intérieur). Les objets se trouvent sans problème, les monstres se jettent sur vos armes, le fil de l'énigme (contrairement à celui d'Ariane) est transparent.

Un seul point est à souligner dans cette sous-production : le logiciel n'est absolument pas protégé. Lors du chargement du DOS, si vous tapez CTRL C, le programme vous rend la main et vous laisse un accès libre au catalogue. L'expèrience est suffisamment nouvelle et intèressante pour être soulignée. Voilà qui est fait. Espèrons que le prochain soft de Sprites ne soit pas plus protégé mais bien meilleur.

# **HIPPO**

C'est toujours japonais, c'est toujours costaud, mais, en plus, ça a un autofire. C'est à dire que, si vous laissez un de vos doigts appuyé sur un des boutons, le tir sera à répéti-tion, c'est pas beau ça ? Pour lori, c'est pas beau ça ? Pour le reste rien de changé : trois boutons de tir, une bonne prise en main et quatre ven-touses pour le coller définiti-vement sur la table de la salle vernent sur la table de la salle à manger (super-pratique pour les repas!) Prise standard pour Amstrad, Atari, Commo-dore 64, MSX, Vic 20. Compa-tible avec les interfaces Oric



bidouiller.

tre du commerce extérieur du Japon vous remercie



*	公	公	公	公	*	公公	*	*	公	公	公	公	公
						déco							
CHI	-	ED	ITIC	DAIC	27	P110	dee	Cár	Ara	1 E	-	750	no
21111	- 1		110	MAD,	21	rue	uu	Ger	ierai		oy .	750	vo

DATE:

PU = 120 F ... x ... = frais d'envoi = +15 F

et Spectrum. Pour Apple, Thomson, Texas, Machbrö et Trucmuche, Tintin: ça ne marche pas ou alors il faudra

Ah, au fait, c'est plus cher que l'ancien, 120 balles ! De toute façons, de l'ancien il n'y

en a plus, alors.... C'est bon, c'est pas trop cher? Envoyez vos sous après avoir rempli le bon de commande ci-joint. Le minis-



						M							m
on	de	CO	mm	and	le à	déc	oupe	er et	à re	nvo	ye	r à	
			TIC	NS,	27	rue	du	Gér	néra	F	бу	750	80
m	IS.												

Prénom.....

chèque joint : TOTAL =

## **HEBDOGICIEL SOFTWARE**

# Le logiciel à sa juste valeur

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



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



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

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



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

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



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

! Heddogreel!

N'5





### **DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS**

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

Un concours de plus! Rien de bien original dans

cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent: nous orga-nisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer!

De plus, ce seront les lecteurs

eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille recapitulative mensuelle.

Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'in-tervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRAN-CAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit Pour participer, il vous sumit de nous envoyer vos pro-grammes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications néces-

saires à l'utilisation de ce programme. Bonne chance!

Règlement: ART.1: HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimes-trielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.

ART.2: Ce concours est ouvert ART 2: Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation dé-coupé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature. ART.3: La rédaction d'HEBDO-GICIEL se réserve le droit de

sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans journal

ART.4: Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.

ART.5: Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

ART.6: Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la

clôture du concours trimestriel. ART.7: Le présent règlement a été déposé chez Maître Jauna-tre 1 rue des Halles 75001 PARIS.

ART.8: HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.

ART.9: La participation concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent

HEBDOGICIEL: 27 rue du Gal Foy 75008 PARIS.

Sera déclaré gagnant le pro-gramme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur. Ainsi, pas de favoritisme pour

les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

### DEUX FOIS UNE LIGNE EGALE ?

Rien de plus précieux que ces nouvelles réalisations des Jean-Christophe ALAIME garde un excellent souvenir de lecteurs en folie : vous battez à plate couture tous les la grande période baba. A vous d'en profiter deulignes américains ! Continuez dans cette lignée et vous remporterez la palme annuelle des flemmards gé-

Et en avant la zizique et les flonflons pour les accessits.

Bernard GELDHOF s'envoie un auto-satisfecit par HHHebdo interposé. Bien joué !

Listing COMMODORE 64

10 PRINT"BERNARD";:FORI=55296T056295: POKEI.14:NEXTI:FORI=55616T056295:POKEI.2 20 NEXTI:FORI=55976T056295:POKEI.2:NEXTI: FORI=1024T02023:POKEI.2:NEXTI:GOT010

444

Laurent LICOUR vous invite aux commandes d'une manette de jeu. A vous d'en tirer parti en couleur et haute

Listing THOMSON nº 1

LISTING THUMSON N° 1

10 IFC=0THENLOCATE0,0,0:CLS:SCREEN7,0,1:
x=160:Y=100:C=1:ELSEQ=STICK(1):X=X+(X)0A
ND(0=80RQ=70RQ=6))-(X<319AND(0=20RQ=30RQ
4)):Y=Y+(Y)0AND(0=80RQ=10RQ=2)-(Y<199A
ND(0=40RQ=50RQ=6)):PSET(X,Y),C:IFSTRIG(0
)THENC=C+1:IFC=8THENC=1
20 SCREEM,C:Z=STICK(0):X=X+(X)0AND(Z=80
RZ=70RZ=6))-(X<319AND(Z=20RZ=30RZ=4)):Y=
Y+(Y)0AND(Z=80RZ=10RZ=2))-(Y<199AND(Z=40
RZ=50RZ=6)):PSET(X,Y),-1:IFSTRIG(1)THENR
UN:ELSE10

UN: ELSE10

Pierre ADAM est très à la mode. Le squash le branche, au stylo optique : la raquette va toujours à gauche. Pour la déplacer, appuyez de votre doigt de fée sur le contacteur du crayon optique.

Listing THOMSON n° 2

1 CLS:LOCATE0,0,0:SCREEN4,0,0:B0X(135,50)-(184,100),3:LINE(136,100)-(183,100),-1:X=1:Y=1:M=150:N=60:A=160:FORQ=0T015STEP0:LINE(A,100)-(A+4,100),4:PSET(M,N),5:A1=A:M1=M:N1=N:IFP0INT(M+X,N)</-1THENX=-X:PLAY"LID0"ELSEIFPOINT(M,N+Y)</-1THENY=-Y:PLAY"SI"

2 A=A-2\*(PTRIG=-1ANDA(177)+2\*(PTRIG=0AND A)136):M=M+X:N=N+Y:LINE(A1,100)-(A1+4,10 0),-1:PSET(M1,N1),-1:IFN):10THENLOCATEO, 0:COLOR6:LINE(A,100)-(A+4,100):PSET(M,N) :PRINT"SCORE: ":SC:PLAY"L5002SOSOREMISO": A\$=INPUT\$(1):RUNELSESC=SC+1:NEXT

Pour rejouer, appuyer sur une touche

合合合

Ahmed BOUYERDENE vous recommande de brancher et d'allumer votre imprimante avant de faire RUN. Ne l'oubliez pas ou le programme se met en vacances.

Listing CANON X07

CLS:A\$=INKEY\$:R=INSTR("1234567890-^QWE RTYUIOP@[ASDFGHJKL;:]ZXCUBNM,./?",A\$) 2 LPRINT A\$;:GOTO1

Le doublé est pour Apple cette semaine, après Thomson. Allons-y, roulez jeunesse!

Jean-Claude DEVAL devient l'abonné numéro 1 du podium avec une nouvelle excellente production. Vous allez pouvoir utiliser des REM qui, lors du listing sur écran, ne laisseront apparaître que le texte inclus dedans. Pour mémoire: lancez le programme quis remplissez les mémoire : lancez le programme, puis remplissez les lignes de REM sur les points (et sur eux seulement).

10 INPUTG: FORT=2T064 : HIRES: GOSUB20: NEXTT: GOT010 20 FORI=40960T048959S TEPG:FORA=17T023:I= I+T:POKEI.A:NEXTA,I:RETURN

소 소 소

Listing APPLE nº 1

Listing ORIC

Listing APPLE n° 1

10000 FOR I = 1 TO 9:H\$ = H\$ +

"H": NEXT :HI\$ = H\$:H2\$ = H\$ +

+ "HH": FOR I = 1 TO 33:L\$ =

L\$ + CHR\$ (46): NEXT : TEXT
: HOME : VTAB 12: HTAB 12: INVERSE
! PRINT "REM CACHEES": GET A\$: HOME
: NORMAL : INPUT "NOM DU PRO
GRAMME : ";FILE\$

10001 FOR L = 10 TO 40 STEP 10:

PRINT : PRINT " ;L;" REM "

;! INVERSE : PRINT H1\$;: NORMAL
: PRINT L\$;: INVERSE : PRINT

: PRINT L#;: INVERSE : PRINT
H2#;: NORMAL : PRINT L#;: INVERSE
: PRINT H2#;: NORMAL : PRINT
L#;: INVERSE : PRINT "J";: NORMAL
L#;: INVERSE : PRINT "J";: NORMAL
: PRINT : NEXT L: VTAB 2: PRINT
CHR# (4);"LOAD"FILE#

습 습 습

Et c'est Pierre PILATO qui gagne le premier prix d'humour pour son obsession gremlino-hebdogicielienne.

Listing APPLE n° 2

SS = 21: DIM C\$(S):K\$ = CHR\$ (
95): FOR A = 1 TO S: READ C\$
(A): NEXT : SPEED= 235: HTAB
31: VTAB 5: FOR A = 1 TO 9: PRINT
K\$;: NEXT : HTAB 30: VTAB 6:
PRINT "/": FOR A = 1 TO S: FOR
H = 38 TO 30 - A STEP - 1: HTAB
H: VTAB 5: PRINT C\$(A)\* LEXT
: HTAB 30 - A: PRINT ": HTAB
29 - A: VTAB 6: PRINT C\$(A)\*
/": FOR X = 7 TO 22: HTAB 2 /": FOR X = 7 TO 22: HTAB 2 9 - A: UTAB X PRINT C\$(A);:U = 49200: UTAB

X - 1: PRINT CHR\$ (8)\* ": NEXT : PRINT CHR\$ (7): NEXT : DATA M,A,I,M, ,M,A,I,M, ,L,E,I,C, I,G,D,D,B,E,H: FOR T = 1 TO 1,0,U,U,B,E,H: FOR T = 1 TO 5: PRINT CHR\$ (13): SPEED= 40: NEXT: SPEED= 150: FOR 1 = 1 TO 27: HTAB 1: VTAB 13: PRINT " ( ";: FOR Z = 1 TO 10: POKE U, PEEK (U): NEXT: NEXT: HTAB 28: VTAB 13: PRINT " "

Salut et sihiouléteure

## **BON DE PARTICIPATION**

Prénom Age Adresse

Nom du programme Nom du matériel utilisé

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

Signature obligatoire (signature des parents pour les mineurs).

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





NDLNC: Eh les mecs vous étes pas sympa, y a 2 semaines, je vous ai demandé de me trouver un nouveau nom et on peut pas que vous vous soyez , tous ceux qui m'en ont proposé un , c'était du genre la claviste sensuelle, la proposé claviste folle et autres alors à vos plumes ou je vais vous faire la tête et je mettrai plus de NDLNC, allez soyez gentils et faites un effort surtout qu'il y en a pas mal d'entre vous qui sont en vacances cette semaine, tchao et à la semaine pro-chaine, si vous m'avez trouvé un nom bien sûr!

#### **AMSTRAD**

CHERCHE possesseur d'AMS-TRAD CPC 464 pour échange de programme jeux, utilitaires, pédagogiques, de bidouille gre-nouille. Jean Marc LACROIX 37 rue de Launay 28000 CHAR-

CLUB INFORMATIQUE VENDS pour AMSTRAD programme de qualité "Horloge": lecture de l'heure, Addition de durées avec simulation graphique etc ...: 60 F. la K7 avec mode d'emploi. Club d'Informatique. Ecole Publique d'Informatique. Ecole Publique St Arnoult 41800 MONTOIRE. Tel: (54) 85 28 67 le soir.

Echange logiciel Easi-Amscalc contre 2 autres logiciels : Pendu + le géographe par exemple. Tel : (38) 85 62 10. ECHANGE "Fred l'Electricien" contre un autre jeu pour AMS-TRAD. Frédéric DALSACE. 23 rue Fernant Lechanteur 50230 AGON. Tel: (33) 47 04 36.

#### APPLE

VENDS APPLE IIe 128 K + couleur + 80 col + 2 drives + moniteur APPLE + souris APPLE + joysticks + disquettes + programmes + livres : 14000 Tel: 875 55 88 entre 19 et 21

VENDS souris APPLE POUR APPLE IIc: 500 F. RECHERCHE Conan pas cher. Tel: 266 28 30 poste 32 51 ou 436 91 21 après 20 H.

VENDS imprimante SCRIBE pour APPLE IIe ou IIc : 2850 F. Tel : 589 78 19. De 8h45 à 18h.

CHERCHE souris pas trop chère pour Bidouille. Francis MOUTHAUD. 13 rue des Hor-tensias 87100 LIMOGES. Tel : (55) 37 78 73.

VENDS APPLE II + 2 drives et moniteur Prix interressant (c'est du belge !!!). Tel: 080 570212 BELGIQUE.

#### ATARI

Recherche solution pour jeu cassette ATARI "Raiders of the lost ark". Que faire après la salle des cartes? Comment? Merci d'avance. MAQUET E 36, avenue Pierre et Marie CURIE 80400 EPPEVILLE HAM.

VENDS ATARI 2600 moins d'un an + 4 modules (Donkey kong, le retour du jedi,..): 1900F. Tel: (70) 32 45 04.

ATARIEN cherche autre atarien pour échange divers. Si vous avez Wing War ou Estern Front 1941 Ecrivez moi. COMTE A 9, rue St Just 12000 RODEZ.

### MO5 contacts

CHERCHE pour échanges divers. Hervé POU-LAIN. La Houaye Dinoze 88000

CHERCHE magnéto K7 pour MO5: 300 F. maximum. François Xavier DANIEL. 3 impasse du bout de la ville 76240 BEL-BEUF. Tel: (35) 80 11 42.

VENDS pour MO5 1 cartouche AIBUS + 1 K7 + K7 Cubomagic + 1 surprise: 400 F. ou ECHANGE contre cartouche ECHANGE contre cartouche Scriptor, Multifichier, Mélodia ou autre CHERCHE également autre CHERCHE egalement contact pour échanger idées. Tel: 16 (94) 62 30 58.

VENDS MO5 + magnéto: 2800 F. + K7 jeux. Patrick PETIT. 122 Route de Montcenis 71200 LE CREUSOT. Tel: 16 (85) 56

VENDS MO5 + magnéto + K7 de jeux + 2 livres d'initiation + 25 programmes: 2900 F. Tel: 233 11 32 demander Thierry.

#### **TRS 80**

Débutant en éléctronique RE-CHERCHE possesseur TRS plus expérimenté ayant créé une carte permettant le contrôle de moteurs pas à pas en vue du pilotage d'un téléscope à l'aide d'un TRS modèle III. Emmanuel WILLEFERT. 42 rue du Capi-taine Jasmin 59133 PHALEM-PIN. Tel: 16 (20) 90 65 36.

VENDS TRS 80 16 KO vidéo vert noir + son + jeux + K7 as-sembleur + 4 livres: 2500 F. ou 3000 F. avec imprimante. Gérard CORDES. 32 rue George Sand 85000 LA ROCHE SUR YON. Tel: 16 (51) 36 18 86.

VENDS TRS 80 model 3 32 KO + magnéto K7 + cordon + jeux sur K7 + livres: 6500

## ZX 81

VENDS ZX 81: 300 F. + 16 KO: 250 F. + 64 KO: 650 F. + interface 16 couleurs : 300 F. ou le tout 1500 F. + K7 gratuites. Francis COUSSEAU. 17 rue Jean Jaurès 94800 VILLEJUIF. Tel: 726 92 21.

VENDS ZX 81 + 16 KO + clavier ABS + inverse vidéo + manuel + 1 livre 80 programmes + 1 livre "créer et animer ses jeux vidéo" + nombreux programmes pour ZX sur K7: 800 F. Sté-phane BARDOU. 93 rue des Eglantiers 77176 SAVIGNY LE TEMPLE. Tel: 063 15 41 après

VENDS ZX 81 : 580 F. + livre d'initiation : 140 F. + clavier mécanique : 60 F. + 2 K7 d'origine : 110 F. + 2 K7 neuves : gine: 1 220 F. + raccord magnéto : F: + mémoire 16 K bytes: 300 F F: ou le tout pour 1000 F. Sé-bastien GENARD. 6 avenue Vic-tor Thiebaut 77177 BROU SUR CHANTEREINE.

VENDS ZX 81 + 16 K + clavier ABS + revues + 500 program-mes : 600 F. Te,: 798 86 39.

VENDS ZX 81 + 16 K clavier ABS + 1 manette + program-mes sur K7 + livres + câbles et allimentation : 900 F. Tel : (90) 89 37 96 après 18H.

#### CASIO

VENDS CASIO PB 700 12/83 avec manuel + housse: 1000F. J.P CARRON Tel: 250 96 29.

VENDS CASIO FX-702P + Interface K7 FA-2 + imprimante FP-10 + "la découverte du FX-702P" + "la conduite du FX-702P" + "la conduite du FX-702P" + 1 K7 DDI + 7 K7 loogi'stick + 7 cassettes de programmes tapés. Valeur 2600F vendu 2200F. Paul JOLIVET. Tel: 921 84 04 après 20h.

VENDS cause double emploi CASIO FX 702P + interface K7 + 2 livres PSI + 30 program-mes sur K7: le tout 900F. SI-MEONIDIS, 11 bis place du général Amette 75015 PARIS

VENDS printer CASIO FP-10 + RLX: 400F avec emballage. Se branche sur FX-502P-602P-702P. Philippe. Tel: 376 47 84.

VENDS CANON FX 702P + Manuel + livre de programmes + piles 900F. Sous garantie Laurent ABRASSAT. 24, avenue Audra 92700 COLOMBES. Tel : 784 42 26.

#### **SPECTRUM**

CHERCHE généreux donateur de micro (spectrum de préférence) pour club d'initiation. Stéphane COUSIN 503 quai aux fleurs 59240 DUNKERQUE.Tel : 63 75 00.

VENDS SPECTRUM 48K UHF NB. + péritel + cordon + synthèse vocale + 30 jeux + livres : 2000F. Olivier PERRI-CHON. 3 villa de la Paix 92130 ISSY. Tel: 642 70 57.

VENDS ZX SPECTRUM 48K + 6 jeux + haut parleur + alimentation + magnétophone + 6 livres : 2000F. Tel : 28 68 18.

VENDS SPECTRUM 48K péritel avec 60 programmes: 1800F. COLLINS G. 76 de la pompe 75116 PARIS. Tel: 774 86 28.

VENDS SPECTRUM 48KO + interface Péritel + Alimentation + 30 logiciels dont Atic Atac, Lords of Midnight, Sabre Wulf, Pheenix etc...Le tout pour 2000F. JOSE (62) 28 22 83.

VENDS SPECTRUM 48 KO Pal Péritel + 70 programmes + in-terface ZX1 + 1 microdrive + 6 terface ZX1 + ...
micro disquettes + imprin imprimante GOMES José après 19h au 020 43 80.

VENDS SPECTRUM 48 KO avec Péritel, Magnéto, 7 K7 (intercepteur COBALT, ALCHE-MIST,...), 1 K7 de 40 listings et livres de programmation : 2700F (à débattre). FARMACHIDI J.P 20, rue de la plaine 75020 PARIS. Tel : 373 00 34.

Chômeur père de famille cherche sympathique donnateur d'ordinateur SPECTRUM ou autre, afin de s'initier et d'intéresser ses enfants à la micro-informatique. VAQUE J.P BP 76 59330 HAUTMONT. Tel: (27) 66 12 17 après 12h 66 12 17 après 12h.

SPECTRUM échange jeux : Boulder dash, Franck, TLL, KUNG FU, Les Flics, Moo-Manic Miner, Alien...Achète et vends égale-ment. Ecrire ou télephoner le vendredi soir ou le week end Réponse assurée. LARCHER Hervé 13, rue Bellevue 57134 DISTROFF Tel: (8) 256 83 20.

VENDS ZX SPECTRUM 48 KO Péritel/ N/B + Micro drive + interface ZX 1 + synthétiseur vocal + carte 8 entrées/sorties + 2 livres Basic + 3 livres as-sembleur + 1 livre Pascal + nombreux logiciels dont ZX as-sembleur, Pascal HP4T, Vox, 3D Mover, Eureka, Compilateur + nombreuses revues, informatiques, et en prime un abonne-ment à ORDI 5 pour 1 an le tout : 5000F. Tel : (42) 26 71 84.

Achète ou échange (contre trashman, xavior). Logiciel de jeux d'arcades rapides. L COSTE. 2 rue C.NODIER 25000 BESANSON (vend également prise péritel spectrum). Tel : dimanche (84) 40 22 07.

VENDS SPECTRUM 48 K péritel + magnéto BRANDT M 219 + livres + 16 K7 : 2000 F. Tel : (16 06) 402 26 02.

VENDS pour SPECTRUM Dallas : 70 F. port compris. Tel : **VENDS** SPECTRUM 070 13 85

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 débarasser, 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** 



NOTICE EN FRANÇAIS



## NOTICE EN FRANCAIS

## **SPECTRUM**

**BLADE ALLEY** 

Secteur mal famé attend libérateur au grand coeur. 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!

Vite et bien à l'assaut des galaxies ennemies.

### ZX 81

DALLAS

Coulez les Ewing grâce à vos puits de pé-

CORN CROPPER

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

GALAXIANS

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

**3D GRAND PRIX** 

Pole position pour ZX, ça existe. La preuve!

#### COMMODORE

#### KRISTAL OF ZONG

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

**DEFENDER 64** 

Mieux qu'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 huîtres c'est bon pour le palais, mais les perles c'est enser monnale. Epuisé! meilleur pour le porte

CENTIPEDE

Grand classique. Innénarable! (aussi sur Commodore)

THE ULTRA

Malheureusement, il ne sait compter les ta-bleaux 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

ou les goules, le même o esonnera annoncant disparition prochaine: 10000UUUUU! Epuisé! LE GEANT DE GLACE

N'a pas des pieds d'arquile mais el vous vous appeles Bavid vous l'aurez ce Goliath. Epuisé!

M.A.R.C. MARC pour "Maman les Aliens Recommencent leurs Conneries". Infernal et génial.

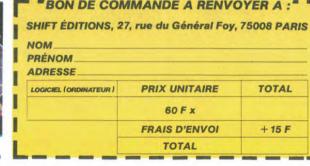
NOTICE EN FRANCAIS

NOTICE EN FRANÇAIS















VENDS SPECTRUM + 48 K + péritel + interface Manette AGB + joystick (Quick Shot II) + livres + Light Pen + 8 K7 de jeux : 2800 F. Tel : 906 83 32.

VENDS SPECTRUM 48 K péritel + micro drive + livres + programmes : 3400 F. Tel : (43) 93 78 91.

VENDS SPECTRUM 48 K péritel + UHF NB. + 2 manettes + interface + 6 K7 + prog perso + TV. NB.: 3500 F. + TV. couleur SECAM péritel: 2200 F. possibilité de vente groupée ou séparée. Tel: (61) 01 90 14.

POSSESSEUR SPECTRUM 48 K RECHERCHE correspondant pour échange de programmes. Tel : (56) 48 54 33.

VENDS SPECTRUM PLUS + imprimante + adaptateur péritel + 15 K7 de jeux + 2 livres : 3500 F. Stéphane KRAUSZ. Tel : 588 41 97.

CHERCHE correspondant possédant un SPECTRUM 48 K pour échanger programmes et trucs. M. GERARD. 1 rue de la Croix 1050 BRUXELLES BELGI-

VENDS SPECTRUM 48 K + péritel + mod. NB. + TV. NB. + int. centronic + int. Kempston et AGB + manettes + magnéto + 30 programmes dont inedits + 50 listings + livres + revues: 3500 F. Tel: 252 76 26.

VENDS SPECTRUM 48 K + manettes de jeu + péritel + 2 livres de programmation + 5 logiciels : 2800 F. ou 3000 F. avec magnéto. M. CAMBOURNAC. 59 avenue Beauséjour 77340 PONTAULT COMBAULT. Tel: 028 58 74.

VENDS TI 99/4A Console: 800 F. + modules TI Extended: 550 F. + Minimem: 550 F. + Echec: F. + Minimem: 550 F. + Echec: 500 F. + Multiplication: 100 F. + Super Demon attack: 250 F. + Alpiner: 150 F. + Wumpus: 150 F. + Parsec: 200 F. + Envahisseurs: 150 F. + Munch Man: 500 F. + Music Maker: 150 F. + Black jack poker: 200 F. + Burger time: 200 F. + joystick: 150 F. + Interface pour Peritel sup: 400 F. + Collection revues TI 99 français: 200 F. + 30 cassettes avec nombreux jeux: 30 F. pièce + nombreux livres et documentations. Christian BADAROUX tel: 585 16 52 (le soir de 20 H à 21 H). (le soir de 20 H à 21 H).

VENDS modules de jeu pour TI99/4A: Parsec, munchman, carwars, ambulance, amazing, échecs, the attack, chrisholm trail, invaders et des K7: Solar system, Lunar jumper, Sun games, Basic par soi-même, Basic étendu par soi-même. Prix à débattre. JF GUITARD. 12 rue des vases 31000 LOUSE.Réponse assurée. TOU-

VENDS TI 99 avec manettes:
1000 F. + BE. + livres + K7 +
99 magazines: 800 F.
+ Echecs et Othello: 400 F. +
mini mémoire avec livres assembleur + K7 diverses: 800 F.
+ Ti cale et Gestion familiale: 500 F. 500 F. ou le tout avec jeux sur K7 : 3500 F. Albert BELOU. 23 bis rue Bauben 31000 TOU-LOUSE. Tel: 16 1 63 78 63.

VENDS TI 99 console + péritel magnéto + manettes de jeu BE + mini mémory + manuels + 21 modules dont Pole Position, Parsec, Munchmann, Startrek, Othello, Gestion de Fi-chiers + module Pirates Adventure + divers jeux infogrammes et softi + 50 logiciels sur K7 + livres jeux et programmes tomes 1. 2. 3.: 6000 F. Possibilité de vente séparée. Tel : 770 18 65. Après 20H.

VENDS TI 99 + péritel + BE + mini memory + manettes de jeux + cable K7 + module o-thello + programmes + livres : 2400 F. Tel : (98) 44 96 29.

VENDS TI 99 + câbles + alimentation + ext basic + 2 manettes de jeux + cordon magnétophone + modules de jeux + 3 K7 jeux + 1 K7 jeux d'aventure + K7 6 programmes + revue 99 magazine + documentation : 2700 F. Pierre GRAND. Cité des Jacobins 32100 CONDOM. Tel: 16 62 28 22 81.

VENDS TI 99 + 10 modules + joysticks + 8 livres + manuel BE + pratique du TI 99 N° 1 et 2 + 50 programmes pour TI 99 + jeux et programmes TOME II III + Hebdogiciel software N° 2 et 3 + techniques de pro-2 et 3 + techniques de pro-grammes de jeux N° 1 et 2 + 99 magazine + K7 de programmes + magnéto + adaptateur + double câble de liaison magnéto + nombreux programmes ( listings): 3600 F. à débattre. Frédéric GAUDFRIN. 56 rue Lucien Sampaix 94460 VALENTON. Tel: 389 09 87. Après 17H.

VENDS TI 99 + péritel + adaptateur + cordon K7 + magnéto K7 + module de jeu + manette de jeu + 19 jeux K7 + 10 Hebdogiciel + 10 jeu sur papier: 3000 F. Johann LOCATELLI. 19 allée des Mitailleres MEYLAN. 38240

VENDS TI 99 + interface péritel + manettes de jeux + cordon magnétophone + modules BE d'origine Parsec + K7 et livres : 2000 F. Yves GLET. 21 rue de Penthièvre 78310 MAUREPAS. Te: 062 92 70.

VENDS TI 99 + BE + mini mémory + livre + 6 modules de jeux + cordon magnéto + jeux sur K7 : 3300 F. à débattre. Tel : (42) 22 33 25.

VENDS TI 99 + péritel + Secam + boîte extension + ma-nette de jeu + magnéto + cordon + module + jeu vidéo 2 + mini mémory + programme de jeu 1 et 2 + 2 livres : 3400 F. Xavier BLANQUEFORT. 60 Avenue de Wagram 75017 PARIS. Tel : 227 62 89.

VENDS TI 99 + joysticks + magnéto + câbles magnéto + 2 K7 + 2 livres : 1580 F. Tel : (88) 38 58 56. Demander Eric.

CHERCHE module Husttle pour TI 99 ou ECHANGE contre mo-dule Microsurgeon. Tel: (90) 75

VENDS TI 99 + magnéto + manettes + 7 modules + livres : 1800 F. Tel : 379 24 74.

VENDS TI 99 + cordon ma-gnéto + manettes de jeux + pogrammes 1500 F. à débattre Jérôme DONZELOT. Buffard 25440 QUINGEY. Tel : 16 81 86 45 56.

VENDS boîtier périphérique TI 99 équipé carte et module mé-moire 32 K + lecteur de disque avec son contrôleur: 4500 F Tel: 471 27 41.

VENDS TI 99 + interface péritel + manuels + câble magnéto + manuels + câble magnéto + manettes de jeu : 1600 F. + module BE + module gestion de fichiers + manuel + 14 livres de programmes + 8 K7 contenant 70 programmes : 1600 F. ou le tout : 3000 F. Michel RECE-VEUR. 34 D rue Jules Grosjean. 25200 MONTBELLIARD. Tel: (81) 91 85 79.

VESNDS TI 99 + magnéto + cordon + manettes + livres : 1000 F. Tel : (74) 70 43 73 livres:

CHERCHE contacts avec TI 99 + mini memory + TI Extended basic + TI logo II + extension 32 K. Stéphane SALMONS, 16 rue Traversière 11100 NAR-BONNE.

VENDS TI 99 + interface Secam + manettes de jeu + cordon magnéto + BE + mini memory + manuels + K7 basic par soi même + K7 conseils fic nanciers + K7 + 50 programes sur K7 + 10 Hebdogiciels + 2 99 magazine + 5 modules de jeux: 3500 F. XavierJACQ. 8 rue de la Gare 29235 St THErue de la Gare 29235 St THE-GONNEC. Tel : (98) 79 42 43.

CHERCHE le manuel en francais du BE et de la mini mémoire. Accepte phopocopie. Tel: (66) 30 45 45. (NDLNC: merci pour le bisou, je t'en fais un gros aussi).

CHERCHE possesseur du module "Return To Pirate's Isle" pour TI 99 afin d'échanger des indices. JF. CAZEMAJOU. 50 rue Maurice Becanne 31400

VENDS pour TI 99 interface Secam: 350 F. Tel: 885 47 93 après 18H.

VENDS TI 99 PAL avec manuel VENDS II 99 PAL avec manuel d'utilisation en français + joysticks + cordon magnéto + modules Echecs, Parsecs, TI Invaders, Alpiner, Blackjack and Poker + nombreux programmes en BS sur K7: 2300 FF. ou 15000 FB. P. TASSET. rue vallée 14 4498 BASSENGE BELGIOUF Tel: 041 86 24 45 GIQUE.Tel: 041 86 24 45.

CHERCHE RS 232 C pour TI 99. Tel: 16 (6) 494 42

VENDS TI 99 + TI extended + TI calc + Parsec + Othello + cordon magnéto + Lunar Lander + Lunar Jumper + K7 + 12 jeux BS + prise tele + Number Magic : 2500 F. Tel :468 37 48.

VENDS TI 99 + BE manuel en VENDS TI 99 + BE manuel en français + manettes de jeux + cordon + magnéto + jeu d'échec + TV. NB. + nombreux programmes sur K7 + jeux + trucs + astuces pour TI 99 édition P.S.I.: 2500 F. Hervé SALORT. 6 impasse Pasteur 82100 CASTELSARASIN.

VENDS pour TI 99 nombreux modules de jeux + manettes + BE. Manuel en français. Pascal LEGER. 43 avenue de la Répu-blique 94600 CHOISY LE ROI.

VENDS TI 99 péritel + extended basic + modulateur CGV PHS 60 (péritel/antenne) + ma-gnéto TEXAS + 2 câbles + 2 manettes de jeu + module Burger time + Lunar lander + Ca-yern Quest + Rubis Sacré + Tombe du sorcier + 70 jeux sur K7 : 2900 F. à débattre. Laurent TILLY. 23 allèse des Platanes 93800 EPINAY S/SEINE. Tel : 826 4656 après 19H.

VENDS TI 99 + péritel + manettes de jeux : 900 F.Olivier TROMBERT. 12 rue SylbainVI-GNERAS 92380 GARCHES. GNERAS 9238 Tel: 741 20 68.

VENDS TI 99 péritel + BE ma-nuel français + mini mémoire + manettes de jeu + câble liaison magnéto K7 + 2 modules de jeu + environ 8 K7 + 4 livres : Les grands classiques du jeu pour TI 99, Pratique de l'ordinateur familial TI 99 + 99 magazine N° 2: 2700 F. Aymeric JOSSE. 120 route des charmes 78320 LEVIS ST NOM.(NDLNC: Tu vois il suffisait de demander et je te fais un gros bisou !).

VENDS TI 99 + pal modulator + alimentation + livre: 1100 FF. ou 7000 FB. P. ROLLET STOOKTSTAAT56 9600 RE-NAIX BELGIQUE.

CHERCHE possesseur TI 99 BE. pour échanger ou vendre des programmes en tous genres sur la région NORD PAS DE CALAIS. Sylvain ROUSSEL. 44 rue du Roussillon 62700BRUAY EN ARTOIS.

CHERCHE possesseur de TI 99 pour échanger des programmes et des idées. Antonio SISTO. Epenex 15 1024 ECUBLENS VD SUISSE.

VENDS TI 99 + mini memory + BE + gestion + Parsec + Othello + Moonsweeper + Ad-venture + Pirate + Masch + Jungle + Formule 1 + nom-breux programmes sur K7 + manettes + cordon + magnéto manettes + cordon + magnéto + listings + livres : 2500 F. D. BESSE. 12 ure du Sergent Ma-ginot 75016 PARIS. Tel : 502 11 33 poste 3048.

VENDS TI 99 + magnéto + câble K7 + poignées + logiciels + livres + K7 + manuel + programmes + docs : 2000 F. Tel : 306 91 13 demander Philippe.

VENDS TI 99 + boîte extention + unités disk interne + contrô-leur + ext 32 K + magnéto K7 + cordon + joysticks + BE. + mini mémoire + gestion de fi-chiers + 6 modules + 50 pro-grammes sur disquettes grammes sur disquettes + K7 de jeux + nombreux livres et revues. Prix à débattre. Tel : 043 59 98.

RECHERCHE modules TI Calc, Scrabble, Jeux vidéo I + K7 Jeu d'Entreprise, Introduction aux echecs, Technique de gestion de données + livres "Le langage Assembleur pour l'ordinateur familial TI". Tel : (68) 21 22

VENDS pour TI 99 module BE. avec manuel en français: 750 F. Tel: (3) 024 22 73. Demander Philippe.

VENDS TI 99 avec modules BE, Car War, Alpiner, TI Invaders, Gestion de fichier + 2 livres de programmes + manettes de jeux: 2300 F. Tel: (54) 85 00 50.

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

**VIDEOTROC** 

VENTE - ECHANGE - DÉPÔT DE TOUT MATÉRIEL VIDÉO ET MICRO-**INFORMATIQUE - 1000 JEUX** 

**NOS PRIX NEUFS!** 

MONITEUR COULEUR : 2490 F ATARI 800 XL SECAM : 1700 F 10 DISQUETTES NASHUA: 145 F

Joystick QUICK SHOT II: 120 F

ONITEUR COULEUR: 2490 F
ARI 800 XL SECAM: 1700 F
DISQUETTES NASHUA: 145 F
MSTRAD
MSX CANON V20: 2990 F Imprimante: 1990 F
+ moniteur couleur: 4490 F
ORIC ATMOS: 1490 F
ystick QUICK SHOT II: 120 F
ECTRUM +: 1690 F

WECTEUR DISQUETTES + 1 jeu: 2890 F
Moniteur Ecran Ambre: 950 F
Imprimante BROTHER, cordon: 2790 F
ORIC ATMOS: 1490 F
CONSOLE COLECO CBS: 990 F
CBM 64 PAL + 1 jeu = 2490 F
CBM 64 Péritel + 1 jeu = 2890 F

SPECTRUM +: 1690 F OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H 00

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS 1él.: 342.18.54 metro : gare de Lyon, Ledru Rollin

## BLANC BERNARD

INFORMATIQUE BUREAUTIQUE LYON

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

Blanc Bernard sera présent au SALON INFORA du 16 au 20 avril 1985 STAND 6634.

9, rue Salomon Reinach. 69007 Lyon Tél. : (7) 872.25.48 (près facultés)

ASSISTANCE TECHNIQUE - LOGICIEL - FORMATION

## **VIDÉO 107 INFORMATIQUE**

 $\Diamond$  $\Diamond$ 

PLACE DES FÊTES **75019 PARIS** 

SINCLAIR QL 5 490 F 1900 F SPECTRUM + CBM64 + Lect. K7 2 990 F **ORIC ATMOS** 1 690 F **AMSTRAD VERT** 2 990 F

Tél.: 201.22.34 - 201.46.09

## AMICROSTORY **GRAND CONCOURS**

**PROGRAMMATION TOUS MICROS** Nous consulter 325.51.52

ET 5% aux lecteurs d'HEBDOGICIEL C 64 Péritel + lecteur cassette 3099 2 945 F Lecteur de disquettes 2789 2 650 F

**DES PRIX TOUJOURS FOUS CHEZ MICROSTORY** 14, rue de Poissy, 75005 PARIS



### DIFFICILE DE TROUVER LE BON LOGICIEL?

Alors n'hésitez plus et venez les voir en démonstration dans la nouvelle boutique "LOGICIEL PILOTE".

Vous y trouverez des programmes, rien que des programmes pour votre : MACINTOSH, APPLE 2E ou 2C, IBM PC ou compatible.

Sans aucun engagement de votre part, venez découvrir nos logiciels...

LOGICIEL PILOTE 5, rue des COLONNES 75002 PARIS. (angle 7, rue de la Bourse)



Initiés d'HEBDOGICIEL, venez, en pélerinage, visiter le plus fabuleux monument consacré à AMSTRAD en France.

**CADEAU DE BIENVENUE** à tous les fidèles munis de cette annonce

10, boulevard de Strasbourg 75010 Paris 🖀 206.50.50

Heures de culte : 9 h 45 à 13 heures - 14 à 19 heures tous les jours sauf dimanche

### FALLING IN LOVE de Ulu GROSBARD



Avec Meryl STREEP (qu'est toujours aussi belle), Robert De NIRO (qu'est toujours aussi beau) et Harvey KEI-TEL (qu'a pas changé depuis la communion de ma p'tite soeur). 1H40. USA.

Ha! Ha! Voilà un film que tout le monde il attend avec impatience hein? Bande de jeunes voyous! Ca c'est un film qui devrait être hachement bien, non ? Ah, pour sûr. Avec des pointures comme eux deux, ça ne pourrait être que

Ca commence mal, hein! On sent sous ce ton enjoué une pointe d'ironie qui tend à gâcher tout le plaisir qu'on savoure à l'avance, rien qu'à l'idée de voir ce film

Eh ben vous avez tout compris. C'est pas bien. Un homme, une femme, chabadabada, qui chacun de leur côté mariés, sont sages, jamais entre les repas, bref des gens bien. Et manque de pot, ils tombent amoureux l'un de l'au-tre, et non l'un dans l'autre, c'es d'ailleurs là qu'est tout l'pro-blème. On les voit pendant une heure à se draguer gentiment, et y s'passe rien. On est là comme des ronds de flan, à attendre que ca arrive, et ça vient pas, dur ! C'est long! Mais c'est long! Streep et De Niro essaient tant

bien que mal de donner un mini-mum de consistance à leur personnage, mais, masseu, les pau-vres, qu'est-ce qui rament! Mieux que ce qu'ils ont fait, j'crois bien que ça n'aurait pas été possible. que dans tous les cas la performance d'acteur est remarquable, surtout vu le texte. D'un autre côté, s'ils avaient été mauj'vous raconte pas comme on les aurait attendus au tournant

J'étais plein de bonne volonté en allant voir ce film, bien que déjà des copains m'avaient dit que 'était franchement pas jojo. Mais même avec toute la bonne volonté du monde, j'ai pas accroché. Non pas que je n'aime pas les films sentimentaux, en fait j'adore ça mais c'est tellement long à v'nir! Voilà, au moins, vous saurez à quoi vous en tenir, et ne v'nez pas m'écrire après en disant que 'vous avais pas prévenu, hein !

### HORS LA LOI de Robin DAVIS



Avec Isabelle PASCO, Wadeck STANCZAK et Clovis CORNILLAC. 1H47. FRA.

L'Aube Rouge, Prix Mussolini du film fasciste '84,est sorti trop tôt pour que je le des-cende dans les pages de l'H Hebdo. Ce film, c'est pratique-ment la même histoire, sauf qu'ici, curieusement, il n'y a pas la composante fascisante du premier

Une bande d'une douzaine de gosses d'une maison de cor-rection en cavale. Super!

Les jeunes acteurs de 17/18 ans en France, c'est pas le pied. Ils se croient générale-ment sortis de la cuisine de Jupiter et sont donc très difficiles à manipuler pour un met-teur en scène. Ca c'est à la décharge de Robin DAVIS.

En revanche, et à sa charge, c'est un film où que l'histoire elle est aussi mince qu'une feuille de clope mouillée, c'est à dire qu'on y voit au travers ! Bon d'accord a priori c'est plaisant les histoires avec des

édito

Salut les aminches ! Cette se-maine on peut dire qu'il y en a pour tous les goûts : du musi-cal (Le Baiser de Tosca), du romantal et sentimentik (Falling In Love), de l'héroic fantasy (Ladyhawke) ou de la résis-tance (Blanche et Marie). Et encore là j'en oublie un peu. J'vous cause plus de Chamrousse, juste un p'tit mot pour vous dire qu'on a complète-ment merde avec Pidouzzz, puisqu'un film de Chamrousse est passé à la télé le samedi 23 mars sur TF1 : Le Diable

Dans Le Bénitier. Bon d'accord

il était Hors-compétition, mais c'est pas une raison pour l'ou-blier, vu qu'en plus il se trouve que c'est un bon film. M'enfin, 'espère que vous ne nous en voudrez pas trop.

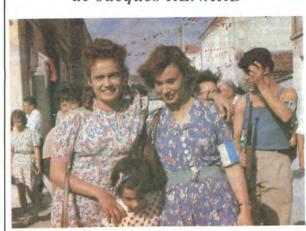
Sinon comme d'habitude je Sinon comme dinabitude je n'ai pas assez de place pour vous parler de tous les films qui sont sortis dernièrement, genre "Partir Revenir" ou genre "Partir Revenir" ou "2010". Mais vous inquiétez pas, tout vient à temps pour qui sait prendre son mal en patience de ch'val.

Bonnes vacances et joyeux Noël!

CLOU

## BLANCHE ET MARIE

de Jacques RENARD



Avec MIOU-MIOU, Sandrine BONNAIRE, Gérard KLEIN, Maria CASARES, Patrick CHENAIS et Clémentine CE-Patrick LARIE. 1H32. FRA.

Bon, y s'trouve que j'ai des copains qu'ont bossé sur ce film. En l'occurence c'est eux qu'ont fait les décors (chapeau, les mecs). Dans ce genre de film d'époque, la deuxième guerre mondiale, faire les décors c'est jamais une partie de plaisir. Imaginez la galère de virer tous les parcmètres, les lampadaires et les antennes de télé sur tous les toits qui risquent d'être pris dans des plans en extérieur. Vous voyez un peu le genre de délire? Sans compter la réalisation de boutiques qui doivent redonner l'ambiance de l'époque : les emballages des produits, les pubs, etc... Essayez un peu d'observer la finesse des décors dans les films que vous voyez, ou à la téloche, ou au ciné et vous m'en direz des nouvelles.

Tenez, j'vous donne un exemple : il y a une pharmacie dans le film dans laquelle plusieurs scènes se passent. Il faut donc que le spectateur voit dans la boutique des médicaments de l'époque, ou tout au moins les emballages. Vous croyez fran-chement qu'on en trouve encore beaucoup, vous, des tubes de pommade Machpro, look '42 ? Non ? Eh ben vous avez raison, n'empêche qu'il en faut pour le film. Voilà par exemple à quoi vont se consacrer les mecs de la déco pen-dant quelques temps, redessiner et refaire des emballages de produits. Ce ne sont que des petits détails, pour vous ? Mais un film a certainement plus de force s'il est authenti-que. S'il ne l'est pas, le public se marre, or étant donné que ce film n'aurait certainement pas pu figurer dans la sélection du Festival de Cham-rousse, vous pigez le malaise. Le film cause de bonnes femmes (Oh encore!). Pas de n'importe quelles bonnes femmes, celles qui étaient rébonnes sistantes. Une résistance de cuisine parfois, mais ce sont elles qui trimbalaient les armes dans leurs cabas, à l'insu des Allemands. C'est dans leur cuisine que les mecs se réunis-saient, dans leur cave que le matos pour imprimer les tracts était entreposé. Pas mal de gonzesses sont entrées dans la résistance avant leur mari, les machos en prennent tou-jours un coup en sachant ça! C'est ainsi qu'on voit Miou-Miou faire la bouffe pour ses 3 gosses (plus le polichinelle qu'elle a dans l'tiroir) pendant qu'elle fait du trafic de plastic déguisé en savon de Marseille. Bonnaire, elle, est agent de liaison entre divers groupes, et c'est pas toujours facile pour elle de bosser dans des conditions où les mecs essaient de profiter d'elle puisqu'elle est la seule nana sur le terrain. Mais ne croyez pas qu'elles

poursuivent impunément leurs activités, au contraire, il arrive un moment où elles sont recherchées comme "terroristes" par les Chleus et là c'est pas une partie de plaisir pour elles. Voilà, y'a un truc que Renard montre très bien dans son film et surtout lors de la scène fi-nale à la Liberation, c'est que les gonzesses ont été complè-tement déconsidérées par leurs mecs, qui ne se sont pas rendus compte combien ils leur devaient à ces femmes qui se battirent dans l'ombre et qui leurs apportèrent leur flin-gues. Ah putain! Les mecs ont vraiment la mémoire courte

(32K utilisateur).
Voilà c'est un très bon film à se mettre derrière les lentilles de contact, consommons fran-çais. Halte aux envahisseurs

étrangers!

adolescents, et en plus, on s'attendrit beaucoup plus faci-lement sur leur sort quand ce sont de jeunes délinquants. Mais c'est tellement facile, bor-

del! En fait j'ai l'impression que le réalisateur a fait ce film uniquement pour montrer de belles images de la France. Parce que s'il y a une chose qui est sûre à propos de ce film c'est que les décors exté-rieurs sont absolument super-

bes et extrêmement bien photographiés. A se demander si ce n'est pas en fait un documentaire sur la campagne française légèrement roman-

cée. Vous pouvez donc aisément l'éviter, à moins que vous n'ayez des copains qui jouent dedans, auquel cas je vous donne l'absolution. Mais ce sera bien la seule raison. Enfin, mieux vaut voir ça que Le Cow-Boy !

## box office



APRES LA REPETITION BRAZIL PERIL EN LA DEMEURE LA VIE DE FAMILLE A LA RECHERCHE DE GARBO BLANCHE ET MARIE NUIT PORTE JARRETELLES PIANOFORTE ANOTHER COUNTRY SAC DE NOEUDS 11) LES SAISONS DU COEUR 12) LE BAISER DE TOSCA

13) LA DECHIRURE 14) LOUISE L'INSOUMISE 15) LES SPECIALISTES 16) FLIC DE BEVERLY HILLS 17) RAS LES PROFS

19) 2010 20) LE THE A LA MENTHE 21) LADYHAWKE

22) SOLDIER'S STORY 23) LA RIVIERE

14/20 14/20 18) JUSQU'A UN CERTAIN POINT 14/20 14/20 14/20 14/20 14/20 14/20

LADYHAWKE,

la femme de la nuit

16/20

16/20 16/20

15/20

15/20

15/20

15/20

14/20

DE TOSCA de Daniel SCHMID

LE BAISER

Avec tous les vieux rigolos de la CASA VERDI. 1H26. de la RFA.

Ah ben là chuis masqué ! Imaginez un film avec que des vieux. Ouille! A priori ça m'dit pas grand-chose. Des vieux, plein de vieux de 70/80 ans. R'marquez c'est normal vu que ca parle de la vie de ces vieux dans leur maison de retraite, donc y a pas de quoi en faire un plat de tous ces vieux. Mais quand même, ça déconte Maiaiaiais ces vieux, eh ben

zont quelque chose de spécial hé, hé! Ce sont tous des musiciens classiques au rencard Bon alors que ceux qui ne ju-rent que par ACDC, Judas Priest, Prince ou France Gall se tirent et que ceux qui n'on pas de préjugés sur la zik en général (c'est eux qu'ont raison) restent.

On les voit tous en train de délirer joyeusement. D'toutes ma-nières délirer autrement que joyeusement c'est carrément sinistre.

Bon, trève de digression. Y chantent Carmen, La Tosca, Rigoletto et autres fameux opéras qu'ils eurent avaient été chanté dans leur prime jeu-nesse. Certains n'ont apparemment pas joué de leur ins-trument depuis de nombreuses années, que ce soit ou la voix ou le violon, mais y en a quand même qu'ont gardé un organe, que si j'avais le même ça s'rait pas du rock'n'roll mais de l'opéra que j'chanterais sous ma douche le matin!

y a p'têtre un truc que j'ai ou-blié de mentionner. Tous ces vieux-là sont logés (certains depuis 40 ans) à la CASA VERDI. C'est un palais qu'a fait construire un illustre monnu! Giusenpo VERDI. connu", Giuseppe VERDI, pour les vieux musiciens sur la touche qu'ont jamais été assez célèbres afin de se garantir une retraite dorée à l'ombre des palmiers de la croisette ou des Bermudes ou des plaines arides de Venus la belle (rayer la mention inutile). Et donc ce cher VERDI qui pensait à tout, décida de léguer les droits d'auteurs de ses oeuvres à cette maison de retraite qu'il avait créée. Le problème, c'est que ces droits d'auteurs sont maintenant tombés dans le domaine public, dur pour les vieux qui s'éclataient tranquille-



Matthew BRODERICK Avec (Wargames), Rutger HAUER (Blade Runner) et Michelle (Blade Runner) et Mic PFEIFFER. 2H00. Ricain.

De l'héroic fantasy, ça f'sait longtemps !

C'qui est génial avec ce genre de movie, c'est que tout est dans le titre, y'a pas d'lézard, à tous les coups on gagne ! S vous avez des notions d'anglais.... Non, même pas quelques mots... Juste pour me faire plaisir... Un peu, allez, soyez pas vache... Non, vraisoyez pas vache... Non, vrai-ment, sans façon ? Ah bon, OK, alors j'vais vous l'dire. Lady ça veut dire Madame, ou Ma Dame, rayer la mention inutile, et Hawk (oui, oui sans "e") ça veut dire Faucon. Moramieux vaut partir à point toujours la meilleure, ah zut, j'm'ai gouré. Nan, c'que j'voulais dire en fait, c'est que c'est l'histoire d'une gonzesse qui le jour est un faucon et la nuit une madame, normale, belle et tout et tout.

Je vois, dans ma boule de cristal, poindre en votre regard cette lueur d'intérêt à ce récit s'agirait-il de magie maligne Eh bien bravo, vous venez de gagner au grand sweepstake CLOU le droit de continuer à lire cette page, sans qu'elle vous saute à la gueule, avec titre, comme quoi y mettent pas toujours tout, sinon bon-jour la longueur des titres, genre "De Historiae Falcanum ex Journus et Lupus by Nightum and Barnum et Palladium et Pluribus Unum, Senatus Po-pulus Que Romanum, et Caetera", enfin vous voyez le genre, donc comme j'vous l'disais-je, c'qui manque dans le titre, c'est qu' elle est accompagnée par un monsieur qui lui la nuit, est un Loup (Lupus Vulgus). Et qui c'est le vilain monsieur qu'a imposé ça à ces amants

ces histoires de sorcellerie, on

ne sait jamais. Mais y'a un truc que vous voyez pas dans le

"éternellement ensemble éternellement séparés"? vous le donne en mille, c'est l'évêque d'Aquila, suprême salopard devant l'Eternel. Ca vous en bouche un coin, non ? Savoir que même la noblesse de robe ait pu s'abandonner à de telles vilénies! Et alors évidemment, ils vont essayer de se défaire de ce mauvais sort, parce que c'est vrai, quoi à la fin, c'est vraiment pas de pot, et qui c'est qui va les aider? Matthew Broderick, ou La

Souris. Bon, ça va, je sais bien que vous voulez que j'vous cause du film, comment qu'il est, estce que ça vaut le coup qu'on investisse 30 balles dans 120 minutes d'images, etc... Eh bien, je n'irais pas par quatre chemins, mais avant tout je tiens à signaler à mon aimable

lectorat que :
- les paysages sont superbes - les scènes animalières sont un peu longues à mon goût, genre Rossif ou Disney, et on était pas venu pour ça. A part ça , ça va .

## **LE COW BOY** de Georges LAUTNER



Avec Aldo MACCIONE, Aldo MACCIONE, CIONE, Aldo Aldo MAC-MACCIONE, Aldo MACCIONE et enfin pour la première fois à l'écran....Aldo MACCIONE (quelle surprise!). Les autres acteurs, on s'en fout vu qu'y font juste que de la figuration! La durée du film, vous voulez vraiment savoir combien de temps dure ce chef-d'oeuvre du Musée du Cinéma Nul? Hein, vrai-ment? Oh ben non alors!

Comme vous vous en doutiez déjà ce film...n'est pas un film. C'en est un ersatz et c'est tout. Que ceux qui veulent y reconnaître une pièce incomparable du 7ème art sortent!

Aldo MACCIONE, le bien nommé, qu'est moche comme un pou, se tombe toutes les gonzesses qui lui passent sous le nez. Déjà, rien que ça j'y crois pas.

Et en plus de ça c'est un flic! Au moins Eddy MURPHY avait Au mons Eddy MUHPHY avait le bon goût d'être rigolo, mais là c'est à peine si on esquisse un semblant de ce qu'on pourrait peut-être appeler un sourire, c'est dire.

C'est mal filmé, mal joué, mal

tout, bref c'est très mauvais. Et en plus de ça chuis telle-ment con que j'suis resté jusqu'à la fin, erreur fatale. J'en ai encore la nausée. Berk! Berk! Berk!

Vous voulez que j'sois encore plus méchant ? Allez, nan. En revanche, si j'apprends que l'un ou l'une d'entre vous a osé mettre de l'argent dans ce ose mette de l'argent dans ce film, je l'étripe. Non mais ! Fau-drait pas prendre les gens pour des cons aussi ! Et n'oubliez pas de me remer-

cier pour vous avoir empêché d'aller voir cette merde.



de droits d'auteurs propos échus, et pas du tout à propos du film, sachez que si l'année dernière on vous a rabattu les 2 oreilles avec le Carmen de Mérimée et mis en opéra par Bizet (merci Saura, Rosi and Co), c'est parce que jistmon les droits sur les oeuvres de ce cher Prosper (Youp-la Boum!) sont devenus publics en '83. Nan, mais j'disais ça juste comme ça pour vot'culture.

Moralité, vous n'êtes pas obli-gés d'être des fans d'opéra pour voir ce film, au contraire. Pour une fois qu'y a quelqu'un qui s'intéresse à des vieux pas chiants, faut en profiter!

PS: Vous avez r'marqué que ce sont des Teutons qui ont réalisé le film, et non pas des Ritals. Comme quoi, il n'y a malheureusement plus qu'en Allemagne (au niveau européen) qu'on s'intéresse au classique, merde, y a pas qu'ça!

Vous vous souvenez la photo de l'Edito de Bombyx. Comme moi je suis franchement trouillard, je m'en vais vous pondre quelques mots, pour ne pas subir le même sort que mon collègue et néanmoins ami. Il est dans un état le pauvre... Quoi dire de la programmation télévisuelle de cette semaine. Mouuuuais... Curieux mélange. C'est tout bon, ou tout mauvais. Il devait rester un certain nombre de films dans les tiroirs des chaînes, alors ils se sont dit : tiens, oui celui-là, pourquoi pas, ça fait long-temps qu'on ne l'a pas vu, il n'y a pas trop de concurrence sur les autres chaînes. Tiens,

une émission sur la délinquence, voilà qui les changera de Le Pen... Bref on se tâte, on meuble.

C'est sûr qu'un bon Mankie-wicz, un Hitchkock, un Saura ou un Verneuil (Cocorico !!!), c'est pas mal, mais pour le reste, c'est bonjour tristesse. On est loin des semaines ou on regrette de ne pas avoir un enregistreur d'images.

M'ennnnnfin... vu que pour CLOU (cinoche) c'est pas tellement plus édifiant, je me dis que c'est dans l'air, on se contente du médiocre. Vous vous en contentez vous? Allez, touche pas à mes pro-grammes télé!



### HITCH FOR EVER

pas de printemps pour Marnie



Vers la fin de sa vie, Hitch tentait de faire dans la psycholo-gie. Ce film en est une des preuves. C'est l'histoire d'une femme (Marnie) qui est kleptomane jusqu'au bout des doigts. Elle ne peut pas s'empêcher, quand elle travaille dans une entreprise de partir avec la caisse. Etonnez-vous après ca qu'il y ait 2 millions de chô-... Mais un de ses collègues (Mark Rutland) découvre que cette jeune femme si char-mante (qu'il aurait volontiers fait sauter sur ses genoux) n'est pas exempte de tout re-proche. Il a pigé le petit fute. Eh bien, au lieu de faire ce que tout employé modèle ferait, c'est à dire cafter au pa-tron contre une mutation au service du personnel, lui il remplace l'argent volé, et fait comme si de rien n'était. Plus tard, il part à la recherche de la névropathe, et une fois re-pérée, il lui fait un chantage immonde. Tu m'épouses, ou je vais voir la police (machiavéli-que isn't it ?). La pauvre, céder or not céder... Eh bien elle cède.

maître-chanteur notre n'est pas au bout de ses peines avec cet oiseau-là.

People will talk. Film de J. MANKIEWICZ (1950) avec Cary Grant. Le Docteur Praetorious (Cary Grant) a ouvert une clinique pour femmes dans une petite ville universitaire du Middle West. Spécialiste de la chair, on lui en offre une à la faculté de médecine.

une à la faculté de médecine. Il est beau, riche, élégant,

sportif (il se prénomme Noah, devinez à quoi il joue ?). Une de ses clientes, Deborah Hig-gins, jeune étudiante, à qui il

gins, jeune étudiante, à qui il apprend qu'elle est enceinte, tente de se suicider. Noah lui fait croire alors qu'il s'est trompé dans l'analyse des résultats (1 set à rien). Puis son charme opérant (ses mains aussi, mais c'est une qualité professionnelle), il l'épouse et sera bientôt père (Merci Bernard, à vous les studios). Tout docteur Jekill a un alter

No



Lui qui se faisait une joie de jouer à papa et maman avec la demoiselle, voilà que super kleptowoman est frigide, gla-cée comme un kimcône sans la gaufrette. Ca c'est la faute à pas de chance. Alors il se dit: peut-être que sa "Marnie" de voler et son côté hiver rigoureux en Serbo-boldavie septentrionale sont liés. S'en suit une enquête dans le surmoi du vécu de son for intérieur à elle, dont je vous passerai les dé-

Un peu plus de suspense et moins de psychanalyse aurait été plus bénéfique. Mais quand même Hitchcock sera toujours Alfred. Ca c'est un label de qualité. Diffusion le 14 à 20h35 sur

humeurs et des clameurs sur Praetorious. Convoqué devant le comité de la faculté sous

l'accusation de pratiques non orthodoxes Noah confond son

Pour mieux comprendre le film,

il est nécessaire de le replacer dans son contexte: Le Maccar-

thysme (accès hystérique d'anti-communisme). Les dialo-

gues et les scènes sont pleins de sous-entendus. Un aperçu :

le salaud se nomme ELWELL (= le Bien), c'est vous dire. De



### Lundi 8 Avril

20h30 C + : LE CHAT ET LE CANARI (Titi film de suspense)

20h35 FR 3: LE PION (1978) film de C. Gion avec C. Pieplu et M. Galabru

: L'OR DE MACKENNA avec G. Peck, O. Sharif, et T. Savalas : RAYMONDA (ballet)

22h20 TF 1 : ETOILES ET TOILES (magazine du ciné

branché) 23h00- FR 3 : THALASSA (magazine iodé)

### Mardi 9 Avril

20h30 C + : LA CRIME (Ce film en est un)
20h35 FR 3 : MELODIE EN SOUS-SOL (voir art
20h35 TF 1 : ENIGMES DU BOUT DU MONDE
20h35 A2 : RENDS-MOI LA CLE

21h35 TF 1 : LE THIBET (Documentaire. Pour le Yeti

seulement) CIRCULEZ, Y A RIEN A VOIR (si,si) 22h10 C + : A2 : MARDI CINEMA. (Lisez plutôt CLOU) TF 1 : TINTAM'ARTS (variétés)

### Mercredi 10 Avril

20h30 TF 1 : DALLAS 20h35 FR 3 : CADENCE 3

20h35 A2 : A CAUSE D'UNE CHAUSSURE (un petit pied grâce à la distribution Mitchum + Dinckinson + Ferrer)
21h00 C + : NOCES DE SANG (voir article) △
21h30 TF 1 : DOCUMENTAIRE : le taxi jaune
21h55 A2 : PERLE DE STAR (75 mm de fou-rire) LE GRAND CARNAVAL (Hanin est à la

22h25 FR 3 : LES HONNEURS DE LA GUERRE

22h35 TF 1 : COTE D'AMOUR (Le rock capitaliste)

### Jeudi 11 Avril

20h30 C + : PRENDS TON PASSE-MONTAGNE, ON VA A LA PLAGE (le césar 83 du

HISTOIRE D'UN JOUR : Mai 68 20h35 FR 3 : LE CANON PAISIBLE nº 2
PRINCESSE DAISY nº 1
LES JEUDIS DE L'INFORMATION.
MUSIQUES AU COEUR: L'opérette 20h35 20h35 TF 1 :

21h30 22h10 A2

ALEXANDRE LE GRAND 22h10 C + (Film grand spectacle en V.O.)

### Vendredi 12 Avril

: CHATEAUVALLON : AGATHA CHRISTIE : La perle rose 20h35 FR 3: 20h35 TF 1 : PORTE BONHEUR (à vos kleenex) 21h35 A2 : APOSTROPHES : Portraits

21h50 TF 1 : LE GRAND BÉTISIER (Inédits télévi-suels. Drôles?) 22h10 FR 3 : DECIBELS DE NUIT 22h20 C + : LIBERTY BELLE (Nostalgie quand tu

23h00 A2 : LE CIEL PEUT ATTENDRE (voir article)

## Samedi 13 Avril

FONTANES: Le soulier d'or 20h35 TF 1:

CHAMPS ELYSEES (Michou for ever) DISNEY CHANNEL FR 3: 20h35

DROIT DE REPONSE LES ENFANTS DU ROCK : Julien Clerc TF 1: A2

22h15 FR 3 : DYNASTIE

### Dimanche 14 Avril

: LE GRAND RAID 20h35 A2 20h35 TF PAS DE PRINTEMPS POUR MARNIE

(voir article) LE SHOPPING DEMAIN (A vos cabas) 20h35 FR 3: :HANNA K. film de C. Gavras (1983) avec J. Clayburgh et J. Yann

nard, a vous les studios).

Tout docteur Jekill a un alter ego (Mr Hyde pour ceux qui débuggent pas le latin). Celuici se nomme Rodney Elwell. Il est moche, vieux, fourbe, jaloux, malveillant... Il fouine dans le passé du bon docteur toutes façons même au-jourd'hui, ça reste un super Diffusion le 14 à 22h30 sur et répand des rumeurs, des

QUOI DE NEUF DOCTEUR ?

on murmure dans la ville



tants, c'est pas la joie. Plus le télé = le SPLEEN. Résultat les jeunes déconnent et vont en taule. Pas n'importe où, mais dans des centres de détention soumis au régime du "choc salutaire". Le reglement ressemble à celui des camps militai-

Commentaire: on transforme des adolescents perturbés en

délinquants musclés confiants en eux.

Heureusement il existe par ailleurs le Travail d'Intérêt Général, formule de probation où le jeune est condamné à des heures de travail d'utilité so-ciale (aider les vieux, les impotents, les handicapés ...). Cer-taines de ces heures sont consacrées à la réparation des dommages causés chez les victimes. Le sommet de l'humour british, c'est la rencontre entre le voleur et les cambriolés. - je m'excuse pour le carreau cassé

ce n'est pas grave, vous reprendrez une tasse de thé ? j'ose pas, j'ai déjà pris les petites cuillers

Diffusion le 14 à 21h35 sur

## téloche



Film de Henri Verneuil avec J.Gabin, A.Delon, V.Romance.

Les temps sont durs pour les Les temps sont durs pour les cambrioleurs. Quel métier, je vous jure. Mr Charles (J Gabin) sort de prison. Comme il se fait vieux, il décide de commettre son dernier coup: Le hold-up du siècle. Quand on veut faire le casse des on veut faire le casse des casses, il n'y a pas trente six mille solutions, le rapide de Li-verpool, ça avait déjà été fait, la sté Générale de Nice, il la gardait pour son petit neveu, reste le casino de Cannes. Voilà une cible qu'elle est volla une cibie qu'elle est bonne, on a pas idée de l'ar-gent qui peut circuler dans un endroit pareil, Mr Charles il en a une petite (idée). Première leçon : bien s'entou-rer. Il fait donc appel à Francis (A Delon) pour la partie acco-

(A. Delon), pour la partie acro-batique. Pour la partie conduite, ce sera Louis, le beauf à Francis, qui est méca-nicien de son état.

Deuxième leçon : pénétrer l'en-droit. Ainsi donc, Francis va se faire connaître dans le casino suscité. Il va draguer comme un fou, jouer des sommes gas-tronomiques, tout ça pour ne



pas être suspecté le jour J a l'heure H à la minute M, etc. Quand tout est prêt, l'opération est lancée. Je vous passe tous les imprévus, les trucs qui clo-chent, pour passer tout de suite au dénouement. Donc tout est terminé, quand sou-dain...Vous ne me croyez quand même pas assez vache pour vous raconter la fin ? Sachez seulement qu'elle est : incattendue, surgrenante, specnattendue, surprenante, spec-taculaire, in-cro-yable, taculaire, in-cro-yable, grandiose... Bon, quand tout sera terminé, vous n'aurez qu'un mot : BRAVO ! Ca c'est du suspense, et du bon ! Bien joué, bien filmé, un montage a vous couper le souffle, 3 raisons de regarder ce film.

Diffusion le 9 à 20h35 sur FR3

GAI LURON EST UN BON DIABLE le ciel peut attendre ▲

Film de E. LUBITSCH (1943) avec Gene Tierney, Don Ameche et Charles Coburn.

La porte s'ouvre, un horrible diablotin de 3ème catégorie apparaît, monté sur une barque sur laquelle il invite Henry o Van Clève à prendre place. Amené devant SATAN pour rendre compte de ses pêchés, confesse une vie de bambocheur : j'ai toujours aimé les femmes, le vin, la musique. Et Van Clève d'évoquer ses fras-ques en vrac et en frac. Satan va-t-il l'accepter ? Il l'espère car ce bon diable (pas radin) semble plus drôle que le Paradis (rose).

Dans son check-up, on note: l'enlèvement de Martha (Gene Tierney), la fiancée de son cousin (YOOOHIIIIYOOOO, vous Gene, moi Henry); le partage d'une danseuse avec son fils (le sens de la famille est une vertu); la perversion du fils (il engage des dames de conpagnie pour son papa).

Ce film est un testament. Spirituel. Spirituel parce que bril-lant, fin, plein d'humour et ja-lonné de bons mots, spirituel parce que Lubitsch y a mis tout son coeur et toute son



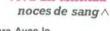
Aimez-vous Sade ?

âme. Sérieusement atteint par une attaque cardiaque quel-ques mois plus tôt, il prend congé du public et lui offre la quintessence de sa philoso-phie de la vie. Dans ce chant du cygne (YOOOOHIIIIYOO) autobiographique, Lubitsch nous montre une vie de rêve, où il vogue sur une mer de Champagne dans le salon de première classe d'un transa-tlantique, où il fume des ciga-res gros comme des chemi-nées, où il papillonne autour de femmes plus belles les unes que les autres.

Enfer et damnation, ce type a été l'un des plus grands dea-lers de cette usine à rêves (Hollywood, pas le chewinggum). Encore. Encore. Encore. Diffusion le 12 à 23h00 sur



## VIVE LA MARIEE



Film de Carlos Saura Avec le 'Ballet nacional de España' de A.Gades.

Si vous aimez l'esprit espagnol (plus précisement andalou), la musique espagnole, les danses espagnoles, les espa-gnols (es), les castagnettes, et la paëlla, réservez des mainte-nant votre soirée et dépéchezvous d'aller acheter un déco-deur chez votre revendeur le plus proche. Eh oui, hélas ce superbe film est diffusé sur Canal Plus.

Pour la petite histoire, sachez que ce film est inspiré du ballet du même nom, inspiré luimême d'un texte de Garcia Lorca : noces de sang (1935). Ca c'est de la culture... thème en est simple. C'est la on de la cérém mariage entre un et une jeune espagnol (e) (qui l'eut cru). La première partie, ce sont les

préparatifs. On habille mariés, les invités (es) et les parents font leurs dernières recommandations à leurs chères têtes blondes qui, comme on est en Espagne, sont brunes. Deuxième partie, c'est la fête proprement dite : tout en ballet, bonjour la folie. C'est l'Espa-



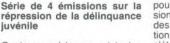
gne dans votre petite boite à

mages. Les danseurs sont superbes, les danseuses magnifiques, la chorégraphie efficace, les costumes authentiques, et la musique est super-prenante. C'est tellement génial, qu'après quel-ques minutes, vous pousserez le buffet Henri II et la table de ferme pour y aller de votre tré-moussement à vous. Un dernier conseil, si votre voisin du dessous cogne au plafond avec son balai, c'est qu'il n'a pas C+ : invitez-le à danser avec vous, ça vous fera un co-pain de plus ! Bref, je n'aurai qu'un mot pour qualifier ce film : olé !

Diffusion le 10 à 20h30 sur



### I NEED SOMEBODY HELP sorties de secours



Quatres expériences originales BIRMINGHAM, STOCKHOLM, TURIN, NEW-YORK filmé par équipes francophones Comment punir et réinsérer les jeunes déviants au sein de la société ? Grâce à l'informati-que, c'est évident, non ? Pas

pour les realisateurs de l'emission, ni pour les responsables des programmes de récupéra-tion des déchets. Et on s'étonne du taux de récidive, mais vérifiez les datas, bon sang !

La première (et la meilleure) des enquêtes porte sur la ville de BIRMINGHAM. Un décor à mi-chemin de l'usine et de la prison avec 2 millions d'habi-

\_\_\_\_\_

disciplinaires. récidive = 80%

\_\_\_\_\_\_

disquerre 40 ORDINA TEURS PAN 40 ALICE 90 AMSTRAD 2495,00 2990,00 COMPRIS 1590,00 1500,00 1500,00 2950,00 370,00 8405,00 80 COLONNES ALICE NOTHING 120,00 450,00 7500,00 15050,00 CP/M, 80 COLONNES 2 INTERFACES SERIES COMPRIS 180 APPLE IIC 140 140 12100,00 COMPRIS 1000 COMPRIS DES CARTES EN PAGAILLE 16 BITS, MS/DOS COMPRIS 2100.00 450.00 14550.00 VIEUX! COMPRIS 2600,00 APRICOT F1 720 127 COMPRIS 15390.00 COMPRIS 1500,00 NON JEUNE, PAS DE JOYSTICK! ATARI 800 XL COMMODORE 64 1700,00 120,00 120,00 1000 3490.00 8910,00 BOF VIEUX! BOF LOGICIELS DE JEUX 2 DRIVES, BASIC COMPILE RS 232C ET PARALLELE, CP/M CLAVIER SEPARE 2790,00 8950,00 COMPRIS COMPRIS 175 160 x 2 1500,00 2395.00 PEU DE LOGICIELS PRO DAI EINSTEIN 6700,00 18270.00 INUSITE 1000 120.00 1000 COMPRIS COMPRIS COMPRIS COMPRIS 1500,00 2100,00 120,00 280,00 10610,00 9120,00 JEUNE INFRAROUGE ETEIGNEUR DE TELE! 400 7990.00 EXELVISION EXL 100 GUEPARD 3450,00 COMPRIS 3290,00 360 x 2 13900,00 1500,00 1500,00 710,00 120,00 COMPRIS 16110,00 CLAVIER SEPARE, 2 DRIVES, LAID! 4350,00 5490,00 6500,00 6500,00 FORTH PRIX PEAU DES FESSES! PRIX PEAU DU CUL! FANTOMAS! HECTOR HRX PLUS? FORTH+ ASSEMB+ LOGO+ BASIC HECTOR MX LANSAY 64 LASER 3000 169 1260 1500.00 120.00 14870.00 2 DRIVES PRESQUE COMPATIBLE APPLE 800 x 2 160 5500,00 2770,00 1040 COMPRIS 13060,00 9640,00 4900,00 1500,00 1500,00 IMITATION! 390.00 1000 1995,00 1500,00 9100,00 11770,00 RAM 2 DRIVES LYNX 96 LYNX 96
MEMOTECH MTX 512
MSX 32 KO
MSX 64 KO
ORIC ATMOS
SANYO 550
SHARP MZ 800
SINCLAIR QL
SINCLAIR SPECTRUM+
SINCLAIR ZX 81 16 KO
SQUALE 200 1990.00 3995,00 COMPRIS 120,00 LOGICIELS INCONNUS AU BATAILLON! 320 x 2 3500,00 2850,00 120,00 120,00 120,00 STANDARD MSX ? STANDARD MSX ! PAS DE LOGICIELS PRO! 380 3490.00 1000 COMPRIS 1500,00 8960.00 PAS DE LOGICIELS PAG ITOU! DISQUETTE POURRIE! PAS DE JOYSTICK! MZ! 3000,00 1579,00 COMPRIS 3490,00 1500,00 STANDARD MSX!
Y'A PLEIN DE COPAINS!
16 BITS, MS/DOS
ATTENDEZ, JE CHERCHE!
JE TROUVE PAS!
Y'A AUSSI DES COPAINS!
LE MOINS CHER
OUI, PLUS? JE NE VOIS PAS!
REPANDU! 3690.00 320 1000 1500.00 310,00 8079.00 160 280 9900,00 4010,00 COMPRIS 1500,00 1500,00 12400,00 11260,00 COMPRIS 4630,00 1000 120.00 3990,00 3990,00 1000 COMPRIS 1500,00 2250,00 12110,00 9270,00 MICRO-DRIVE A JETER! PAS DE LOGICIELS PRO! 160 160 120 320 178 110 80 80 175 380 5500.00 120,00 380,00 PAS DE LOGICIELS PRO! TOUCHES! PERDU SEUL DANS L'OCEAN! REPANDU? PLUS VRAIMENT FABRIQUE! MOLLE, LA ROM! MOU, LE CLAVIER! PLUS VRAIMENT DISTRIBUE! 1950,00 1500,00 370,00 240,00 6955,00 9240,00 940.00 2695.00 1000 COMPRIS SQUALE TANDY COLOR 2 TEXAS TI/99 4A THOMSON MO5 THOMSON TO7/70 3400,00 2295,00 COMPRIS 1500,00 2590,00 2350,00 100,00 192,00 9690,00 10785,00 4795.00 1000 1600,00 2150,00 5400,00 3380,00 COMPRIS INUSABLE 26 16 22 20 32 1000 580,00 9460.00 FRANCAIS 3180,00° 1690,00 2600,00 3380,00 2790,00 1000 480,00 COMPRIS 2350,00 1500,00 10970,00 LUI AUSSI VIC 20 16 KO YENO 3000 VOILA, VOILA! 120,00 7100,00 5000,00 COMPRIS 1500,00 240,00 10340,00 A ACHETER CHEZ CARREFOUR! NE S'ACHETE QUE CHEZ CARREFOUR!

Suite de la page 1

façons, nous mettons la même à regardez celui de l'interface change. En parlant de prix, regardez celui de l'interface Atari : presque 200 sacs, plus cher que l'ordinateur lui-même ! Dans le style "je récupère du fric sur tout", Sinclair Thomson et Texas ne sont Sinclair, Thomson et Texas ne sont pas mal non plus. Beaucoup disposent heureusement d'interfaces pa-rallèles intégrées et certains offrent également des RS 232 sans un rond de plus.

#### JOYSTICK CHIC. JOYSTICK CHOC

L'interface joystick est le dernier maillon de la chaîne. L'Apricot et le Sanyo n'en ont pas, ils ont 16 bits à la place, c'est au moins aussi amusant. D'ailleurs ces deux engins n'ont rien à faire ici, des ordina-teurs professionnels au beau milieu familiaux. A quatre détails

près :
1) Et l'Apple, il a pas commencé
comme ça, l'Apple ?.
2) Les prix. Le Sanyo se paye le
luxe d'être moins cher que l'Apple et avec quelles possibilités !

3) Avec la configuration à la mor-

moil que nous avons choisie, ils n'ont pas l'air si pizza que ça. (Elle commençait à vous manquer ma pizza ? Si je vous gonfle, il faut le

pizza ? Si je vous gonne, il faut le dire)
dire)
4) Je peux écrire ce que je veux, c'est mon article, non ?
Pour revenir aux joysticks, nous avons compté 120 francs pour les machines qui comportent une prise en standard. 120 francs c'est le prix d'une bonne manette, si vous avez payé la vôtre plus cher vous vous payé la vôtre plus cher vous vous payé la vôtre plus cher, vous vous

êtes fait avoir une fois de plus ! Pour cet accessoire, les contruc-teurs frappent fort : 370, 380, 390, 450, 580, 710 francs à sortir en plus, l'escalade!

#### CAPUCINNO

Voilà, vous avez le résultat des courses sur cette magnifique liste classée par ordre de prix et le détail dans un superbe tableau compara-tif. Je ne vous dis pas de regarder comment est classé Amstrad, je fa-tigue! Y'en a marre de cette machine, toujours bien placée. Vive-ment que Jack arrive avec ses bombes atariennes, en attendant son 800 XL n'est vraiment pas l'affaire du siècle! Bon, pour le reste, je suppose que vous savez lire?



Suite de la page 28

- Restez vachement calmes ! hurle une voix dont le propriétaire semble avoir atteint le pa-roxisme de l'excitation.

roxisme de l'excitation.

Ceci est un détournement d'avion au profit du peuple de Moleskine! Nous allons nous poser à La Havane! Le commandant renégat révisioniste vient de faire un infarctus, mais l'hôtesse de l'air est aux commandes. Rien n'arrête la révolution en marche

Le zingue bascule de droite et de gauche. Les réacteurs rugissent comme des damnés et grillent un vol de mouettes au passage, signe que la terre n'est plus très loin. Mes deux voisins serrent tellement les fesses qu'on y glis-serait pas une disquette 5



pouces. Quant à moi, j'ai ajusté mon béret jusqu'aux gencives, et j'attends calmement agrippé à ma canne que Saint Préfontaines me prenne sous son aile et m'invite à sa table. Pour ne pas céder à la panique, je révise mentalement les départements français avec les préfectures et les sous-préfectures. J'en suis à Creuse-Chef-Lieu-Guéret quand l'avion donne un brusque coup de queue à la Moby Dick...

(Ne ratez pas le prochain épi-sode de Pépé Louis Channel : Vous y verrez Pépé Louis, le Vengeur au Béret basque, aux prises avec le dictateur Fidel Monastorio et le sergent Garcia. Une passionnante avent dans les îles intitulée : SALSA DU GRAND'PERE!) aventure



## SANYO EN PROMOTION

DANS LES BOUTIQUES

M.S.X. LE STANDARD **MICRO** 



## MICRO DE PARIS





Pack 3 Logiciels: 250 F TTC

- 1 Arcade
- 1 Aventure
- 1 Budg. Famil.





- Ensemble 1, comprenant:
   1 PHC 28 SANYO MSX.
- 1 Lecteur K7 Prog.
- 1 Pack 3 Logiciels 2 790 F TTC

Ensemble 2, comprenant: - 1 PHC 28 SANYO MSX

- Lecteur K7 Prog.
- Moniteur Monochrome
- + I Pack 3 Logici

3 750 F TTC

Ensemble 3, comprenant : - 1 PHC 28 SANYO MSX - 1 Lecteur K7 Prog.

- 1 Moniteur Couleur

+ 1 Pack 3 Logicieis GR 5 195 F TTC

ET BIEN SUR, tous les périphériques, accessoires, logiciels, livrés sur la révélation M.S.X.



**MBC 550** 

SANYO 16 BITS

le

**PROFESSIONNEL** 

Azerty - 128 K RAM

1 Drive 160 K - MS DOS

1 Moniteur Monochrome

8 423 F H.T. 9 990 F TTC

MBC 555-2

Azerty - 128 K RAM

2 Drive 360 K - MS DOS

1 Moniteur Monochrome 11 796 F H.T.

13 990 F TTC

EN CADEAU, AU CHOIX:

1 Programme Traitement de Texte FRANCE TEXTE ou 1 Tableaur Electronique UNICALC 16

LES PÉRIPHÉRIQUES :

Moniteur Couleur CRT 50 ...... 3 490 F H.T. 132 col. 125 cps. ..... 8 990 F H.T. 

### ON SE DEPECHE... CELA NE DURERA QUE LE MOIS D'AVRIL... SI IL Y EN A ASSEZ!

VTR Micro Nord

54, Rue Ramey - 75018 PARIS

Tél.: 252.87.97

VTR Micro Sud

105, Boulevard Jourdan - 75014 PARIS

Tél.: 545.38.96









































## ===== la page pédagogique ====== la page pédago ===

Les images et symboles historiques se retiennent plus facilement que les dates. Thérèse EVEILLEAU vous propose ici de le vérifier.

L'exécution du sous-programme 22000 (définition des caractères graphiques en ASSEMBLEUR) est assez long. Vous aurez intérêt après un premier lancement, à générer un fichier binaire de la façon

Lancez le programme. Après quelques instants, une petite musique vous signale la fin d'exécution du sous-programme machine. Sau-vez en binaire, à la suite du programme principal, les caractères

graphiques par. SAVEM "ROI". & HD02F + 79 + 32 \* 29, & HD000 remplacez la ligne 222 par LOADM "ROI": EXEC & HD000.

Les possesseurs de TO7 + 16K devront changer & HD000 par &

HAFC8 et & HD02 par & HAFF7. Si vous désirez effectuer cette opération en priorité,

pensez avant de faire tourner le sous -programme 22000, à définir le type de variables par : DEFINT I, K, M : DEFSTR R : MC = 30 et le faire exécuter par EXEC & HD000 (ou & HAFC8 pour TO7 + 16 K).

Ce programme utilise le stylo optique et son but est simple : Les noms de 5 personnages célèbres apparaissent en face de symboles. Il suffit de pointer le nom des 2 personnages que l'on veut échanger. Lorsqu'on estime avoir bien placé les personnages, pointer la case JEU. Les fenêtres du village en haut à gauche s'allume-ront en fonction du nombre de points. Chaque joueur devra replacer 2 séries de 5 personnages.

A chaque tour, le record est affiché et les lumières du village s'éteignent. En fin de partie, tous les scores sont affichés et une nouvelle partie est proposée.



## ROIS ET SYMBOLES sur TO 7, TO 7 70.

# ADAPTATION TO7+16K #

130 CLEAR350, &HAFCS

222 COSUB22888: FXEC \$HOFCE

22030 POKE &HAFC8+I,KK

22050 DATA 34,76,CE,AF,F7,FF,60,2D,CE,AF,DE,E6,C0,C1,04,27,18,DD,E0,03,20,F5,18,50,18,45,14,2A,20,54,68,2E,45,76,65,69,6

22080 POKE &HAFF7+I.KK

```
.Th Eveilleau.
                         CONSOLEO,24,0,0:CLS
CLEAR350,&HD000
DEFINTI-L,N,P,C
DEFSTRR,S,M,F
                        NC=30

DIMSB(5),S(NC),R(NC),ROI(5),RDES(5),

L),CFD(NC),CFD(NC),M(9),PT(9)

P=0;K=0:MM(0)="er":MM(1)="eme"

F="%
                       GOSUB 2240
'P(1):marqueur du N. 1
                         SCREEN4, 0.0: CLS: CONSOLE21, 24
    218 C=110:L=118:LONG=47:M="IMAGES":GOSUB
  T3000
Z10 GOSUB 10000 'CHEVAL
Z11 LOCATE11.22,0:FPINT"PATIENCE S.V.P":
LOCATE11,22,0
Z12 GOSUB22000:EXEC %HD000
Z15 GOSUB22000 'VILLAGE
Z28 COLOR 5,0
Z30 LOCATE 11.22.0:PRINT"# Th.Eveilleau
   264 GOSUB 21000
270 RESTORE
                           FOR I=1 TO NC: READ R(I), CFD(I), CFO(I
  **NEXT I
4:0 DATH EIFFEL.7,0.DE GHULLE,7,0.JEHNNE
D'ARC,7,0.CHARLES '1.3,1,MENRI IV.6.0,C
CVIS,4.3,ROLAND.4.3,DIDEROT,7.0.LOUIS X
15 DATA PASTEUR, 1, 7. CHARLEMAGNE, 4.7, LOU IS %1, 7.8, NAPOLEON III, 6, 0, LOUIS %V.7, 1, NAPOLEON IER, 6, 0, DAGOBERT, 7.0, LOUIS PHIL IFPE, 4, 3
420 DATA LOUIS %IV, 4, 3, CH CORDAY, 1, 0, JAC CUES COEUR, 4.3, FOUGUET, 2, 1, ST LOUIS, 7, 2, LOUIS XIII, 6.0, GAMBETTA, 6.0, PIERRE L'ERM TIE, 3, 0, JACQUUS CRETIER, 6.0, FRANCOIS IER, 3.0, JOFFRE, 7, 1, VATEL, 4.7, LAFAYETTE, 2.3
500 FOR I=1 TO NC-3
510 S(1)=CR$(4$I+4)+GR$(4$I+5)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(117)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)+CHR$(118)
                        DATA PASTEUR, 1, T. CHARLEMAGNE, 4.7, LOU
  19)
540 S(29)=GR$(120)+GR$(121)+CHR$(10)+CHR
$ 8)+CHR$(8)+CHR$(27)+"@"+GR$(122)+GR$(1
```

```
E37
558 S(30)=CHR$(27)+"T"+GR$(124)+CHR$(27)
+"A"+CHR$(27)+"N"+GR$(125)+CHR$(10)+CHR$
(8)+CHR$(8)+GR$(125)+GR$(125)
                                                              'Ecran preparation,
                                                               BOXF(10,9)-(29,17)" ",4,0
FOR L=1 TO 5
BOXF(63,7+32*(L-1))-(183,39+32*(L-
                                       1)),L+1
1030 B0X(63,7+32*(L-1))-(184,39+32*(L-1)
                                       1040 BOX(194,7+32*(L-1))-(223,37+32*(L-1
                                    1050 NEXT L
1055 BOXF(248,0)-(319,16),6
1056 LOCATE32/1,0:ATTRB1,1:COLOR 4,6:PRI
NT"JEU";:COLOR4,0:ATTRB0,0
                                     1070 CLS:SCREEN4,0:CLS
1075 PRINTIPRINT" Nombre de joueurs
(0(n(10) ? ";
                                     1075 PRINTIPRINT Nombre de Joueurs
(06/6/10) 7 ";
1078 N$=1NKEY$:N=VAL(N$):IF N=0THEN X=RN
D:GDT01078 ELSE PRINTN
1090 CLS
1298 '
                                                                PRECORD=-1:JEU=0:KR=0
FOR J=1 TO N
                                                                FOR J=1
CLS
PT(J)=0
                                          318 GUSUB 22-0
320 LOCATE0,22,0
330 PRINT Nom dy";STR$(J);MM(-(J)
                                                             PRINT" Nom du";STR$(J);MM(-(J)
"Joueur" ",M(J)
PT=0:GOSUB 20470 'FENETRES FERMEES.
FOR KM=1TO LEN'M(J):X=RND:NEXT KN
M(J)=LEFT$(M(J),8)
CLS
",M.

",X=RND:NEXT"

",8)

",22,0:ATTRB1,0:PRINTM(J):A

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80

",80
                                                                    LOCATE1,16,0:PRINT"Record"
LOCATE2,17.0:COLOR ,,1:PRINTPRECORD
                                   1555 LOCATE2, 17.0:COLOR ,, 1:PRINTPRECORD :COLOR, 1
:556 LOCATE 1, 18,0
:558 IF PRECORDA=PRECORD AND KR<>KA THEN PRINT"egale ":GOTO 1570
:560 IF KR<>KA THEN PRINT"detenu"
:570 LOCATE1, 19,0:PRINT" par "
:570 LOCATE1, 19,0:PRINT" par "
                                    1580 L=LEN(LEFT$(M(KR),7)):LOCATE 0,20,0
:FRINTSPC((7-L+/2):LEFT$(M(KR),7):SPC(7-
                                    1630 GOSUB 21000
1546 COLOR 4
1550 MEXT J
1655 CLS:COLOR 4:GOSUB 5100
1658 'FIN
```

1650 LOCATE 9,0,8:PRINT"Autre partie?" 1670 R=1NPUT#(1) 1671 LOCATE1.16.0:PRINT"

```
1672 BOXF(7,0)-(29,16)" ",4,0:BOXF(248,0)-(319,16),0:BOXF(0,17)-(39,24)" ",4,0
1680 IF R="o" OR R="0" THEN 1000
1690 C=80:L=24:K=3:LONG=15:M="AU":GOSUB
30800

1695 LONG=7

1700 FOR JJ=1 TO 6

1710 H=MID$("REVOIR", JJ, 1)

1720 C=700+JJ#18:L=40+16#JJ:GOSUB 30000

1730 NEXT JJ

1740 C=10:L=100:K=4:LONG=15:LARG=LONG:M=

5(6):GOSUB 3000

1760 LOCATED, 0, 0

1770 CONSOLE0, 24, 0, 0

1800 END
            Crayon optique,
2003 INPUTPENC,L

2010 IF C>248 AND L<16 THEN JEU=1 :PLAY"

4004T5L24D0MISISO":GOTO 2050 ELSE JEU =0

2030 IF C=-1 OR L=-1 OR C<63 OR C>183 OR

L<7 OR L>167 THEN PLAY"A005T4L24SISISI"

:GOTO 2005

2040 I=(1-7)232 +1
           L=(L-7)@32 +1
PLAY"T504L12A1D0SILASIRE
RETURN
             Tirage 5 noms,
          3 ',',',',','
3 FOR I=1 TO 5
3 K=INT(RND#NC+1):IF P(K)=1 THEN 222
SE P(K)=1:ROI(I)=R(K):SB(I)=S(K):CD(
FD(K):CF(I)=CFO(K)
3 NEXT I
3 FOR I=1 TO NC
3 P(I)=0
3 NEXT I
5 RETURN
3 '
             'Rois en desordre,
 2303 7
2310 FOR I=1 TO 5
2320 K=INT(RND#5+1):IF P(K)=1 THEN 2320
ELSE RDES(1)=R01(K):P(K)=1
2330 NEXT I
2340 GOSUB 2240
2350 RETURN
2560 RETURN
             'Affichage noms et symboles,
               COLOR0, I+1
PRINTUSINGF; RDES(I)
LOCATES5, 2+4*(I-1)
BOXF(194, 7+32*(I-1))-(223, 37+32*(I
              COLOR CF(I),CD(I)
PRINTSB(I)
             NEXTI
RETURN
             'Echange rois,
 3010 RES=RDES(L1):PDES(L1)=RDES(L2):RDES
 3620 LOCATE8, 2+4#(L1-1): COLOR0, L1+1: PPIN
TUSINGF; RDES(L1)
3630 LOCATE8, 2+4#(L2-1): COLOR0, L2+1: PRIN
```

```
Verification et comptage points,
        4015 FOR I=1 TO 5
4020 IF RDES(I)=ROI(I) THEN PT(J)=PT(J)
      4040 NEXT I
4060 RETURN
4498
  5160 NEXT J
5170 RETURN
     18881 ///
18885 RESTORE 18840
18816 FOR I=1 TO 21:READ C1,L1,C2,L2
18816 FOR I=1 TO 21:READ C1,L1,C2,L2
18826 BOXF(C1,L1)-(C2,L2),4
18838 BOXT I
18840 DATA 284,38,291,40,282,48,284,41,2
81,41,294,44,386,60,387,59
18858 DATA 288,44,294,47,281,47,295,49,2
82,49,294,51,279,51,297,55,275,56,298,59
274,59,297,62,276,62,294,65,279,65,296,66,279,66,298,68,281,68,289,78,290,67,29
      6,68
18068 DATA 293,68,299,78,386,61,389,62,3
12,60,314,63,304,63,314,66,300,66,314,69
,299,69,316,70
18078 FOR I=1 T0155:READC1,C2,L1:LINE(C1,L1)-(C2,L1),4:NEXT I
18080 DATA 278,315,70,276,316,71,269,317
,72,265,316,73,263,315,74,261,315,75,259
,314,76,257,313,77,255,260,78,263,313,78
,252,259,79,262,313,79,252,258,80,263,31
311, 78, 252, 259, 79, 262, 313, 79, 252, 258, 80, 263, 31
3, 80
10090 DATA 262, 313, 81, 262, 313, 82, 261, 313
83, 261, 313, 84, 260, 313, 85, 261, 313, 86, 261
312, 87, 261, 312, 88, 262, 306, 89, 262, 306, 99
10100 DATA 262, 307, 92, 262, 307, 93, 262, 307
94, 263, 307, 95, 263, 271, 96, 273, 306, 96, 264
270, 97, 274, 306, 97
10110 DATA 264, 270, 98, 274, 306, 98, 264, 270
99, 275, 385, 99
10120 DATA 264, 270, 100, 275, 306, 100, 265, 2
99, 275, 385, 99
10120 DATA 264, 270, 100, 275, 306, 100, 265, 2
99, 275, 336, 101, 265, 269, 102, 276, 305, 1
02, 266, 269, 103, 276, 304, 103
10130 DATA 264, 269, 104, 276, 304, 104, 265, 2
69, 105, 275, 304, 105, 266, 269, 106, 274, 280, 1
06, 284, 304, 106
10140 DATA 266, 269, 107, 273, 279, 107, 285, 30
3, 107, 266, 269, 108, 274, 278, 108, 286, 303, 10
0, 267, 269, 109, 274, 278, 109, 287, 294, 109, 29
0, 303, 109
10150 DATA 267, 269, 110, 274, 278, 110, 288, 2
4, 110, 297, 302, 110, 267, 269, 111, 274, 277, 1
1, 289, 294, 111, 297, 302, 111, 267, 269, 112, 2
11, 289, 294, 111, 297, 302, 111, 267, 269, 112, 2
11, 298, 304, 115, 299, 304, 115, 299, 302, 1
15, 216, 217, 281, 116, 291, 294, 115, 299, 302, 1
        76.280,115,290,294.115,299,302,115,267,2
59,116,277,281,116,291,294,115,299,302,1
      15
10170 DATA 267,269,116,277,281,116,291,2
94.116,299,302,116,267,269,117,278,281,1
17,291,294,117,299,302,117,267,269,118,2
78,200,118,291,294,118,299,302,118
```

A SUIVRE...

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

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

nipuler soit séparément soit par blocs. Ainsi la majorité des

micro-ordinateurs huit bits gère,

sans manipulation bit à bit, des

pages de 256 octets. Un Oric,

un Apple ou un Commodore ont 64 Ko de mémoire divisés en 256 pages de 256 octets.

Vous devez pouvoir sans aucun problème expliquer pourquoi l'on dispose d'autant de pages mé-moire. Nous avons le registre

d'adresse qui fonctionne sur seize bits. L'octet de poids fort

contiendra le codage de la page et celui de poids faible le co-

dage de l'adresse dans la page

et 2 î 8 = 256, miraculeux mais

Je viens d'évoquer plus haut le terme de registre d'adresse.

Cette appellation s'applique ex-

contenu étant l'adresse abso-

lue (l'adresse absolue contient le code de la page et l'adresse

ces simples et répétitives.

encore dans l'ombre.

conception des ordinateurs et de leur utilisation optimum restent

Par exemple, nous savons ac-tuellement que la mémoire est

divisée en pages (cette partition se répète à deux niveaux : mé-

moire en pages et page en mots). Mais il va falloir au micro-

processeur un registre pour lui indiquer à quel endroit il se

gistre se nomme Program Counter en anglais (la notation courante en est PC) ou Comp-

teur Ordinal dans notre langue maternelle. Comme pour beau-

coup d'appellations, je conserve-rai la notation anglaise lorsque

je me référerai au compteur or-

dinal, soit : PC.

contenant,

logique!

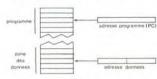
clusivement au

N° 55 → ZX 81

N° 56 → ZX 81 N° 57 → ORIC 1, ATMOS N° 58 → APPLE

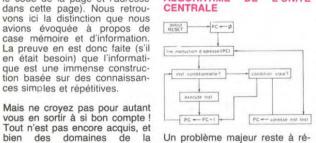
 $N^{\circ}$  59  $\rightarrow$  TO7, TO7 70  $N^{\circ}$  60  $\rightarrow$  COMMODORE 64  $N^{\circ}$  61  $\rightarrow$  ZX 81  $N^{\circ}$  62  $\rightarrow$  ORIC 1, ATMOS N° 63 → APPLE N° 64 → TO7, TO7 70  $N^{\circ}$  65  $\rightarrow$  COMMODORE 64  $N^{\circ}$  66  $\rightarrow$  ZX 81  $N^{\circ}$  67  $\rightarrow$  ORIC 1, ATMOS N° 68 → APPLE  $N^{\circ}$  69  $\rightarrow$  TO7, TO7 70  $N^{\circ}$  70  $\rightarrow$  COMMODORE 64 N° 71 → ZX 81 72 → ORIC 1, ATMOS N° 73 → APPLE N° 74 → TO7, TO7 70 N° 75 → COMMODORE 64

Le rôle et le fonctionnement de Ne croyez pas que la technique des pages de 1 Ko soit la seule existante. En fait seuls ce registre seront plus simples à étudier à l'aide de schémas, ce que nous allons faire mainte-nant. Lors du déroulement d'un des micro-ordinateurs antiques (à l'échelle informatique) utilisent ce codage de chaque page sur 10 bits et ce pour des raisons programme, deux registres (au minimum) seront sollicités : l'un historiques : les premiers circuits intégrés de mémorisation qui devra mémoriser l'adresse la prochaine instruction à avaient une capacité de 1024 exécuter, le second qui devra pointer la zone des données (il La technique de codage sur six bits permettait au micro-processeur de sélectionner parmi les circuits de mémorisaest rare en effet qu'un pro-gramme ne fasse pas appel à un ensemble de données, pen-sez aux DATAS du basic). Retion celui qui était concerné, laissant les dix bits restant se présentons ces deux registres, charger de la recherche dans le circuit. Si j'ai choisi cet exemple, ainsi que la mémoire. c'est pour vous permettre de vous rendre compte que la no-LE PC ET LA MEMOIRE Tout comme l'atome est formé de sous-particules, l'octet est formé de bits que l'on peut ma-



noterez que les instructions d'un programme peuvent être tout aussi bien inconditionnelles (opérations logiques) que conditionnelles (tests). Le contenu du PC est automatiquement incrémenté en fonction de la nature de l'instruction à exécuter. Si l'instruction est incondi-tionnelle, il devra être augmenté de un, deux ou trois octets (suivant le nombre d'octets de l'instruction en cours de traitement). Dans le cas d'une instruction conditionnelle, l'opération à effectuer sur l'adresse absolue contenue dans le PC sera indiquée par le ou les deux derniers octets de l'instruction en cours d'exécution. Mais regardez plutôt le schéma suivant, tout ce qui précède y est résumé.

#### ALGORITHME DE L'UNITE CENTRALE



soudre au niveau des manipula-tions d'adresse dans le PC. En effet, comment l'ordinateur pourra-t-il reconnaître (dans les instructions inconditionnelles) les instructions qui nécessitent une incrémentation de un octet plutôt que deux ou trois octets. Cette reconnaissance est propre à chaque micro-processeur, un principe général peut être dé-gagé. L'ensemble des instrucdisponibles pour ce micro processeur doivent être codées sur un octet (s'il s'agit d'un huit bits). Nous aurons donc deux cent cinquante six codes opéra-tion, abrégés en COP. Lors de la conception du micro-proces-seur, on câblera celui-ci de manière à ce qu'il reconnaisse automatiquement les COP sans adresse de donnée ou sans donnée de ceux qui en demandent. Nous pouvons représenter schématiquement une instruc-tion machine sous la forme sui-

#### INSTRUCTION GENERALE

Code Operation OPERANDE (8 ou 16 bits) Compte tenu de ce que nous avons appris jusqu'à présent, nous allons pouvoir raccorder des éléments vus au début de celui-ci : pour effectuer les opé-rations, la majorité des microprocesseurs utilisent l'accumulateur (A). Seules quelques instructions ne touchent pas à A. La séquence réalisée par le s'exécute micro-processeur

A < --- (A) "opération" opérande

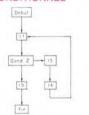
donc sous la forme suivante :

La notation (A) signifie que c'est le contenu de l'accumulateur qui est concerné par l'opération et non pas le contenant.

Cette opération aura pour effet de stocker le résultat dans l'accumulateur d'une part et de po-sitionner certains bits du registre conditionnel d'autre part Pour mémoire, je vous rappelle brièvement les différents rôles que remplit le registre conditionnel. Chacun des bits de ce registre permet d'obtenir une information sur l'opération que l'on vient de réaliser dans l'accumulateur. Ne vous emballez pas de chaque instruction n'influe pas forcément sur l'ensemble des bits du registre conditionnel, mais plutôt sur un deux ou trois de ses bits quand cette instruc-tion affecte effectivement le registre d'état. Les différentes indications que l'on peut obtenir sur le résultat sont : son signe, l'in-dication d'une erreur possible sur le signe (dépassement de capacité: Overflow), dépasse-ment de capacité des huit bits (Carry), résultat nul (Zéro), calculs en DCB, interruptions autorisées ou pas. Le registre conditionnel est unique dans un ordinateur. A titre indicatif, vous pouvez retenir que son fonction-nement est basé sur la théorie du complément à deux.

Nous allons décomposer, touschématiquement jours que d'habitude, une utilisation possible du registre conditionnel. Regardez, tout d'abord sous forme d'organigramme (ou ordi-nogramme, suivant la littérature que vous pouvez consulter), le programme que nous réalisons.

#### TEST SUR UN BIT DU REGIS-TRE CONDITIONNEL



### L'ASSEMBLEUR PRATIQUE \_

## Langage machine... sur ORIC

#### INTRO (L'INTRO)

Il y a eu 20 ans aujourd'hui, Sergent Basic demanda à sa bande de jouer

Et malgré le style un peu ancien Il était sûr de vous arracher un sourire

Aujourd'hui, voici ce que vous avez déjà Entendu cent fois ces dernières

années Présenté par le seul, l'unique : Billy Langage Machine !

#### DEVELOPPEMENT (LE NOEUD)

Nous continuons cette se-maine avec les drapeaux. Et comme les drapeaux seuls sont un peu arides, nous allons loucher un peu du côté des additions et des soustractions sur 16 bits. Et puis aussi un petit peu du côté de l'adressage post-indexé. Comme ça, vous serez complètement paumés, je devrai tout réex-pliquer et je suis sûr de ne pas être au chômage pendant au moins 6 mois. Non mais.

Comme la dernière fois, je vais commenter un listing. Deux, en fait, puisque vous devrez taper le premier si vous disposez de l'assembleur Monams ou le second dans le cas contraire.

ORG \$1000

#### LISTING 1

20 '		LDH#邮用用
30 '		STA \$65
40 '		LDA#\$BB
50 '		STA \$66
60 '		LDA#\$0
70 '		TAY
100	"START:	LDA#\$7E
110	11	STA(\$65), Y
120	11	JSR ADD
130	11	INY
140	11	CPY#\$1A
150		BNE START
160	11	JMP RETOUR
179	"ADD:	CLC
180	ri .	LDR#\$28
190	**	ADC \$65
200		STA \$65
210	11	LDA##0
220		ADC \$66
230		STA \$66
240	"	RTS
250	"RETOUR	:DEY
260	11	JSR SOUST
279	11	LDA##20
280		STA(\$65), Y
290		CPY##Ø
300	11	BNE RETOUR
310	n .	RTS
320	"SOUST:	SEC
330	11	LDA \$65
349	11	SBC#\$28
350	D	STA \$65
360	"	LDA \$66
370	**	SBC#\$0
389	11	STA \$66
390	11	RTS

#### LISTING 2

10 FORN=#1000TO#1042:READA# A #"+A\$): POKEN, A: NEXT 20 FORN=1T0300 CALL#1000 NEXT

100 DATAR9, AA, 85, 65, A9, BB, 85,

100 DATAR9, AR, 85, 65, A9, 88, 85, 66, A9, 0, 88, A9, 7E, 91, 65, 20, 1R, 10, C8, C0, 1A, D0
110 DATAR4, 4C, 28, 10, 18, A9, 28, 65, 65, 85, 65, 69, 80, 65, 66, 85, 66
120 DATAR60, 88, 20, 35, 10, A9, 20, 91, 65, C0, 0, D0, F4, 38, A5, 65, E9, 28, 85, 65, A5, 66
130 DATAR69, 0, 85, 66, 60

Pour le premier, après l'avoir assemblé, tapez en mode direct :

FOR N= 1 TO 300 :CALL #

Et vous obtiendrez un superbe dessin animé qui ferait pâlir de rage Walt Disney lui-même.
Bon, sérieux. Prenons les instructions une à une. La première, vous le savez, est une

pseudo-instruction : elle ne sert qu'à indiquer au programme qui assemble l'endroit où il devra commencer l'assemblage.

Les cinq suivantes (on se dépê-che), vous les comprenez : on charge l'accumulateur (A), on place son contenu dans une sélectionnée, case-mémoire bref. Passons à la suivante.

Vous ne la connaissez pas en-core, mais elle est très simple : TAY signifie "Transfère A dans Y". Comme son nom l'indique, le contenu de A est placé dans le registre Y sans modification. Le contenu précédent de Y est perdu. A noter : il existe une ins-truction notée "TAX" qui trans-fère le contenu de A dans X (étonnant, non?). Et pendant que j'y suis, il y a aussi "TYA" et "TXA" qui transfèrent respective-"TXA" qui transfèrent respective-ment le contenu de Y et de X dans A. Vous avez compris ? Y a intérêt, passke sinon c'est la baffe, comme dirait Clou.

Nous passons rapidement sur LDA # \$7E, et nous arrivons à l'une des instructions les plus compliquées qui soient.

Arrivés là, si nous pouvions in-tervenir en basic dans le proramme et que nous fassions : PRINT HEX\$ (DEEK(# 65))

Nous obtiendrions la valeur # BBAA, puisque c'est ce que nous y avons placé entre les lignes 20 et 50. Y est égal à zéro, puisqu'en ligne 70 nous y avons tranféré le contenu de A précédemment mis à zéro. Alors, voici la traduction littérale

de cette instruction : place le contenu de l'accumulateur dans la case-mémoire désignée par \$65 PLUS le contenu de Y.Un exemple, pour simplifier : Si en 65 et 66 nous avons

# C000, en A 32 et en Y 12 (toutes valeurs en hexa), la machine placerait en # C000 + 12 (le contenu de Y) la valeur 32. Ok? Ca s'appelle "adressage post-indexé" en programmation et "adressage vicelard" en fran-çais. Si vous avez compris, arrêtez de lire, vous êtes meilleur que moi. Les autres, restez, que moi. Le c'est pas fini.

JSR ADD va tout naturellement nous amener au sous-pro-gramme ADD. Examinons-le de

ce pas : CLC affecte un drapeau (j'avais prévenu) nommé "Carry" en an-glais et "Retenue" en français. En fait, ça veut dire "CLea Carry", c'est à dire "Met la rete nue à zéro". La Carry (car c'est comme ça qu'on la nomme comme ça qu'on entre nous) est un des bits de cet octet dont je vous parlais la dernière fois que nous nous sommes vus. Comme le drapeau Z. il existe des instructions pour le tester. Mais nous n'en sommes pas là, laissons ça de côté pour l'instant. Nous nettoyons donc la carry

sans commentaires, puis nous chargeons l'accumulateur avec la valeur absolue # 28. Instruc-tion suivante, ADC: "ADdition avec Carry". Concrètement, on additionne la valeur de l'accumulateur au contenu de la case-mémoire indiquée, en l'occu-rence \$ 65. Le résultat sera placé dans l'accumulateur, j'en vois qui décrochent, je reprends. Admettons que l'accumulateur contienne 20 (toujours en hexa) et que \$ 65 contienne F0. On additionne les deux, résultat : # 110.Or, un octet ne peut contenir un nombre supérieur à FF, donc, problème. Nous trouverons alors dans l'accumulateur le nombre # et le drapeau de retenue sera automatique-ment mis à un pour indiquer que l'addition a dépassé la capacité

d'un seul octet. Continuons notre périple : nous chargeons l'accumulateur avec zéro (ligne 210) et nous l'addi-tionnons avec le contenu de \$66. A quoi bon ajouter zéro à quelque chose, me direz-vous? Parce que justement, il y a la Carry, vous répondrais-je. Si elle a été mise à un par l'addition précédente, elle se reporte sur celle-ci, et ajoute 1 au résultat. Pour être vraiment gentil, je vais vous donner un exemple en déen français et en comprécimal,

hensible.

pendu.

J'ai A= 30, \$ 65= 230, \$ 66= 100 et pas de retenue. J'additionne 30 et 230, résultat : 260. Je jette un coup d'oeil à la retenue, elle est à zéro, donc je n'en tiens pas compte. Le résultat est trop grand pour être rangé dans un octet, alors j'enlève 256, je garde le reste dans A (donc 4) et je mets la retenue à un. Je place le contenu de A dans \$ 65, je décide que A= 0 et je continue. J'additionne 0 et 100 (le contenu de \$ 66), résultat : 100. Et là, je m'aperçois (sans surprise, car tout a été répété deux semaines à l'avance) que la retenue est à un. Alors je l'additionne au résultat, i'obtiens dans A un superbe 101 que je place en \$ 66. Essayez en place en \$ 66. Essayez en basic : d'abord DOKE # 65,# 64E6, puis DOKE # 65,DEEK(# 65)+ 40. Si en faisant PRINT DEEK(# 65) vous n'obtenez pas veux bien être 6504, je

Le CLC au début du sous-pro-gramme "ADD" est nécessaire : en effet, si par une opération précédente vous avez mis par inadvertance la retenue à vous aurez un résultat faussé. Retour au déroulement

normal du programme. Ah non, pas tout de suite, j'ai oublié quelque chose. On peut tester l'état de cette retenue. Comment ?

Avec des instructions de bran-

chement, tout comme le drapeau Z. Je vais même vous indiquer une autre façon de faire une addition, moins orthodoxe mais tout aussi efficace. On commence pareil : CLC, puis LDA n'importe quoi, ADC n'im-

porte quoi et STA n'importe où. Si les deux n'importe quoi dépassent 255, la retenue sera mise à un. Donc, je vais utiliser une instruction que je sors mira-culeusement de ma manche : BCC, qui veut dire "Branch i Carry Clear". Elle s'utilise sur le même modèle que BEQ ou BNE que nous avons vus la dernière fois, c'est-à-dire que si (dans le cas de BCC) la carry est à zéro (donc clear), le programme se branchera à l'adresse spécifiée. Sinon, il sautera l'instruction et passera à la suivante. Le programme sera alors du type CLC LDA # \$ 34 ADC \$ 65 STA \$ 65

BCC SUITE INC \$ 66 SUITE :

Si la retenue n'est pas à un, je saute à la suite du programme, puisqu'il n'y a pas eu de dépassement de capacité. Sinon, j'in-crémente (avec INC, nous

l'avons vu) l'octet suivant.

Il existe bien sûr l'instruction contraire: BCS qui signifie
"Branch if Carry Set". Si la retenue est à un, le programme se branche à l'adresse spécifie. ou saute l'instruction dans le cas contraire.

Voilà. Je m'aperçois que je n'ai pas la place de vous expliquer la soustraction cette semaine. mais je vais profiter du peu qui me reste pour expliquer CPY comparé à la valeur qui suit. Le résultat est exactement le même que pour CMP (voir dernier cours) : il positionne le drapeau Z en fonction de la confirmation ou de l'infirmation de l'égalité. Il existe la même instruction pour : CPX (ComPare X).

la page pédagogique

la page pédago 💳

## DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

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

Les prix sont, nous l'espérons, les meilleurs du marché et les abonnés - anciens ou nouveaux - bénéficient en plus d'une remise de 10 %. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous pourrons rapidement arriver à faire baisser les tarifs des fournisseurs pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé: ramener les prix à une plus juste valeur !

Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et ne tiennent pas compte des prix, c'est à vous de juger de l'opportunité de la dépense. N'oubliez quand même pas que si le rapport qualité/prix est mauvais, le logiciel ne peut figurer dans cette page !



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

#### INVASION

IN VARIONE
Des Aliens comme s'il en pleuvait, des dan
gers à tous les coins de la galaxie, de l'aclion et du sang-froid voilà ce qui vous guetle des que vous prendrez les commandes
de votre varisseau.

### WHISTLER'S BROTHER

Votre petit frere a la bougeote. Sa pré sence vous est pourtant indispen sable pour vous balader dans ce ficht dedate d'échalfaudages, et autres mats de bateaux.

#### LORDS OF MIDNIGHT

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

#### SPELUNKER

Les catacombes profondes vous atti rent irrésistiblement? Bonne route alors, mais préparez-vous aux atta ques sournoises des fantômes et au tres chauve-souris

### BLUE MAX

## REALM OF IMPOSSIBILITY

### nouveau

BEACH HEAD

CEACH MEAD

Cane veut dire ni tête plage, ni tête de nœud mais tête de pont. Yous devez donc en êtablir une du côté du Japon histoire de leur mettre dans le dos à ces enf. de Japs.

"Beau comme un camion" vous connais-sez "Splendide comme un flipper" vous allez l'apprendre avec ce super sot de course Du massage et du bourrage en quantité, d'accord, mais aussi en qualité

#### LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE

Et non pas le diamant maudit de l'île, ni le maudit de l'île de diamant, ni le mau-dit île de diamant, ni le de l'diamant maudit île Mais genial !!!!

Bande de petit salopards, vousn'étes pas la pour firmer! C'est la guerre, et malgré les ennems qui nous canardent, il faut alterré-parer ce sacré pont! Le premier qui cne "Maman" a mon pied aux fesses!

SABRE WULF

SABRE WULF
Dites-le avec des lleurs l'Elles vous seront benéliques dans ce labyrinthe
délirant ou rhinocèros et chevaliers se
liqueront pour vous achever au plus

### SPACE SHUTTLE SIMULATOR

HYPER BIKER

## Plus velo que ca, tu pédales dans la chou-croute Plus de six participants, tu prends la queue. Plus beau que lui j'y crois pas. Na !

### **BIG BASTON**

#### AIRBUS (MO5)

ire le pilotage de cet Air-montrer que vous en êtes

## Une bonne enquête vaul mieux que seu-gangsters dans le dos, dans une impasse avec un réverbère en panne. Un vrai bon

BATTI E EOR MIDWAY Si vous avez la mégalo galopante, précipi-tez-vous l'Amiral Fletcher, c'est vous! A

#### 3D FONGUS

Le Paris-Dakar en avion, ça vous dit ? C'est tout pareil, on perd la piste, on s'emplaton-ne des rhinocèros, mais on se marre bien

#### HOVER BOVVER

#### ULTIMA ZONE

Jou d'action hyper-rapide, dans lequel les allens ont pour le moins des résc-tions... bizarres l'Langage machine, diuf corse.

MISTER ROBOT AND HIS ROBOT FACTORY

SEVEN CITIES OF GOLD

L'infâme vizir vient d'enlever votre sœur, à vous preux chevalier de partir à sa res-cousse au long d'un pénjole de plusieurs nuits, affrontant les dangers de l'Arabie des mille et une nuits. Deux versions vous sont proposées, l'une avec les textes (sympas mais pass indispensables) en français à 175F; l'autre à 95F, avec les tex-tes en anglais. A vous de choisir!

Sue Ellen, encore sous l'et vous engage, vous, le laud. J'en bave.

CHINESE JUGGLER
Ça swingue du côté du s

card à vaisselle et de l'Empire du Milieu, perdez ni la

MATCH POINT

### STANLEY

ouleur, en musique et en PAROLES Si, si, votre M05 vou seils pour empiler-dépiler dans la joie et la bonne humi

#### ATIC ATAC

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

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

PSYCHIATRIC comme ca car of faudrait être fou pour depenser plus



#### L'AIGLE D'OR

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

Creent
Sans aucun doute possible, le meilleur jeu rapide pour Ti/99. Les deux
premiers degrés de difficulté sont déjà physer-marrants, ensuite c'est
du délire; svoire petit bonhomme qui doit déjà passer sa vie à sauter de
case en case, à éviter les scorpions, les serpents, les gobules verts à
l'unettes et les pierres qu'on fui lance, doit en plus réflechir pour fair
varier la couleur des cases sur lesquelles il atterrit, et pas dans n'importe quel sens, s'il vous plaît!

PAINTING JOE Un coup de blanc, ça va Trois coups de rouge. Bonjour les pinceaux <sup>1</sup>

MAID OVER MOSCOW, Damned, les russes attaquent! Cinq minutes et six phases (entière ment graphiques) pour mettre le feu aux poudres et aux bases sovié tiques.

tiques.

UNDER WURLDE

Zboinguez en vitesse de salle en salle, de grotte en grotte à la pours de diamants pas tous verts. Excellent graphisme au service d'us d'aventure particulièrement original.

DRIVING DEMON

vilture de course avec changement de vitesse, accélé our et radar pour voir ce qui se passe devant, sur l le, graphisme correct MANOIR DU Dr GENIUS MANOIR DU Dr GENIUS
Pas sympa le docteur Génius, il en veut à votre peau Tachez de ne pas
vous perdre dans les 24 pièces de cette baraque, ça explose et ça
monstre dans lous les coins ! Graphisme moyen mais les logiciels
d'aventure français pour Spectrum ne courent pas les rues.

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

ONE-ON-ONE (Dr J & Larry Bird)

Epoustouflant I Le plus beau jeu de baskett jamais réalisé dribbles, 
esquives, l'einte, panier, les conditions réalles du jeu sont reconstituées avec une exactitude parfaite. Jeu à deux ou contre l'ordinateur 
avec arbitrage impartial et une foule d'options et de degré de diffi-

#### HARD HAT MACK

de mourr, vous aurez bien rigolé!

PINBALL CONSTRUCTION

Magnifique! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drognargest, les couloirs, les spéciaux Vous définissez les points de chaque elément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décridez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison, Trift r.

CHOPLIFTER.

#### LOMBRIX

ins rapide et plus beau, tu meurs. En prime, un editeur de tableaux d'enfer pour e wonder serpent SCORPIRUS

ANCHON
C'est un jeu d'échecs ? Qui C'est un jeu d'arcade ? Qui C'est un jeu
d'aventure ? Qui Affrontez votre adversaire sur chaque case de l'échi-quier avec armes et magies diverses. Interminable ! VOX Il ne lui manquait que la parole. Maintenant il l'a 1 Vive le MO5 qui côse

#### VOX est be qui manque le plus à votre chien, votre chat ou votre Spectrum ? La tole. Offrez-lui donc de quoi repondre.

ndre la planete rouge sans dommage a bord de votre sable pour les amoureux des grands espaces

### GHOSTBUSTERS

#### ZENJI

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

#### KILLER WATT

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

Vous êtes parano, œdipé jusqu'à la moelle, pauvre comme zig-zag (pardon comme Job), claustrophobe comme une sardine. Vous êtes limide, superstitieux et vous avez perdu la mémoire : deux solutions : le 6 35 ou le gaz ! ou alors, le Docteur Faude.

#### EPIDEMIE

COMME son titre l'indique, ce jeu parle d'une épidémie. Rien que ça, déjá, ça jet-te. Mais il y a auss: la guerre du Pacifique, les créatures bizarres de Paradisia, et le Bégon rose. A découvrir absolument ! Un lapin qui monte, qui monte et qui aime les carottes. Renards, belet-tes et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le parcours est truffé de terriers oùse cacher! Très bon graphisme.

#### 3D MOVER

3D Movech 3D, ça veut dire trois dimensions. Mover, ça veut dire (en anglais) bouger. 3D Mo-ver, ca veut dire manipuler des objets en trois dimensions.

COBRA JBHA ssesseurs de ZX, réjouissez-vous : enfin un logiciel en langage mach nuyeux! A vous de vous remémorer la fable : petit serpent deviendra urvu que Dieu (et vous) lui prête vie

décialistes des missions impossibles, partez pour la sauvegarde de la station bitale et résistez victoneusement jusqu'au combat final. Graphismes et rapidi époustouffants

### AXIS ASSASSIN

#### WIMPY

REVENGE OF THE MUTANTS CAMELS

**AMBULANCE** 

#### HOBBIT

#### LE VOYAGEUR DU TEMPS re vous attend à la poursuite du sablier du temps

CONAN eau c'est sur Rapide c'est certain. Génial «In y a pas de doute. Et Conan c'est plus beau, le plus fort, le plus rapide et le plus intrépide. A l'attaque f

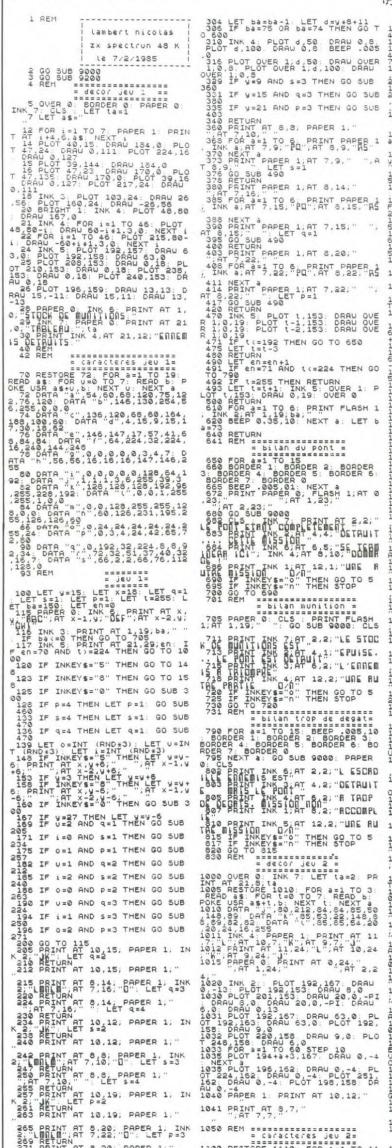
## SOFT-PARADE®

APPLE			
1 CONAN	DISK	A J M	350
2 LODE RUNNER 3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	M L A	275
4 BRUCE LEE	DISK	A J M .	265
5 SKYFOX 6 SUMMER GAMES	DISK	AJM.	395 440
7 PARANOIAK	DISK	FVR .	350
8 DALLAS 9 EPIDEMIE	DISK	AVR .	265 350
10 AXIS ASSASSIN	DISK	AJM	380
11 ONE-ON-ONE 12 AZTEC	DISK	MRA	380
13 FLICHT SIMULATOR II	DISK	MLA	350 490
14 MASK OF THE SUN	DISK	AVR	290
15 IFR, SIMULATEUR DE VOL 16 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	FJR	380
17 CHOPLIFTER	DISK	AJM	300
18 HARD HAT MACK	DISK	MLA	380
COMMODORE 64			
1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	AVM.	380
2 LODE RUNNER 3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	MODULE	A J M .	380 275
4 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	AVM.	380
5 TOURNAMENT TENNIS 6 RAID OVER MOSCOW	DISK K7	AJM.	150
7 SUMMER GAMES	DISK/2 K7	AJM.	280/200
8 BATTLE FOR MIDWAY	DISK/K7	FJRM.	200/150
9 GHOSTBUSTERS 10 BRUCE LEE	DISK/K7 DISK ou K7	· M L A	250/149
11 SPELUNKER	DISK	AJM.	275
12 HYPER BIKER 13 WHISTLER'S BROTHER	K7 DISK	FJM.	90 275
14 MR ROBOT	K7	AJM.	160
15 DECATHLON 16 BEACH HEAD	DISK/K7	AJM.	230/130
17 BLUE MAX	K7	AJM.	380
18 PSYTRON 19 MASK OF THE SUN	K7 DISK	ARJ .	140
19 MASK OF THE SUN 20 VOYAGEUR	K7	FV .	145
21 CHINESE JUGGLER	K7	AJM.	95
22 DALLAS 23 HOBBIT	DISK K7	AVR.	220
24 REVENGE OF THE MUTANTS CAMELS	К7	AJM.	100
25 HOVER BOVVER	K7	AJM.	120
26 KILLER WATT	K7	AJRM.	120
27 ZENJI * 28 AXIS ASSASSIN	K7 DISK	AJRM.	380
29 ONE-ON-ONE	DISK	A J M .	380
30 ARABIAN NIGHTS 31 FLIGHT SIMULATOR II	K7 DISK	AJR.	85 490
32 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	AJM	380
33 CHOPLIFTER 34 HARD HAT MACK	MODULE	AJM	380
34 HARD HAT MACK	DISK	~ ~	300
VIC 20			
1 CHOPLIFTER	MODULE	M L A	150
ZAE.	MODULE	AJM.	150
ORIC 1 / ATMOS			
1 3D FONGUS	К7	FJ .	140
2 AIGLE D'OR 3 MR WIMPY	K7	FVR FJ ·	180
4 DOGGY	K7	FJ .	120
5 SUPER JEEP 6 HOBBIT	K7	FJ .	140
7 COBRA PINBALL	K7	FJ .	140
8 FRELON	K7	FJ .	120
9 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE 10 BIG BASTON	K7	FJ .	120
11 PSYCHIATRIC	K7	FJ .	120
12 TENDRE POULET 13 LANCELOT	K7	FVR	120
14 TERMINUS	K7	FJ .	120
15 ULTIMA ZONE 16 MISSION DELTA	K7	AJ '	95 95
SPECTRUM 1 XAVIOR	K7	FJ .	70
2 MATCH POINT	K7	AJM.	95
3 SABRE WULF	K7	AJ .	140
4 UNDERWORLDE 5 BEACH HEAD	K7	AJ .	135 150
6 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V -	100
7 ATIC ATAC 8 PSYTRON	K7	ARJ.	95 90
9 НОВВІТ	K7	AVR *	210
10 PAINTING JOE 11 LOMBRIX	K7 K7	FJ .	75 95
12 VOX	K7	FL .	180
13 3D MOVER 14 INTERCEPTEUR COBALT	K7 K7	FL .	180
15 MANOIR Dr GENIUS	K7	FAR	140
TEXAS TI/99			
1 LUNAR LANDER	K7	FJM	95
2 DRIVING DEMON	MODULE	AJM	110
3 AMBULANCE 4 RABBIT RAIL	MODULE	MLA	110
The second second			,10
THOMSON			
SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, T	OUS CES LOG	ICIELS SONT	
COMPATIBLES MO5, TO7 AVEC EXTE	NSION 16K ET	TO7.70	190
2 INVASION	K7	FJ .	155
3 AIRBUS MO5 4 ELIMINATOR	Module K7	FJM.	475
4 ELIMINATOR 5 PULSAR II	K7	FJM.	120
6 STANLEY M05	K7	7 W .	140
7 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MOS 8 VOX	K7 K7	FRJ.	260 180
9 YETI	K7	J M .	140
10 LABYRINTHE SURVIE 11 BACKGAMMON	K7	FVM.	190
	К7	я .	170
ZX 81			
1 RIGEL 2 SCORPIRUS	K7 K7	FJ ·	95 75
3 INTERCEPTEUR COBALT	K7	FR	95
4 CROCKY 5 COBRA	K7	AJ	85
JUUDAA	К7	Łì.	80

PATTO

En cette année 1943, votre gouvernement vous charge d'une délicate mission. Vous devez empêcher le bombardement du pont "Spec".

Mode d'emploi: dans le programme.



Lambert NICOLAS 500 310 INK 4: PLOT d,50 DRAW 0,8. PLOT d,100 DRAW 0,8 BEEP .005 DUÉR 1, 0, 100: DARN 132 DATA "P", 254, 128, 192, 224, 96 132 DATA "P", 254, 128, 192, 224, 96 229 IF y=9 AND s=3 THEN GO SUB 2,65, 72,80 DATA "Q", 03,4,24, 8, 9 135 DATA "C", 0,192, 32,224, 8, 8, 9 135 DATA "C", 0,192, 32,224, 8, 8, 9 135 DATA "C", 0,192, 32,224, 8, 8, 9 135 DATA "C", 0,192, 32,24, 8, 8, 9 135 DATA "C", 0,192, 32,24, 8, 8, 9 135 DATA "C", 0,66,2,2,66,76,112 3, 9 135 DATA "C", 0,66,2,2,66,676,112 3, 9 135 DATA "C", 0,66,2,2,66,76,112 3, 9 135 DATA "C", 0,66,2,2,66,76,112 3, 9 135 DATA "C", 0,66,2,2,66,76,112 3, 9 135 DATA "C", 0,66,2,2,66,76 RETURN PRINT AT 8,8, PAPER 1," FOR 8=1 TO 6 PRINT PAPER 1 8,87 T 7,9;"PQ";AT 8,9,"A5" PRINT PAPER 1, AT 7,9," 973 PRINT PAPER 1: AT 7.9, ", A 8.9 G 975 GO SUB 490 978 RETURN 980 PRINT PAPER 1: AT 8.14; " 987 PRINT PAPER 1: AT 8.14; " 987 POR 3: 1 TO 6: PRINT PAPER 1 1NK 8.1AT 7.15; "PQ": AT 8.15; "AS 388 NEXT 3 PAPER 1,AT 7,15;"
AT 8,15;" LET q=1
395 GO SUB 490
400 RETURN
403 PRINT PAPER 1,AT 8,20;"
"AT 7,22;" 408 FOR 3=1 TO 5 PRINT PAPER 1 11 411 NEXT 4 PAPER 1; AT 7,22; " 7 AT 8,22; " LET p=1 417 GO SUB 490 420 RETURN 470 INK 5: PLOT t.153: DRAU OVE R 1;0.19: PLOT t-1;153: DRAU OVE R 1;0.19: PLOT t-2;153: PLOT 1,153 DRAU (
1,153 T en=en+1 en=71 AND t <=224 THEN GO 491 IF en=71 HND (C=22+ TO 790 492 IF t=255 THEN RETURN 493 LET t=1+1: INK 5: OUER 1: P OTT t,153: DRAW 0,19: OUER 0 500 RETURN 610 FOR a=1 TO 6: PRINT FLASH 1 INK 2;AT 1,19;ba; 620 BEEP 0.35,10: NEXT a: LET b 173 23; AT 2,23; BY 1,23; BY 1,23; BY 2,23; CLS
CLS
CONTROL
CONTRO 0.7 PRINT INK 1:AT 8,2," HCCOMPLES OF THE PRINT INK 5:AT 12:2; "UNE RU THE MISTOP STATE OF THE PRINT INK 5:AT 12:2; "UNE RU THE MISTOP STATE OF THE PRINT INKEYS OF THE PRINT AT 11:AT 10:AT 11:AT 10:AT 11:AT 10:AT 11:AT 10:AT 11:AT 11:

DATA "1",255,123,128,192,22 152,152 DATA "m",25,31,31, GHT INKEYS="0" THEN GO SUB 1 1172 IF ANNERS TO THE STATE OF 1388 IF est THEN LET est GU SUB
1248 LET W=INT (RND+3): LET k=IN
1248 LET W=INT (RND+3): LET k=IN
1250 IF 1=3 AND h=3 AND est STEP
1250 IF 1=3 AND h=3 AND est STEP
1250 IF 1NEY\$=="5" THEN LET y=y=6
1250 IF 1NEY\$="5" THEN LET y=y+6
1250 IF y=3 THEN LET y=y+6
1260 IF 1NEY\$="8" THEN LET y=y+6
1260 IF 1NEY\$="8" THEN LET y=y+6
6: PRINT RT x, y=6; ... , RT x=1; y=1250 IF 1NEY\$="8" THEN LET y=y+6
6: PRINT RT x, y=6; ... , RT x=1; y=1250 IF 1NEY\$="8" THEN LET y=y+6
1260 IF 1NEY\$="8" THEN GO SUB 1
1260 IF 1NEY\$="0" THEN GO SUB 1 IF y=27 THEN LET y=y-6
IF w=2 AND r=1 THEN GO SUB IF W=0 AND r=3 THEN GO SUB IF K=1 AND h=2 THEN GO SUB 1313 INK 0: PRINT AT 7.8; "JKLJ"; AT 8,9; "M": LET r=3 1315 RETURN 1: PRINT AT 7.8; " 1316 PAPER 1: PRINT AT 7.8; " "/ATI 8,29; " LET r=4 ";AT 8,9;" ": LET r=4
1318 RETURN 1: INK 0: PRINT AT 10
1320 PAPER 1: INK 0: PRINT AT 10
135; "BTURN 1325 RETURN 1325 RETURN 1327 PAPER 1: PRINT AT 10,15;" 1329 INK 0: PRINT AT 7,14; "UKLJ"; AT 8,15; "MN": LET h=3
1332 RETURN
1334 PAPER 1: PRINT AT 7,14; "
": AT 8 15; ": LET h=4
1338 RETURN
1350 PAPER 1: INK 0: PRINT AT 10
1350 PAPER 1: PRINT AT 10
1354 PAPER 1: PRINT AT 10 1530 PLOT OUER 1; t,50: DRAW OVER 1;0,8: PLOT OVER 1; t,100: DRAW OVER 1;0,8 1;0,8 IF y=9 AND r=3 THEN GO SUB IF y=15 AND h=3 THEN GO SUB 508 3 = 1 TO 4: PRINT PAP ( a; AT 7,9; "QA"; AT 8,9;" LET r=1: PAPER 0: GO SUB 16 1567 RETURN 1568 PRINT PAPER 1, AT 7,14;" 1572 FOR a=1 TO 4: PRINT PAPER 1; INK a; AT 7,15; "QR"; AT 8,15; "ST 1576 PRINT PAPER 1; AT 7,15; "; AT 8,15; "; A LET h=1: PAPER 0: GO SUB 16 ":AT 8.21;" ...
1587 FOR a=1 TO 4: PRINT PAPER 1: INK a:AT 7.21;"QR":AT 8.21;"51
...
NEXT a: 1590 PRINT PAPER 1:AT 7.21;" ...
AT 8.21;" ...
AT 234 PRINT AT 10,12, PAPER 1; IN 22, ISS DRAU 63,0 PLOT 192, 1591 LET e=1: PAPER 0: GO SUB 16 22. ISS RETURN 10,12; PAPER 1; IN 240 PRINT AT 10,10; PAPER 1; IN 250 PRINT AT 5,0; PAPER 1; IN 250 PRINT AT 5,0; PAPER 1; IN 250 PRINT AT 5,0; PAPER 1; IN 250 PRINT AT 10,19; PAPER 1; PAPER 1; PAPER 0; PAPER 1; PAPER 0; PAPER

5 1810 PLOT OVER 1,130,102: DRAW O VER 1,0,-14: PLOT OVER 1,130,71: 0.00 2009 DATA "\$".255,254,254,254,254,45 4.0,0.0: DATA "\".248,240,224,19 2.192,128,128,128: DATA "\".255, 255,255,255,255,254,252,248,255, 2010 PAPER 0.78INT AT 0.24." 4:".AT 1,24." 255.255.255.254.252.248."
2610 PAPER 0: PRINT AT 0.24:"
2735.255.255.255.254.252.248."
2811 PAPER 1: PRINT AT 11.6:"
2811 PAPER 1: PRINT AT 11.6:"
2812 PRINT AT 10.5:"
2812 PRINT AT 10.5:"
2813 PAPER 6: LET i=1: GG SUB 24
2814 PAPER 1: PRINT AT 11.6:"
2814 PAPER 1: PRINT AT 11.6:"
2815 PAPER 1: PRINT AT 10.5:"
2816 PAPER 1: PRINT AT 10.5:"
2817 PAPER 1: PRINT AT 10.5:"
2818 LET ds="
2819 FOR i=1 TO 3: PAPER 5: PRINT AT 10.5:"
2818 LET ds="
2819 FOR i=1 TO 3: PAPER 6: PRINT AT 10.5:"
2819 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2810 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2811 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2811 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2812 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2813 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2814 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2815 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2816 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2817 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2818 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2819 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2810 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2811 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2812 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2813 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2814 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2815 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2816 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2817 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2818 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2819 PAPER 8: INK 6: PRINT AT 10.5:"
2810 ,12,4,4 2057 DATA "P",0,0,0,252,0,0,0,0: DATA "q",0,0,24,24,24,255,24,24 2060 DATA ",",0,3,4,24,42,65,72, 80: DATA ",",0,192,32,224,8,6,92, 34: DATA ",72,31,51,37,40,32, 16,7 DATA ",66,2,2,66,76,112, 80: DATA ": ',','19','56',2',55',140',32',
16,7: DATA "U",'66',2',2',66',76',112',
128',0
2051 LET y=y: LET :=1: LET v=255: LE
T cas=uu+100: LET es=em z;AT 10',
2053 PRINT PAPER 1; INK 2;AT 10',
128':"LE' 5 2067 PAPER 0: INK 5: PRINT AT 21 ,29;es: IF es=200 AND v>=224 THE N GO TO 3000 2073 IF INKEY\$="5" THEN GO TO 20 IF 1=3 THEN LET 1=1: GO SUB 3050 LET 1=1: LET X=1: LET X=

0=1 THEN GO SUB 2125 2104 IF po=2 AND i=2 AND e=1 AND 0=1 THEN GO SUB 2128 2105 GO TO 2064 2110 PAPER 1: PRINT AT 10,16:" 1NK 2,7T 7,14: LBMUP",AT 5,16: 0 THEN PO=1NT (RNO\*3): LET 0= 2110 PAPER 1: PRINT AT 10.16:, 16
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 16
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
... 10.16:, 17
.. 2315 PLOT OVER 1, (,50: DRAW OVER 1;0,8: PLOT OVER 1;1,100: DRAW IF y=15 AND 0=2 THEN GO SUB IF y=21 AND 1=2 THEN GO SUB 2352 PAPER 1: PRINT AT 7,22;" ";AT 6,22;" 2353 PAPER 6: LET i=1: GO SUB 24 10: RETURN

3617 PAPER 6: PRINT AT 13.6: IN PRINT AT 15.6: IN PRINT AT 14.6: PURINT AT 15.6: IN PRINT AT 6.7: PR

2073 IF i=3 THEN LET i=1: GO SUB 307 PAPER 6: PRINT AT X-2, y; 2400 FT INKEYS="5" THEN LET y=y-3 307 PAPER 6: INK 3: PRINT AT X-2, y; 2679 LET y=3 THEN LET y=y-3 307 PAPER 6: INK 3: PRINT AT X-2, y; 2671 PAPER 6: PRINT AT X-2, y+6; 3072 PAPER 6: PRINT AT X-2, y+6; 3072 PAPER 6: PRINT AT X-2, y+6; 3072 PAPER 0: INK 3: PRINT AT 1; 27 PAPER 6: PRINT AT X-2, y+6; 3072 PAPER 0: INK 5: PRINT AT 21 PAPER 6: PRINT AT X-2, y-6; 3072 PAPER 0: INK 5: PRINT AT 21 PAPER 6: PRINT AT X-2, y-6; 3073 IF INKEYS="0" THEN GO SUB 3 PAPER 6: PRINT AT X-2, y-6; 3072 PAPER 0: INK 5: PRINT AT 21 PAPER 6: PRINT AT X-2, y-6; 3072 PAPER 0: INK 5: PRINT AT 21 PAPER 6: PRINT AT X-2, y-6; 3072 PAPER 0: INK 5: PRINT AT X-1, y-6; 3072 PAPER 0: INK 5: PRINT AT X-1, y-6; 3072 PAPER 0: INK 5: PRINT AT X-1, y-6; 3072 PAPER 0: INK 5: PRINT AT X-1, y-6; 3072 PAPER 0: INK 5: PRINT AT X-2, y-6; 3072 PAPER 0: INK 5: PRINT AT X-1, y-6; 3072 PAPER 0: INK 5: PRINT AT X-1, y-6; 3072 PAPER 0: INK 5: PRINT AT X-1, y-6; 3072 PAPER 0: INK 5: PRINT AT X-1, y-6; 3072 PAPER 0: INK 5: PRINT AT X-1, y-6; 3072 PAPER 0: INK 5: PRINT AT X-1, y-6; 3072 PAPER 0: INK 5: PRINT AT X-1, y-6; 3072 PAPER 0: INK 5: PRINT AT X-1, y-6; 3072 PAPER 0: INK 5: PRINT AT X-1, y-6; 3072 PAPER 0: INK 5: PRINT AT X-1, y-6; 3072 PAPER 0: INK 5

VAN BEETHOVIC

Reconstituez les morceaux que VAN BEETHOVIC, un grand compositeur des temps modernes va vous inter-

Philippe BOICHUT.

Mode d'emploi

Le VIC vous interprète un morceau de musique deux fois de suite après quoi, vous devez le recontituer en utilisant les curseurs pour déplacer la flèche et en appuyant sur F7 pour valider votre note.

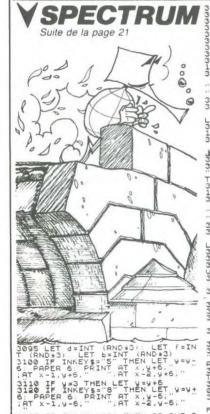




103 a FOR J7=1T01000 NEXT PRINT" VOICI LA REPONSE " P7=8057 P8=38777 J1=44 J2=42 FOR J7=1T01000 NEXT 1220 FORK3=1T08 1260 FURK3=1108
1270 ONK7(K3)GOSUB890.900,910,920,930,940,950,960
1280 POKEP7+22,39:POKEP8+22.0 POKEP7+44,40:POKEP8+44,0
1290 GOSUB340:POKEP7+22,38:POKEP7+44,32
1300 P7=F7+2:P8=F0+2
1310 NEXTK3:FORJ7=1101000 PETURN
1320 P7=7835:PS=39555 J1=44:J2=42 K4=0 J3=1
1330 PPINT"] VOTPE PROPOSITION "
1340 K5=5079:L1=38799:POKEK5,39:POKEK5+22,40:POKEL1.0:
POKEL1+22.0
1350 POKE198.0
1360 GETA\$:IFA\$=""THEN1360
1370 IFA\$="WITHENK6=K5+2:L1=L1+2:GOT01400
1380 IFA\$="WITHENK6=K5+2:L1=L1-2:GOT01400
1390 IFA\$="WITHENK6=K5+2:L1=L1-2:GOT01400
1390 IFA\$="WITHENK6=K5+2:L1=L1-2:GOT01400
1390 IFA\$="WITHENK6=K5+2:L1=L1-2:GOT01400
1390 IFA\$="WITHENK6=K5+2:L3-L1-2:GOT01400
1400 IFK6<=80770PK6)=8095THEN1350
1410 POKEK5.38 POKEK5+22.32:POKEL1.0 POKEL1+22.0 POKEK6.39:POKEK6+22.40 K5=K6 1270 ONK7(K3)GOSUB890,900,910,920,930,940,950,960 39 POKEK6+22.40-K5=K6
1420 GOT01350
1430 IFK5=8079THENJ8=1 GOT01510
1440 IFK5=8081THENJ8=3 GOT01510
1450 IFK5=8083THENJ8=3 GOT01510
1460 IFK5=8085THENJ8=4 GOT01510
1470 IFK5=8087THENJ8=5 GOT01510
1490 IFK5=8089THENJ8=6 GOT01510
1490 IFK5=8091THENJ8=7 GOT01510
1500 IFK5=8093THENJ3=8 1490 IFKS=8991THENJS=7 GOTO1510
1500 IFKS=8993THENJS=8
1510 ONJ8COSUB890.900.910.920.930.940.950.960
1520 GOSUB340
1530 K8IJ3)=J6:J3=J3+1
1540 IFK4=8THEN1560
1550 RETURN
1560 P7=7837:P8=38557:J1=44:J2=42
1570 POKEK5.38:POKEK5+22.32
1580 GOSUB1100
1590 PRINT"] JE VOUS LA JOUE "
1600 FORK3=1T08:
1610 ONK8(K3)GOSUB890.900.910.920.930.940.950.960
1620 POKEP7+22.39:POKEP8+22.0:POKEP7+44.40:POKEP8+44.0
1630 GOSUB340:POKEP7+22.38:POKEP7+44.32
1640 P7=P7+2:P8=P8+2:NEXTK3:FORJ7=1T02000
1650 GOSUB340:POKEP7+21.98:POKEP7+44.00
1670 FORX=1T08
1680 IFK7(X)=K8(X)THEN1700
1690 GOTO1730
1700 NEXT:GOTO1720
1710 PRINT"] "
1720 POKE781.21:POKE782.8:POKE783.0:SYS65520:PRINT"CAGNIG POKE781,21:POKE782,8:POKE783,0:SYS65520:PRINT"GAGNE" POKE781,21:POKE782,8:POKE783,0:SYS65520:PRINT"GAGNE":
GOT01740
POKE781,21:POKE782,8:POKE783,0:SYS65520:PRINT"PERDU"
FORT=1T03000:NEXT
PPINT"J F1 POUR REJOUER ":POKE198,0
GETA\$:IFA\$=""THEN1760
IFA\$="#"THENRUN640
GOT01760
RESTORE
BITM N(53),D(39)
FORJ=1T053:READN(J):NEXT
FORJ=1T039:READD(J):NEXT
FORJ=1T039:READD(J):NEXT
FORTHR

VIC 20





IF d=0 AND w=3 THEN GO SUB IF f=1 AND a=3 THEN GO SUB IF b=2 AND k=3 THEN GO SUB GO TO 3070 PAPER 1: INK 2: PRINT AT 9. P": LET W 22: RETURN PAPER 1: PRINT AT 9.15; "": 2: PAPER 5: PRINT AT 12,15; ";AT 11,15; "LMN";AT 10,16;"D JUNK"; AT 11,15; "LBM"; AT 10,16; "0

3207 LET w=3: RETURN

3208 PAPER 5: PRINT AT 12,15; "AT 11,15; "AT 10,16; ""

3309 PAPER 1: INK 2: PRINT AT 9,

3310 PAPER 1: PRINT AT 9,

3310 PAPER 1: PRINT AT 13; ""

PAPER 5: INK 2: PRINT AT 12,2; ""

3311 LET 4=3: RETURN

3312 PAPER 5: PRINT AT 12,9; ""

AT 119; "AT 10,10; "LET 4=2; RETURN

313 PAPER 1: INK 2: PRINT AT 9,

19; "P": LET k=2; RETURN

3014 PAPER 1: PRINT AT 9,

19; "P": LET k=2; RETURN

3014 PAPER 1: PRINT AT 9,

19; "P": LET k=2; RETURN

3014 PAPER 1: PRINT AT 9,

19; "P": LET k=2; RETURN

3014 PAPER 1: PRINT AT 9,

2018 RETURN

3014 PAPER 1: PRINT AT 9,

2018 RETURN

3014 PAPER 1: PRINT AT 9,

2018 RETURN

3015 LET k=3: RETURN

4000 PRINT FLASH 1, AT 1, 23, ... LS TR
4000 PRINT FLASH 1, AT 1, 23, ... LS TR
4010 S GO K SS B 9000 N T AT 4, 21 DE 1
4010 S DE 10 S B 10 S ### 13 PART | 1.31 | FILTH | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1.52 | 1

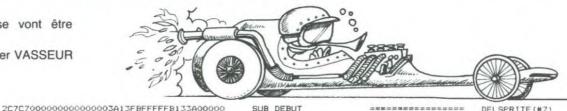
9199 REM = Presentation = 9200 BORDER 0 PAPER 0 INK 6

9240 INK 2: PLOT 150,98: DRAU -2,2
9240 INK 2: PLOT 53,39: DRAU -8,3
: DRAU -2,10: DRAU -3,0: DRAU -8,3
: DRAU -2,10: DRAU -9,-3: DRAU -8,3
: DRAU -2,10: DRAU -9,-3: DRAU -9,
-10: DRAU -2,10: DRAU -9,-3: DRAU -8,3
: DRAU -2,10: DRAU -9,-3: DRAU -9,-3: DRAU -9,-1: DRAU -10,0: DRAU -0 3: DRAU -5,0: DRAU -2,-2: TAK
4
5455 PLOT 210,32: DRAU 22.0: DRA
U -11,-10,2: DRAU -3,0: DRAU -11
10,2: DRAU -3,0: DRAU -11
10,2: DRAU -3,0: DRAU -11
10,2: DRAU -3,0: DRAU -10
10,2: DRAU -3,0: DRAU -3,0: DRAU
0,4: DRAU -3,0: DRAU 2,-9: DRAU
0,4: DRAU 3,0: DRAU 2,-9: DRAU
0,4: DRAU 3,0: DRAU 0,-10: DR
AU 1,-5
2457 PLOT 229,40: DRAU 2,-7: PLO
T 212,40: DRAU 4,0: DRAU -2,7: PLO
T 212,40: DRAU 4,0: DRAU -2,7: PLO
DRAU 0,2: DRAU 0,-4: PLOT 214,50:
DRAU 0,2: DRAU 0,-4: PLOT 214,50:
DRAU 0,4
9460 FDA n=1 TO 200: NEXT n
9461 FOR n=1 TO 16: PRINT AT n+5
0,0:

## CRAZY OVER TAKER TI99 BASIC ETENDU

Les fadas du joystick et de la vitesse vont être

Gauthier VASSEUR





520 FOR I=1 TO 3 :: CALL SOUND (450, 446, 3 \*I,-6,29):: CALL SOUND (450,370,3\*I,-6,30

10 '========= ' VASS	2070
EUR Gauthier ! !	000"
! ! presente !	170
20 ! pour TI 99/4A BE ! !	NEX
1 1	EN(2
! ! CRAZY OVERTAKER ! !	180
	ESEN
30 ! ! NDT: (DO	
UBLEUR DINGUE) ! !==============	190
===! ! POUR DEPANNER: ! !	B(7)
40 ! 6 AVENUE DE L'OUCHE ! !	200
! ! 21000 DIJON	.SP*
! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! !	EXT
	210
50 REM========== INI	UM D
TIALISATION ==========	:TA
	220
60 CALL CLEAR	; "==
70 Z=0 :: QM=-4000 :: V25=-25 :: V30=30	URES
:: VOL=20 :: SON=-7 :: KM7=.7 :: A3=3 ::	11
A2=2 :: GOTO 90	230
BO AC=HIS=KM=PL	5 E
90 CALL SCREEN(2):: CALL MAGNIFY(4):: HI	240
S=0 :: VIT=-100	IRE>
100 CALL CHAR (96. "7F7F7F7F00000000000000	0 ::
000000000FEFEFEFE000000000000000000000	P=1
00")	250
110 CALL CHAR (108, "001015D4D2D9F2F5D1CAC	260
109400B000044509B69562BAE4A1110A0129B5D0	ALL)
00000")	270
120 CALL CHAR(112, "0000220A2704994B723C0	280
900080000000000040C02810482290A8102880000	LA D
130 CALL CHAR (116, "00000000000000060104010	290
0040000040000000400B00040005000440000000	(QM.
000")	V1=
140 CALL CHAR (104, "00000000000000000000000	300
0007F7F7F7F000000000000000000000000000	+A2
EFE")	310
150 CALL CHAR(120. "000000C7C7D2DFFDFDDFD	
2C7C70000000000000003A13FB3F3FFB133A00000	
000")	1: P
160 CALL CHAR(100, "000000C7C7D2DFFFFFDFD	320

")	SUB DEBUT
FOR X=2 TO 8 :: CALL COLOR(X.16,2)::	330 SUB DEBUT (AC.KM.HIS):: AC=0 :: KM=0
XT X :: CALL COLOR(4,5,2):: CALL SCRE	:: DISPLAY AT(3.1):USING "SCORE=####.# RECORD=####.#":KM.HIS
REMOSSESSESSESSESSES PR	340 DISPLAY AT(22.19): "CREDIT=":5-AC ::
NTATION ************************************	RANDOMIZE
=	350 FOR I=21 TO 24 :: CALL SPRITE(#I.96
DISPLAY AT(2.7): "CRAZY OVERTAKER": TA	16.2.256.0100.#I+4.104.16.161.256.0
); "========== :: DISPLAY AT(8.3	00)
VOTRE BUT: ": TAB(3): "========"	360 FOR U=1 TO 9 :: NEXT U
FOR SP=1 TO 4 :: CALL SPRITE(#SP.120	370 NEXT I
*4.25.256.0.70):: FOR TP=1 TO 55 :: N	380 CALL SOUND (-40007.20)
TP :: NEXT SF	
DISPLAY AT(10,3): "PARCOURIR LE MAXIM	390 FOR I=2 TO 5 :: CALL SPRITE(#I,100. NT(RND*12)+3.39*(I-2)+22.256.0.INT(RND*
DE": :TAB(3): "KM SUR VOTRE BOLIDE .":	25)-30):: NEXT I :: SUBEND
AB(3); "LE TRAFIC EST DEMENT."	400 REM====================================
DISPLAY AT (16.3): "ATTENTION: ": TAB (3)	SUB DEMAR
=======":TAB(3):"TOUCHETTES ET BORD	SUB DEMAR ====================================
S A": :TAB(3): "VOS RISQUES ET PERILS.	
S H : : IMB(S) . VUS KISWUES ET FERILS.	410 SUB DEMAR
DISPLAY AT (22.1): "VOUS POUVEZ CASSER	420 DISPLAY AT(12,3): " <fire> POUR DEMAR</fire>
ENGINS."	
DISPLAY AT(24.5):"==> APPUYEZ SUR <f< td=""><td>430 CALL KEY(1,R,S):: IF R&lt;&gt;18 THEN CAL</td></f<>	430 CALL KEY(1,R,S):: IF R<>18 THEN CAL
)" :: CALL KEY(1,R.S):: FOR TP=1 TO 6	SOUND (-4000, -7, 20):: GOTO 430 ELSE CAL
: NEXT TP :: DISPLAY AT(24.1):: FOR T	SPRITE(#1.120,16,80,28):: CALL SOUND(- 0007.20)
TO 60	
NEXT TP	440 DISPLAY AT(12,1):: SUBEND 450 REM====================================
IF S=0 THEN 240 ELSE CALL DELSPRITE	SUB CHOC
):: CALL CLEAR :: CALL COLOR(4.16.2)	SUB CHUC
CALL DEBUT (AC.KM.HIS):: CALL DEMAR	460 SUB CHOC (AC.KM, HIS.PL):: CALL DRIVE
REM===============	PL.C1.C2):: IF C1+C2=0 THEN SUBEXIT
COURSE	470 REM====================================
COURSE	CIDENT !!!!!
CALL CHOC (AC.KM.HIS.PL):: CALL SOUND	CIDENT ::::: ===============================
SON, VOL):: CALL CHOC (AC.KM, HIS.PL)::	480 CALL MOTION(#1.0.0)
=RND+V25-V30	
CALL CHOC (AC.KM.HIS.PL): AUT=RND*A3	490 CALL SOUND (-500, -6.1):: CALL POSITI
CHEC GIOG (MC, NII, NIS, FL/: MUI=KNU*HS	N(#1,U,P):: CALL SPRITE(#1.108,10,U,P,#
CALL CHOC (AC, KM, HIS, PL) :: CALL MOTIO	,112,5,U,P,#7,116,12,U,P):: FOR TPS=1 1
AUT 7 VI) CALL CHOC (AC VM HIS PL)	50 :: NEXT TPS

#.#":KM.HIS	530 REMERSESSESSESSESSESSESSES KILO
AT(22,19):"CREDIT=":5-AC ::	METRAGE ATTEINT
1 TO 24 :: CALL SPRITE (#1.96.	540 AC=AC+1 :: DISPLAY AT(22.26) SIZE(2):
-100, #I+4, 104, 16, 161, 256, 0, -1	S-AC :: CALL DELSPRITE(#1):: DISPLAY AT( 3.7)SIZE(6):USING "####, #":KM
TO 9 :: NEXT U	550 IF AC(5 THEN CALL DEMAR :: SUBEXIT
UND (-4000, -7, 20)	DE LA PARTIE
TO 5 :: CALL SPRITE (#1.100.1	NAME .
3,39*(I-2)+22.256,0,INT(RND*-	570 CALL DELSPRITE(ALL):: IF KM(=HIS THE N 590
	580 HIS=KM :: DISPLAY AT (3, 23) SIZE (6):US
	ING "####.#":HIS :: DISPLAY AT(3,7)SIZE( 6):USING "####.#":KM :: DISPLAY AT(10.8)
IAR	: "RECORD BATTU"
AT(12,3):"(FIRE) POUR DEMARR	590 DISPLAY AT(12,9): "GAME OVER" :: DISP LAY AT(16,4): " <fire> POUR REJOUER" :: DI</fire>
Y(1,R,S):: IF R(>18 THEN CALL	SPLAY AT (18,6): " (S) POUR ARRETER"
07.20):: GDTD 430 ELSE CALL	600 CALL KEY(1, Z.P):: IF Z=18 THEN CALL
120,16,80,28):: CALL SOUND (-4	CLEAR :: CALL DEBUT(AC, KM, HIS):: CALL DE MAR :: SUBEXIT
AT (12.1):: SUBEND	610 FOR TP=1 TO 60 :: NEXT TP :: DISPLAY
	AT (12.1):: FOR TP=1 TO 60 :: NEXT TP
	620 IF P=0 THEN 590
	630 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(12,1): "AL R
C(AC.KM, HIS, FL):: CALL DRIVE( IF C1+C2=0 THEN SUBEXIT	EVOIR, A BIENTOT POUR": :"D'AUTRES << PROM ENADES>>": :"CRAZY OVERTAKER " :: FOR Y=1 TO 500
! =====================================	640 NEXT Y :: CALL CLEAR :: END :: SUBEN
TION(#1,0,0)	650 REM====================================
UND (-500, -6.1):: CALL POSITIO	SUB DRIVE
CALL SPRITE (#1.108,10,U.P.#6	HERE
#7,116,12,U.P):: FOR TPS=1 TO	660 SUB DRIVE(PL,C1,C2):: CALL COINC(ALL,C1):: CALL JOYST(1,Q,W):: CALL MOTION(#
UND (-500, -6, 1):: CALL DELSPRI	1,-W#7,Q#7):: CALL COINC(ALL,C2):: PL=PL
R TPS=1 TO 50 :: NEXT TPS	+Q*.005 :: SUBEND
UND (900, -6,1):: CALL DELSPRIT	
I=1 JO 100 :: NEXT I :: CALL	

KM=KM+PL+KM7 :: CALL CHOC(AC,KM,HIS,PL)
:: PL=Z :: GOTO 290

## IUMERA

Passionnés de gymnastique cérébrale, devenez grâce 2) Des exemples de conversion de nombres décimaux en nombres à ce programme, experts en changement de bases.

Joseph SERVAIS

Mode d'emploi :

18

Quatre parties peuvent-être abordées successivement ou séparé-

1) Explications préalables : comparaison du système décimal avec système binaires.

PROGRAMME EXPERIMENTAL

-LA NUMERATION BINAIRE-

\*\*\*\*\*

Joseph Servais

Groupe scolaire mixte du Centre

Liege - Belgique

\*\*\*\*\*

Explications numeration de position base 10

188 CLS:KL=938:60SUB9888:CLEAR588:CLS

150 PRINTAB3, "ET DANS LA VIE PRATIQUE,"

160 PRINT@152, "NOUS UTILISONS "

280 PRINT'EXEMPLE:

285 PRINT®

178 PRINTA278, "LE SYSTEME DECIMAL"

138 GOSUB8588:FORI=1T01888:NEXT:CLS:GOSUB7588

148 CLS:PRINTB18, DANS NOS CALCULS A L'ECOLE

298 PRINT: PRINT SOIT LE NOMBRE 342.176"

328 PRINT PEUT S'ECRIRE COMME UN PRODUIT:

348 PRINT8256, "388.888 -> 3 X 188.888 -> 3 X 18"

358 PRINTa225, "5";:FORI=1T0288:NEXT 368 PRINTa384," 48.888 -> 4 x 18.888 -> 4 x 18"

378 PRINTA353, "4";:FORI=170208:NEXT
388 PRINTA512," 2.000 -> 2 X 1.000 -> 2 X 10"
390 PRINTA61:,"3";:FORI=170208:NEXT

398 PRINTa648, " 188 -> 1 X 18" + 188 ->

440 PRINT3896,\* 6 -> 6 X 1 ->
450 PRINT3865, "8";:KL=1888:GOSU89588:CLS

218 PRINTa587, "PERMET DE REPRESENTER LES NOMBRES NATURELS"
228 PRINTA551, "A L'AIDE DE DIX CHIFFRES:8,1,2,3,4,5,6,7,8,9"

240 PRINT9779, "LE RANG OCCUPE PAR UN CHIFFRE DANS L'ECRITURE" 250 PRINT9843, "DECIMALE INDIQUE L'EXPOSANT DE LA PUISSANCE DE"

388 PRINT: PRINT" IL PEUT SE DECOMPOSER EN UNE SUITE DE SIX TERMES

1 -> 6 X 10\*

260 PRINT@907,"10 PAR LAQUELLE CE CHIFFRE EST MULTIPLIE" 270 KL=1000:60SUB9500:CLS

318 GOSUB9588: CLS: PRINT "CHACUN DES TERMES DE CETTE SOMME"

Novembre 1984

Pour TRS 80 Mod.I niv.II et Mod.III

binaires.

TE(#1):: 510 CALL SOL

 Des exercices d'entraînement de conversion de nombres déci-maux en nombres binaires (9 chiffres au plus). 4) Des exercices d'entraînement de conversion de nombres binaires

(de 9 chiffres au plus) en nombres décimaux. Lors des exercices, un choix est proposé pour augmenter éventuel-

lement la difficulté

cations.

# Les erreurs sont immédiatement signalées et corrigées avec expli-ASB PRINT: PRINT' 2 UNITES SUFFISENT POUR AVOIR 1 UNITE AU RANG SU 1980 PRINT" CHOISISSEZ LE DEGRE DE DIFFICULTE:

485 GOSUB9500: CLS: PRINT2512, 498 PRINT'LE RANG OCCUPE PAR LE CHIFFRE 1 INDIQUE L'EXPOSANT' 500 PRINTODE LA PUISSANCE DE 2 QUI SERA CONSIDEREE® 518 GOSUB9588:SP=1:GOSUB4888:FORI-1T0288:MEXT 528 PRINT8768, QUELLES VALEURS LE CHIFFRE 1 POURRA-T-IL AVOIR\* 538 PRINT\*SELON LE RANG OCCUPE DANS UN NOMBRE BINAIRE DE 9 CHIFF RES? 548 GOSUB9588:GOSUB4878 547 548 ' Exemple base 2 549 ' 550 GOSUB6300: A=RND(511): IFA(4THEN550) 568 AK=A: IFV=10RV=2THEN578 565 IFU=20RW=260SUB4898 578 PRINTA512, "SOIT LE NOMBRE "A" A ECRIRE EN CODE BINAIRE" 588 FORI=1T02000:NEXT:K=444:Z=1:KK=640 585 IFV=260T02010 587 GOSUB5010 598 IFA () 1609UB5010 595 IFA()1THEN590 600 SP=0:FORI=1T01000:NEXT:Z=Z-1 788 GOSUB6388:PRINT2576, "VOICI LE NOMBRE "AK" DU SYSTEME DECIMAL ECRIT EN CODE BINAIRE\* 718 PRINT\* 728 CS=STRING\$((Z\*7)+1,"-"):PRINT@K+65,C\$
738 FORI=1T04888:NEXT:CLS 732 733 ' Choix deroulement du programme 734

740 PRINT\*DESIREZ-VOUS UN AUTRE EXEMPLE ?\* 758 PRINT VOULEZ-VOUS PASSER AUX EXERCICES ?" 755 PRINT\*OU DESIREZ-VOUS TERMINER ?\* 768 FORI=1T0588:NEXT:XL=8:ZZ=8 778 PRINT\*CHOISISSEZ (1) POUR L'EXEMPLE, 788 PRINT\* (2) POUR LES EXERCICES\* 2070 IFS\$="2"THEND=2:605U86300:60T02000 785 PRINT\* (3) POUR TERMINER\* 2875 GOSUB6388: PRINT2576, : GOTO2845 798 VS=INKEYS: IFVS="THEN798 00 TEUS-\*1\*U-1:/1 C:CP-0:PC-1 818 IFV%=\*2\*V=2:ZZ=8:RS=1:DC=1:CLS:60T01888 815 IFV\$="3"THEN3788 828 CLS:60T0748 838 1888 PRINT\*QUE PREFEREZ-VOUS:\* 2095 DC=1:KK=640:KL=K:SP=0:GOSUB5000 1818 PRINT: PRINT'TRANSFORMER DES NOMBRES BINAIRES EN NOMBRES DEC 2897 GOTO2115 1828 PRINT'OU TRANSFORMER DES MOMBRES DECIMAUX EN NOMBRES BINAIR 2185 PRINTAK, " ;: PRINTAK, R; ES (2)"
1825 PRINT:PRINT\*FAITES VOTRE CHOIX: (1) OU (2)" 2118 K=K-7:Z=Z+1:CC=1:A=INT(A/2) 2115 IFAK=1THEN2116ELSE2128 1838 B\$=INKEY\$: IFB\$=""THEN1838 1848 IFB\$="1"THEN5998 2116 7=7-2 478 PRINT#512, "LE SYSTEME BINAIRE N'UTILISE QUE 2 CHIFFRES: 8 ET 1858 IFB4="2"THEN1988 S:60T01988 2120 GOSUB6300: IFA=1THENAK=1 1868 CLS:60T01888

1918 PRINT: PRINT DESIREZ-VOUS AVOIR LA POSSIBILITE DE COMMAITRE, 1928 PRINT'APRES CHAQUE CHIFFRE INDIQUE, LES UNITES' 1938 PRINT'QUE VOUS DEVEZ ENCORE CODER EN BINAIRE? 1948 PRINT "CHOISISSEZ:" 1958 PRINT" (1) POUR AVOIR CETTE POSSIBILITE\* 1968 PRINT® (2) POUR ME PAS L'AVOIR\* 1978 JS=INKEYS: IFJS="THEN1978 1972 IFJ\$="1"0RJ\$="2"THEN1988ELSE1975 1975 CLS:60T01948 1977 1978 ' Exercices base 10 -> base 2 1979 1988 IFDC=8THENXL=XL+1 2000 IFZZ=10CLS:60T03580 2885 CLS:DC=8:A-8:CC=8:SP=8:AK=8:ZZ=ZZ+1:PRINTA8,\*ITEM\*ZZ\*\*;:GOS **UB4888** 2010 A=RMD(511):IFA<4THEN2010 2015 KA=A:K=444:DD=1:Z=1 2020 IFA/2(>INT(A/2)THENR=1ELSER=0: 2025 IFCC=1THEN2032 2838 PRINT@512, "ECRITURE DU NOMBRE DECIMAL "A" EN CODE BINAIRE:" :60T02835 2832 PRINTO512, "ECRITURE DU NOMBRE DECIMAL "KA" EN CODE BINAIRE: 2875 PRINTALAR .: TECC=1ANDIO=1THEN2882 2837 IFCC=1ANDJ\$="1"THEN2845 2838 IFCC=1AND.16=\*2\*THEN2898 2848 INPUT QUEL SERA LE DERNIER CHIFFRE DE DROITE:1 OU 8°;C:60TO 3598 [FUN-13"U=31XL=8:DC=1:QLS:60TO1888 3688 CLS:60TO3528 2045 PRINT\*VOLLEZ-VOUS CONNAITRE LES UNITES DISPONIBLES\* 2858 PRINT"AU RANG "Z"?" 2855 PRINT\*CHOISISSEZ (1) POUR OUI, (2) POUR NON\* 2057 S\$=INKEY\$:IFS\$=""THEN2057 2068 IFS\$="1"THEND=1:PRINTAK.A::GOSUB6300:GOTO2000

3895 3610 3730 3758 2000 PRINT@512, "ECRITURE DU NOMBRE DECIMAL "KA" EN CODE BINAIRE 2002 PRINT@768, "QUEL SERA LE CHIFFRE AU RANG "Z"": INPUTC 2005 DD=0:IFC=RTHEN2100ELSE2090 2090 PRINTa921, "ERREUR!":FORI=1T0500:NEXT:PRINTa921," 2100 PRINT@921, "EXACT!":FORI=1T0500:NEXT:PRINT@921," 2116 7=7-2 2119 C=STRING\$((7+7)+1,"-"):PRINTAK+72,C\$;:FORI=1T02888:NEXT:CL 4118 IFV=1G0T0558 4115 IFEX=1G0T06118

TRS 80



2150 ' Correction ler chiffre de gauche base 2 2168 3888 FORI=1T01088:NEXT 3818 PRINTAKK, "AVEC 1 UNITE AU RANG "Z"," 3828 FORI=1T01888:NEXT 3838 PRINT"ON NE PEUT FAIRE AUCUNE UNITE AU RANG "Z+1"," 3848 FORI=1T01888:NEXT PRINT"CETTE UNITE RESTE DONC AU RANG "Z"." 3868 FORI=1T02888: NEXT:K=KQ:PRINTAK,1; ' Cotation et choix deroulement du program 3588 CLS:PRINTCHR\$(23)8468, "VOTRE SCORE: "XL"/"ZZ"":60SUB8588 3585 ZZ=8:FORI=1T02888:NEXT:CLS

3510 IFXL GPRINT FAIBLE, MAIS VOUS POUVEZ RECOMMENCER POUR AMELI ORER VOTRE COTE\*:FORI=1T02000:NEXT:CLS:60T03520 3512 IFXL>=6ANDXL<BPRINT\*TRAVAIL SATISFAISANT, MAIS VOUS POUVEZ AMELIORER VOTRE COTE\*:FORI=1T02888:MEXT:CLS:GOT03528 3514 IFXL>7THENPRINT\*TRES BON TRAVAIL!\*:FORI=1T02888:NEXT:CLS 3520 PRINT\*FAITES VOTRE CHOIX:\*

3538 PRINT:PRINT\* POUR TERMINER, 3548 PRINT\* POUR REVOIR UN EXEMPLE, \* 3558 PRINT\* (3) 3568 US=INKEYS:IFUS=\*\*THEN3568 POUR REFAIRE DES EXERCICES.

3578 IFU%="1"U=1:60T03788 3588 IFU%="2"U=2:V=8:SP=8:CLS:60T0558 3700 QLS:PRINTCHR\$(23)2534, "TERMINE" 3718 GOSUBR588 3729 FORI=1T03888:NEXT:CLS:END

3748 ' Tableau des puissances de 2 4888 X=117 4818 FORTR=1T08:FORY=1T013:SET(X,Y):NEXTY

4828 X=X-14:NEXTTR 4838 P=8:K=125 4848 FORTR=1T09:PRINTaK,P;:PRINTaK+63,2; 4858 K=K-7:P=P+1:NEXTTR

4868 IFSP=1THENRETURN 4878 FORX=1T0127:SET(X,18):NEXTX 4898 FORTR=1T09: PRINTaK, 2CP;

4188 K=K-7:P=P+1:IFV=20RU=30RU=20RW=3THENNEXTTR:G0T04118 4185 FORT=1T0298:NEXT:NEXTTR

Suite page 26

# LA CLINIQUE DU DOCTEUR SPOUNTZ

Un docteur démoniaque vous a pris pour cobaye dans son sinistre établissement. En ce lieu où l'horreur guette chacun de vos pas, la quête d'un antidote et la recherche de la sortie vous réservent bien des angois-

J. Yves LE FRIEC

#### Mode d'emploi :

A la demande, QUE FAITES-VOUS ? Vous pouvez taper soit : 1 Lettre :

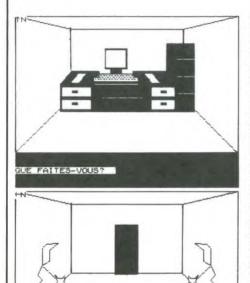


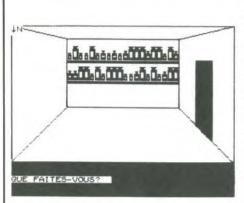
3 Lettres Pour une action; tapez les 3 premières lettres du verbe + un espace + les 3 premières lettres de l'objet. ex : MON ESC pour "monter escalier". Pour une couleur les 3 premières lettres de celle-ci :

En ligne 21020, LE FRE(0) qui indique en haut à gauche la mémoire disponible, peut-être supprimée après vérification.



gramme en deux fois





E FAITES-VOUS?

REM非常非常非常的主要的 REM## J-Y LE FRIEC
REM## VOUS INVITE DANS
REM## LA CLINIQUE DU
REM## DOCTEUR SPOUNZ
REM## SUR TO7+16K.MO5
REM## OU TO7-78 CLS CLEAR ,,23 E\$=" DEFGR\$(2)=3,7,14,28,56,112,224,192 DEFGR\$(3)=60,60,0,60,60,60,60,60;BR\$= DEFGR\$(4)=60,24,60,60,36,36,60,60:BO\$ DEFGR\$(5)=255,60,60,255,255,255,195,1 90 DEFGR\$(6)=195,195,195,195,195,255,255,255;255:B0\$(2)=GR\$(6)+CHR\$(11)+CHR\$(8)+GR\$(5)

100 DEFGR\$(7)=0,0,0,0,0,60,24,24 110 DEFGR\$(8)=126,126,126,66,66,126,126, 126:80\$(3)=GR\$(8)+CHR\$(11)+CHR\$(8)+GR\$(7 DEFGR\*(9)=255,255,255,255,8,0,0,0,0
DEFGR\*(10)=255,127,63,31,15,7,3,1
DEFGR\*(11)=0,1,3,7,15,31,63,127
DEFGR\*(12)=255,231,195,195,129,129,1 DEFGR\$(13)=0,0,0,255,0,51,0,204 RESTORE40000:FORW=1T06:READR1\$(W):NE FOR W=1 TO 11:READ AC\$(W):NEXT W
FOR W=1 TO 13:READ OB\$(W):NEXT W
FOR W=1 TO 2:READ CC\$(W):NEXT W
SO\$(1)=LEFT\$(AC\$(1),3)+" "+LEFT\$(OB\$ SO\$(2)=LEFT\$(AC\$(2),3)+" "+LEFT\$(OB\$ SO\$(3)=LEFT\$(AC\$(3),3)+" "+LEFT\$(OB\$ SO\$(4)=LEFT\$(AC\$(4),3)+" "+LEFT\$(OB\$

SO\$(5)=LEFT\$(AC\$(5),3)+" "+LEFT\$(OB\$ 290 S0\$(6)=LEFT\$(AC\$(6),3)+" "+LEFT\$(0B\$(1),3) S0\$(7)=LEFT\$(AC\$(7).3)+" "+| FFT\$(08\$ SO\$(8)=LEFT\$(AC\$(8),3)+" "+LEFT\$(0B\$ 310 SO\$(9)=LEFT\$(AC\$(9),3)+" "+LEFT\$(OB\$ SO\$(10)=LEFT\$(AC\$(9).3)+" "+LEFT\$(OR 340 SO\$(11)=LEFT\$(AC\$(10),3)+" "+LEFT\$(0 ) SO\$(12)=LEFT\$(AC\$(10),3)+" "+LEFT\$(0 (7),3) 360 SO\$(13)=LEFT\$(AC\$(10),3)+" "+LEFT\$(0 SO\$(14)=LEFT\$(AC\$(10),3)+" "+LEFT\$(0 S0\$(15)=LEFT\$(AC\$(11),3)+" "+LEFT\$(0 SO\$(16)=LEFT\$(AC\$(11),3)+" "+LEFT\$(0 400 SO\$(17)=LEFT\$(AC\$(11),3)+" "+LEFT\$(0 PF\$=CHR\$(52)+CHR\$(71)+CHR\$(72) #10 Pr==cnn=102/Tonn=1/1/Tonn=1/2/ 440 RETURN 500 P=14:VU=4:PP\$="L72PPPP" 505 CLS:SCREEN0,6,0:IFP=21ANDL21=0THENBO XF(0,0)-(39,19)CR\*(0),0,4

IFP=5ANDL5=0THENBOXF(0,0)-(320,159), 0:GOT0580 GOSUB21000: GOSUB10000 ON G GOSUB 21845,21800,,21200,22600 ON F GOSUB 21350,21300,22500,21700,2 ON D GOSUB 21145,21100,22400,21900,2

2600 550 IF 0100 THEN ON 01 GOSUB 24000,2410 0,24200,24300,24400,24500,24600,24700,24 800,24900 552 IFP=170R(P=5ANDL5=1ANDVU=2)THENGOSUB 21300:LOCATE15,4:COLOR,,1:PRINT\*ASCENSEU

P":COLOR,,1 554 IFP=5ANDVU=3ANDL5=1THENGOSUB21800:LO ATE9,4:PRINT"ASCENSEUR"

SO GOSUB20000:HA=INT(RND#3)+1:COLOR 0,6
LOCATE 0,22:INPUT"QUE FAITES-VOUS"; REP\$
190 IFLEN(REP\$)=1THENIFREP\$="V"THENGOTO2
100 IFLEN(REP\$)=1ANDREP\$()"E"ANDREP\$()"O
ANDREP\$()"S"ANDREP\$()"N"THENGOSUB 20200
100 IFLEN(REP\$)=1ANDREP\$()"N"THENGOSUB 20200

ON P COTO .30200.30300..30500.30600. 30700,30800,30900,31000,31100,,,31400,31 500,31600,31700,31800,31900,32000,32100,

32200,32300 10000 ON P GOSUB ,10200,10300,,10500,106 00,10700,10800,10900,11000,11100,,,11400 ,11500,11600,11700,11800,11900,12000,121 00,12200,12300
10020 G=VAL(MID\$(P\$,1,1))
10030 F=VAL(MID\$(P\$,2,1))
10040 D=VAL(MID\$(P\$,3,1))
10050 RETURN
10200 01=0:0N VU GOTO 10210,10220,10230
10210 P\$="110":RETURN
10220 P\$="103":RETURN
10230 P\$="931":RETURN
10330 01=2:0N VU GOTO 10310,10320
10310 IFP3=1THENP\$="100":RETURNELSEP\$="2 00,12200,12300 10300 01=2:0N VU GOTO 10310,10320
10310 IFP3=1THENP\$="100":RETURNELSEP\$="2
00":RETURN
10320 P\$="001":RETURN
10500 IF L5=0 THEN P\$="000":RETURN ELSE
01=7:0N VU GOTO ,10510,10520,10530
10510 P\$="100":RETURN
10520 P\$="001":RETURN
10530 P\$="011":RETURN
10600 01=0:0N VU GOTO 10610,10620,,10630
10610 P\$="101":RETURN
10620 P\$="011":RETURN
10630 P\$="011":RETURN
10630 P\$="101":RETURN
10630 P\$="011":RETURN
10630 P\$="011":RETURN
10630 P\$="010":RETURN
10630 P\$="010":RETURN 10610,10620,,10630 10630 P\$="110":RETURN 10700 01=0:0N YU GOTO ,10710,10720,10730 10710 P\$="110":RETURN 10720 P\$="101":RETURN 10730 P\$="011":RETURN 10800 01=0:P\$="020":RETURN 10900 01=0:P\$="000":RETURN 11000 01=0:P\$="000":RETURN ON YU GOTO ,11110,,11120 O1=0:P\$="010":RETURN O1=9:P\$="000":RETURN O1=0:ON YU GOTO 11410,11420,11430,

11410 P\$="110":RETURN 11420 P\$="104":RETURN 11430 P\$="041":RETURN 11440 P\$="411":RETURN 01=1:P\$="020":RETURN 01=3:P\$="002":RETURN 01=5:X0=20:Y0=18:P\$="000":RETURN 01=5:X0=20:Y0=1819\$="080":REJURN 01=4:0N VU GOTO , 11810,11820 X0=7:Y0=16:P\$="100":RETURN X0=20:Y0=19:P\$="0801":RETURN 01=2:0N VU GOTO 11910,,11920 IFP19=1THENP\$="010":RETURNELSEP\$=" 11910 000": RETURN 000":RETURN
11920 P\$="010":RETURN
12000 01=5:0N VU GOT012010,,,12020
12010 X0=20:Y0=18:P\$="001":RETURN
12020 X0=7:Y0=16:P\$="100":RETURN
12100 IF MIR-0THEN01=8ELSE01=10
12100 IN VU GOT0 ,12110,12120,12140
12110 IFP21=ITHENP\$="105":RETURNELSEP\$="

205": RETURN P\$="050": RETURN 12120 12120 P\$="050":RETURN 12140 D1=0:IFP21=1THENP\$="501":RETURNELS EP\$="502":RETURN 12200 D1=3:P\$="000":RETURN 12300 D1=0:P\$="200":RETURN 20000 B0XF(0,160)-(319,199),6:RETURN 20200 GOSUB20000:LOCATE0,21:PRINTRR\$(HA)

20200 GOSUB20000:LOCATE0,21:PRINTRR\$(HA)
:PLAYPP\$:RETURN
21000 BOX(0,0)-(319,159),0
21020 COLOR 0:LINE(0,0)-(80,15):LINE-(24
0,15):LINE-(320,0):LINE(0,159)-(80,95):LINE(0,0)
[NB-(240,95):LINE(318,159):LINE(80,16)-(80,95):LINE(240,16)-(240,95):LOCATE0,0:
PRINTB\$(YU);FRE(0):RETURN
21100 LIST (21-200000-21TENN) NE(244,15)-(240,1

PRINTB\$(VU);FRE(0):RETURN
21100 IFL21=0ANDP=21THENLINE(264,115)-(2
64,40),0:LINE-(287,40),0:LINE-(287,135),
0:RETURNELSEY=115:FORX=264T0287:LINE(X,4
0)-(X,Y),4:Y=Y+.8:NEXTX:RETURN
21145 LINE(287,135)-(287,40),0:LINE-(264,40),0:Y=102:FORX=248T0263:LINE(X,40)-(X,40)-(X,40)-Y),4:Y=Y+.8:NEXTX:RETURN

. Y), 4:Y=Y+, 8:NEXTX: RETURN
21200 COLOR 0:LINE(32,134)-(32,40):LINE-(55,40):LINE-(55,14):LINE-(47,114):LINE-(32,126):LINE(47,114)-(47,106):LINE-(32,118):LINE(47,106)-(39,106):LINE-(32,110):LINE(39,106)-(39,98):LINE-(32,102):LINE(39,98)-(32,98):RETURN
21300 BOXF(144,40)-(175,95),4:BOX(143,39)-(176,96).BIRTURN

21300 BOXF(144,40)-(175,95),4:BOX(143,39)
-(176,96),0:RETURN
21350 BOXF(112,40)-(143,95),4:BOX(144,40)-(176,96),0:RETURN
21400 F9RI=07031:LINE(175-I,40)-(175-I,95),-7:LINE(144-I,40)-(144-I,95),4:NEXTI:

RETURN Y=135:FOR X=287 TO 264 STEP -1:LIN 21530 IF X<272 THEN 21540 ELSE LINE ((X-2 4),40)-((X-24),(Y-22)),4 21540 NEXT X:LINE(287,135)-(287,40),0:LI NE-(264,40),0 21550 RETURN

21700 COLORO:BOX(144,40)-(175,95):LINE(1 44,95)-(151,91):LINE-(175,91):LINE(151,9 1)-(151,87):LINE-(175,87) 21740 LINE(151,87)-(159,83):LINE-(175,83 21750 LINE(159,83)-(159,79):LINE-(175,79

21760 LINE(159,79)-(167,75):LINE-(175,75 21770 LINE(167,75)-(167,71); LINE-(175,71

21780 LINE(167,71)-(175,67):RETURN 21800 IFP=21ANDL21=0THENLINE(59,113) 40),0:LINE-(35,40),0:LINE-(35,131),0:RE

21810 Y=113:FORX=59T035STEP-1:LINE(X,40) -(X,Y),4:Y=Y+.8:NEXTX:RETURN 21845 LINE(59,113)-(59,40),0:LINE-(35,40),0:Y=131:FORX=35T08STEP-1:LINE(X,40)-(X ,4:Y=Y+.8:NEXTX:RETURN

21990 COLOR 0:LINE(264,114)-(264,40):LIN E-(287,40):LINE-(287,134) 21920 LINE(287,126)-(272,114):LINE-(264, 2:930 LINE(287,118)-(272,106):LINE-(272,

21940 LINE(287,112)-(280,106):LINE-(272,

106) 21950 LINE(287,104)-(280,98):LINE-(280,1

200/ 21960 LINE(287,98)-(280,98):RETURN 22800 I=0:FDRX=59T035STEP -1:LINE(X,48)-(X,113+I),-7:LINE(X-24,40+I)-(X-24,131+I ),4:I=1+.8:NEXTX:LINE(35,40)-(59,40),0:L

>,41:=I+.8:NEXTX:LINE(35,40)-(59,40),0:L
INE-(59,113),0:RETURN
22200 FORI=0T015:LINE(128+I,143-I)-(187I,143-I),0:NEXTI:RETURN
22300 BOXF(128,40)-(191,100),4:BOXF(96,4
0)-(127,100),0:BOXF(192,40)-(223,100),0:
FORI=0T03:BOXF(128,40+I#20)-(191,42+I#20),
-3:NEXTI:BOX(136,82)-(183,88),-3:RETUR

N 22400 LINE(287,133)-(287,40),0:LINE-(264,40),0:LINE-(264,114)-(270,114),0:LINE-(264,114),0:LINE(264,114)-(270,114),0:LINE-(287,127),0:LINE(274,116),0:LINE-(287,123),0:LINE(282,118)-(287,118),0:RETURN 22500 BOX(127,39)-(192,101),0:BOXF(128,40)-(160,88),0:LINE-(191,100),-7:LINE(128,100)-(160,88),0:LINE-(191,100),0:LINE-(182,90),0:LINE-(172,93),-0:LINE-(191,93)-(185,93),-1:RETURN

22600 IFVU=2THENXF=262ELSEXF=58

22600 IFVU=2THENXF=262ELSEXF=58
22610 COLOR0: IFFE=0THENRESTORE22650ELSE2
2620
22611 FORY=0TO5: READA, B, C, E
22612 IFVU=2THENLINE(XF+A, B)-(XF+C, E)ELS
ELINE(XF-A, B)-(XF-C, E)
22614 NEXTY: RETURN
22620 RESTORE22660: FORY=0TO9: READA, B, C, E
22630 IFVU=2THENLINE(XF+A, B)-(XF+C, E)ELS
ELINE(XF-A, B)-(XF-C, E)
22640 NEXTY: RETURN
22650 DATA0, 40, 25, 40, 25, 88, 25, 88, 0
76, 0, 76, 0, 40, 12, 40, 12, 92, 0, 58, 25, 64
22660 DATA-16, 40, 41, 40, 41, 40, 41, 92, 41, 92
-16, 72, -16, 72, -16, 40, 0, 40, 0, 76, 25, 40, 25, 88, -8, 40, -8, 74, 32, 40, 32, 90, -16, 56, 0, 57, 41, 66, 25, 64

,88,-8,40,-8,74,32,40,32,90,-16,56,0,57,41,66,25,64
2800 BOX(130,40)-(190,70),0:IFFE=0THENL
INE(160,40)-(160,70),0:LINE(130,55)-(190,55),0:RETURNELSEBOX(100,40)-(130,70),0:BOX(220,40)-(190,70),0:LINE(115,40)-(115,70),0:LINE(100,55)-(130,55),0:LINE(190,55)-(220,55),0:LINE(205,40)-(205,70),0:R

ETURN 3000 GOSUB25500: IFREP\$="N"THEN31710ELSE REP\$
SO\$(13)THENGOSUB20200:GOT023000
8010 BOXF(144,40)-(175,95),0:BOXF(112,4)-(143,95),4
SO20 IFMA=1THENGOSUB25500:IFREP\$="N"THE

N31710ELSEIFREP\$=\$0\$(10)THENP=P-12:VU=4: G0T0505ELSEG0SUB20200:G0T023020 23030 GOSUB20000:LOCATE0,22:PRINT"II n'e st pas la!!":PLAYPP\$

23040 GOSUB25500 23050 IFP=17ANDREP\$ A SUIVRE ...



6250 NEXT 1 6300 G\$ = " pressez RETURN pour

GOTO 6320 6400 POKE - 16368,0 6405 HOME : VTAB 8: PRINT TAB( 28); "Pour exécuter une actio VTAB 10: PRINT TAB( 32);\*

Pressez le numero"
6420 VTAB 12: PRINT TAB( 25);
Qui se trouve devant celle-c

6440 A = A + D: IF A = 3 OR A = 48 THEN D = - D

6460 IF A = 25 THEN FOR I = 0 TO 900: NEXT I 6470 FOR J = 1 TO 5: NEXT J 6480 IF PEEK ( - 16384) = 141 THEN 6500 6490 GOTO 6440 6500 POKE - 16368,0 6505 HOME : VTAB 8: PRINT TAB( 31); "Pour savoir combien" 6510 VTAB 10: PRINT TAB( 29);" De pièces vous possèdez VTAB 12: PRINT TAB(

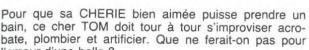
6450 HTAB A: PRINT GS:

Pressez '0' \* 6530 D = 1:A = 10: VTAB 24 6540 A = A + D: IF A = 3 OR A = 48 THEN D = - D 48 THEN D = - D 6550 HTAB A: PRINT G\$; 6560 IF A = 25 THEN FOR I = 0 TO 900: NEXT I 6570 FOR J = 1 TO 5: NEXT J 6580 IF PEEK ( - 16384) = 141 THEN 6600 6590 GOTO 6540 INVERSE : POKE - 16368,0: RETURN

Suite de la page 7

6220 HOME : VTAB 13: HTAB 32: PRINT
"A M I T Y V I L L E"
6230 FOR J = 1 TO 10:X = PEEK
(S) + PEEK (S) - PEEK (S) +
PEEK (S) - PEEK (S): NEXT

continuer \*
6310 D = 1:A = 10: UTAB 24
6320 A = A + D: IF A = 3 OR A
48 THEN D = - D 48 THEN 0 = - 0 6330 HTAB A: PRINT G\$; 6335 IF A = 25 THEN FOR I = 0 TO 900: NEXT I 6340 FOR J = 1 TO 5: NEXT J 6350 IF PEEK ( - 16384) = 141 THEN 6400



l'amour d'une belle ?

### **SUITE DU N°76**

J-P MARIN

TOM ET CHERIE

10510 DATA32,7,31,63,127,124,248,2 40,240,240,240,248,124,127,63,31,7,224,248,252,254,62,31,15,15,15,15,15,31,62,254,252,248,224 10520 DATA32,96,240,240,248,120,12 0,124,60,60,62,30,31,31,15,15,7,6, 15,15,31,30,30,62,60,60,124,120,24 8,248,240,240,224 10530 DATA32,63,127,127,127,120,12 0,127,127,127,127,120,120,120,120, 120, 48, 240, 248, 252, 254, 30, 30, 254, 2 52,248,240,240,120,120,60,60,24 10540 DATA32,3,7,63,,,,2,3,7,7,7, 7,7,7,7,192,224,252,,,,,,128,128, 10570 DATA2,8,120
10580 DATA32,3,7,63,,,,,1,1,1,1,3,
7,1,1,192,224,252,,,,64,192,224,2
24,224,224,224,224,224
10590 DATA24,,,,5,15,7,3,,,,4,,24
,,,,,224,224,224,192,128
10600 DATA27,,,,,,,1,2,4,24,8
,,,,2,4,,16,32,64,128 10650 DATA20,,,8,,,,,,,,,,4 10660 DATA20,,,28,54,,,,,,,,,,, 10670 DATA5,60,126,110,118,60 10680 DATA6,0,28,62,54,28,8 19910 ' sp dessin des coudes 19920 19920 / 19995 PSET(XC,YC) 20000 LINE-STEP(7,5),CC,BF 20010 PRESET(XC+7,YC+5),CA 20020 PRESET(XC+6,YC+2),CR:PRESET( XC+6, YC+3), CR: PRESET (XC+5, YC+4), CR 20030 RETURN 20030 RETURN 20035 PSET(XC,YC) 20040 LINE-STEP(7,5),CC,BF 20050 PRESET(XC,YC+5),CA 20060 PRESET(XC+1,YC+3),CR:PRESET( XC+2,YC+4),CR:PRESET(XC+3,YC+4),CR 20070 RETURN 20075 PSET(XC, YC) 20080 LINE-STEP(7,5),CC,BF 20090 PRESET(XC,YC),CA 20100 PRESET(XC+1,YC+2),CR:PRESET( XC+2,YC+1),CR:PRESET(XC+3,YC+1),CR 20110 RETURN 20115 PSET (XC, YC) 20120 LINE-STEP (7,5), CC, BF 20130 PRESET(XC+7,YC),CA 20140 PRESET(XC+4,YC+1),CR:PRESET( XC+5,YC+1),CR:PRESET(XC+6,YC+2),CR :PRESET(XC+6, YC+3), CR 20150 RETURN 20155 PSET(XC,YC) 20160 LINE-STEP (7,7), CC, BF 20170 PRESET(XC,YC),CA:PRESET(XC+7,YC),CA:PRESET(XC+7,YC+7),CA:PRESET(XC,YC+7),CA:PRESET(XC,YC+7),CA 20180 PRESET (XC+3, YC+1), CR: PRESET ( XC+4, YC+1), CR: PRESET (XC+5, YC+1), CR 20190 RETURN 20195 PSET(XC,YC) 20200 LINE-STEP(7,7),CC,BF 20210 PRESET(XC,YC),CA:PRESET(XC+7

40000 VPOKE7028, 209 42900 40002 AM=AM+1:IFAM<5THEN40020 40005 NM=NM+2:IM=NM+NI\*4 42920 40010 PUTSPRITE28, (10, 115-IM), 15, 4 40011 IFNM=82-NI\*4THENGOT043000 40012 LINE(13, 120-IM) - (14, 121-IM), 40020 TN=TN+1: IFTN<>2THENRETURN 40030 TN=0 40040 NE=NE+1 40050 PSET(16, NE), 1: DRAW"r55" 40060 IFNE=38THENINTERVALOFF: GOTO4 40065 IFTR=1THENPSET(XD-EC, 191), 4: EC=EC+4:CE=EC\*2:DRAW\*r=ce;\*:RETURN 40070 IFTR=OTHENNB=NB+1:PSET(200,1 80-NB),4:DRAW\*r39\*:IFNB=15THENINTE RVALOFF: GOTO45000 40080 RETURN 40910 ' fin de tableau 41000 STRIG(J)OFF 41010 FORT=1T010000:NEXT 41020 RV=RV-16: IFRV=-26THEN42000 41900 41910 ' fin de jeu 41920 42000 IFSC>HSTHENHS=SC:COLOR4:GOSU 42005 SC=0 42007 FORT=1T040:X\$=INKEY\$:NEXT 42010 PSET(40,184),1:COLOR9 42020 OPEN"grp: "AS#1 42030 PRINT#1, "[J] pour jouer" 42035 CLOSE 42040 SWAPK, DK: GOSUB60400 42045 CG=6:GOSUB60120 42046 CG=8:GOSUB60120 42047 CG=9:GOSUB60120 42048 CG=8:GOSUB60120 42049 FORT=1T05 42050 IFINKEY#="j"ORINKEY#="J"THEN SWAPK, OK: GOSUB60400: RV=38: NI=0: GOT 042500 42055 NEXT 42060 GOTD42045 42480 ' initialisation 42490 42500 VPOKE6955, INT (HS/255) 42510 VPOKE6959, HS-INT (HS/255) \*255 42515 VPOKE6963, J 42516 VPOKE6967, INT (SC/255) 42517 VPOKE6971,SC-INT(SC/255)\*255 42518 VPOKE6975,NI 42519 VPDKE6979.RV+50 42520 CLEAR 42522 DEFINTJ, X, N, A, T, C, G, S, R, K, O, 42525 HS=VPEEK (6955) #255+VPEEK (695 42530 J=VPEEK (6963) 42531 SC=VPEEK (6967) \*255+VPEEK (697 42532 NI=VPEEK (6975) 42533 RV=VPEEK(6979)-50 42540 X(1)=-15:Y(1)=70:X(2)=0:Y(2) =-21:X(3)=107:Y(3)=-21:X(4)=214:Y( 4)=-21:X(5)=25:Y(5)=191:X(6)=133:Y (6)=191:X(7)=255:Y(7)=100:X(8)=240 :Y(8)=191

42550 K=-1:OK=1:P=-1:CG=8

42580 CLS:COLOR5

42590 GOTO990

42560 CC=7:AM=10:CB=3:CS=10:CR=15 42570 FORT=0T031:PUTSPRITET, (0, 209

ION";:INPUT A\$

43000 STRIG(J)OFF: INTERVALOFF 43002 PUTSPRITE28, (0, 209) 43005 COLORB: PSET (0, 70) 43010 DRAW\*r3d1r4d1r4d1r2d1r2d1r1d 1r1d1r1d3r1d3r1d2r1d1r3d1r3d1r4u1r 2u1r2u2r1u3r1u412r1u411u511u411u41 lu3rlu2rlu1r2u1r4u1r4u2r4u1r3u1r3u 1r1u3r1u5r1u411u411u111u113u216u11 5u2d111u113u112u111u111u511u2r1u2r 1u2r2u1r2u1r3u2r2u1r2u1r1u2r1u2\* 43020 PAINT(0,0) 43025 PUTSPRITE31,(0,209) 43030 COLORI1:PSET(0,50) 43040 DRAW\*d9ulrlulr2ulr2ulr3dlr3d lr2dlr1d4r1d2r3dlr4ulrlulr1u3r1u41 lu4l1u3l1u4riu1r5u1r4u1riu1riu4l1u 311u112u114u111u113u311u611u4r1u3r 1u411u213u114d111d112d411d311d114u 11101110113" 43050 PAINT (0, 20) 43060 COLOR1: PSET (5,46) 43070 DRAW"u5r2f1g1l1r1f1d1g1l1bm+ 5,-5e0d3f1r2e1u1h1u1h1l1bm+3,-2e0f 3rielu1h3bm+5,+0e0h111h111rie1u211 f1r2f1r1\* 43080 GDT041000 44900 44910 ' dessin de Cherie 45000 STRIG(J)OFF 45001 FORX=1T097 45002 CB=CB+1: IFCB=10 THENCB=4 45003 PSET (200, 165), CB: LINE-STEP (3 9,14),CB,BF 45004 NEXT 45005 SC=SC+1000: GOSUBBOOD 45007 FORT=1T01000:NEXT 45010 FORT=0T031:PUTSPRITET, (0,209 ):NEXT 45020 CLS: COLOR10 45035 :niv0 45040 PSET(59,71) 45050 DRAW\*h2u4hlu2eiu2elu2elu3elr le2u2eiu2rlelrle4u2e6rlelr6u1f2rlf 1r1f1r3d2r2f2r1f4r2e2q2d1q3f2d3f3r 2e2r2g1d3g1d5g1d4g1d1l1g2r4d3120u2 45060 PAINT (80,34) 45070 PSET(75,46) 45080 COLOR6: DRAW"d491d191d4f1d1f1 d414g111g3d1g4d1g1d1g1d4r67h112h21 1h611h111h115g114g111g111h212h212h luirle4u3e1u2e1u4h3u212h113g112g11 1h113h1" 45090 PAINT (88,47) 45100 COLOR8: PSET (82,81) 45110 DRAW"ulhlu8h6ulrldlf4rlfldlf 2d2f1bm-3,-6r3elr1d6f2e2r1e2r1bm+1,+3g3d1f1" 45120 COLOR9: PSET (81,63) 45130 DRAW"f2r3e1h113" 45140 COLORB:PSET(83,60) 45150 DRAW"eObm+4,+011u111u411u1r1 elbm-6,+2r2bm+5,+0r2\* 45160 COLORIO:PSET(77,52) 45170 DRAW"e2r2f1bm+5,+0e1r2f2" 45180 PUTSPRITE1, (76,50),5,60 45190 PUTSPRITE2, (76,50),15,61 45192 IFNI=OTHEN47000 45195 'niv1 45200 COLOR6:PSET(60,82) 45210 DRAW"r68f1r1f1r2f1r1f1r3f2r1 f2r1f1r2f2r1f1r4f1r2l36e1r1e1h111h 112h111h111h111h111h112h2g2d1g1d1f 3d1f1d1152u1e1u2e1u6e1\* 45220 PAINT(70,83) 45230 COLOR8:PSET(70,95)

' explosion

45240 DRAW"@3uZeluleluZelulelbm-5, +5d1g2bm+16,+0hlu1hlu1hlu3bm+8,+10 45260 DRAW"14h114h113h112g1" 45265 IFNI=1THEN47000 45270 'niv2 45280 COLOR6: PSET (57, 96) 45290 DRAW"r52fldlgldllld2gld3fldl flbm+3,+Ouleiulelulelule6r39flr2fl r1f1r3f6r1d2r1d1f1165bm-5,+0156e1u 1e3u3r1u5" 45300 PAINT(80,100):PAINT(140,100) 45305 PUTSPRITE3,(104,94),9,63 45306 PUTSPRITE4,(81,104),9,62 45310 COLOR8:PSET(64,109) 45320 DRAW"uleluleluleluZeluZelulb m+23,+0d4f1d4g1d2l1d1bm+5,-5r1d1r2 d1r4u1r2e2bm+18,+0d1f1bm+4,+1r1e1r leir2bm+6,-8f2dibm+2,-3rifir3dirif 2r2firifirifirif4d2" 45325 IFNI=2THEN47000 45330 'niv3 45340 COLOR6:PSET(51,110) 45350 DRAW"r58d4r2u3e1r67f6d1f1d1f 2r1f2l16h1l1h1g1l1h2l5h1l11lh1l3h1l ZhilihZuihiulbm-2,+0dig2d7g1d1bm+1 0,+0rleir2eir4f1r2f1r3bm-4,+0110bm -13,+0161u1h1u1h2u1h2u1h1u1h1u1bm-2,-Odigid2gidig2dig4li4e1u1e2u1e2u 45360 PAINT (50, 120) : PAINT (90, 120) : PAINT(150,112):PAINT(151,122)
45370 COLOR8:PSET(63,110)
45380 DRAW"glbm+12,+0r2dir2dir2dir 6uir2uiriuir1bm+18,+4r2d112d1r 1d111d2l1h1f5bm+54,-13f2d3f1d4bm+3 ,+0e1u2h1u3h1f2d1r1f2r1f1r1f3r3u1h 311h111h3u1f1r2f1r1f2r1f3" 45385 IFNI=3THEN47000 45390 'niv4 45395 COLOR15:PSET(176,151) 45397 DRAW"r2eir2eir1e3r2e4u14r12e 1r1e3r3fir1e2r1e2u2e2r1f2d32145" 45398 PAINT (215, 143) 45400 COLOR6:PSET(73,124) 45410 DRAW"r61gld2rleir2eir2eir24f 1r4f1r5e1u1r17f1r1f2r1f5d1f1d1f1d1 1119h811h4bm-20,-1113g1d1g1d1g12r1 2e7u1e7" 45420 PAINT (43, 130) : PAINT (150, 130) 45420 PAINT(43,130):PAINT(150,130)
45430 COLOR8:PSET(105,127)
45440 DRAW\*11u2r2bm+7,-idir1f1r1f1
r7f1r7e1bm-8,+212d112d112d112g111g
211d1g111bm-7,+011bm+53,-3e1r1e2r5 bm+5,+112g212g112bm+0,-11f2bm+15,+ Ofir3firif2r2firidiridirif3r1f1r3b m-2,-6h2u1h2bm-5,+1h311g112h113d1" 45442 IFNI=4THEN47000 45445 'niv5 45450 COLOR6: PSET (88, 138) 45460 DRAW"firifirif4d2fidif3r32e1 rieirieir3eirie2rieirieirieirie3ri elrlbm+3,+0r3dlr2dlr2dlf1r5dlr8elr 5eir3eir3eir3eir2fir1fir1eiu111dll 1u1141bm-9,+0166 45470 PAINT (120, 143) : PAINT (175, 140 45480 COLOR8: PSET (104, 138) 45490 DRAW"r5bm+90,+0r2" 45500 COLOR15:PSET(24,135) 45510 DRAW"r2e1r1f1r2f1r3f1r3f1r4e 1r2d1f1d2f2r3e1r3d2r3d2r2f2r3e1r3f 45520 PAINT (30, 143) 45530 COLOR5: PSET (33, 141) 45540 DRAW"r1f2d3bm+11,+0e1r4" 45550 PSET(192,147) 45560 DRAW"r2f2bm+10,-1r1e1r1e2r4e 2u1e7u2bm-6,-3u5e2u1

47010 COLOR2: PSET (14,72) 47020 DRAW"r5d1r2f1d2r1d71f1d1f2r1 fir19leirle2ulelu7leluleirle1r5f2c 2g213d77g1d1g111g11205h111h1u1h1u7 713h2u2e1" 47030 PAINT (100.158) 47040 FORX=61T0157STEP96 47045 COLOR2 47050 PSET (X.161) 47060 DRAW"eir2flirlelir2f2d2gildl flid2g2l2hilllgill2h2u2eiluih1lu2" 47070 PAINT (X+1,161) 47080 COLOR12: PSET (X+11, 177): DRAW f2bm+5,-5h2bm-2,+3c3r1d111 47100 NEXT 47110 NI=NI+1:IFNI>5THENNI=5 47120 FORT=1T01000:NEXT 47130 VPOKE16259, 0: VPOKE16290, 0: VF OKE16291,0 47140 FORT=1T0300:NEXT 47150 VPOKE16259,8:VPOKE16290,28:V POKE16291,54 49900 ' 49910 ' petite musique 49990 PLAY" V10" 50000 RESTORE50100 50010 FORM=1T03B 50015 IFPLAY(0)=-1THEN50015 50020 READO%, N\$, L% 50025 PLAY\*t1600=0%;1=1%;xn\$;"
50030 NEXT
50032 PLAY\*" 50035 FORT=1T05000:NEXT 50040 G0T042500 50095 50096 ' datas pour musique 50100 DATA4, e, 5, 4, c, 11, 4, d, 11, 4, e, ,3,f+,11,3,g+,5,3,b,5,4,e,5,4,e,4 4,f,5,4,e,5,4,d,5,4,c,5,4,e,3,4,d 60000 ' 60010 ' sp affichage game over 60020 ' 60100 SOUNDO, O: SOUND1, O 60110 GOTO60220 60120 FORT=1T07 60130 PUTSPRITET, (X(T), Y(T)), CG, T+ 60140 NEXT 60145 PUTSPRITEB, (X(8), Y(8)), CG, 48 60150 RETURN 60400 SOUND7, 62: SOUND13, 9: SOUND8, 1 6:SOUNDO,0:SOUND11,0:SOUND12,80 60405 P=-K 60410 FORS=1T013 60420 SOUND1,16-S 60430 X(1)=X(1)-P 60440 X(2)=X(2)-P:Y(2)=Y(2)-P 60450 Y(3)=Y(3)-P 60460 X(4)=X(4)+P:Y(4)=Y(4)-P 60470 X(5)=X(5)-P:Y(5)=Y(5)+P 60480 Y(6)=Y(6)+P 60490 X(7)=X(7)+P 60500 X(8)=X(8)+P:Y(8)=Y(8)+P 60510 P=P-K 60520 GOSUB60120 60530 NEXT 60540 SOUND12,12 60550 RETURN

MSX

4. BF

47000 LINE(24, 151) - (223, 82+NI\*14)



39920 ' sp on interval 39930 '

39910



YC), CA: PRESET (XC+7, YC+7), CA: PRESE

20220 PRESET(XC+6, YC+2), CR: PRESET(

XC+6, YC+3), CR: PRESET (XC+6, YC+4), CR 20230 RETURN

2232 REM GARDE OUVERT POUR 2 DRIVES 2233 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 2260 IF INFILE (>OUTFILE OR DRU2\$ (>"D" TH 2300 OUTFILE=OUTFILE+1 2310 IF OUTIND (INDEX THEN 2030 3000 REM 3010 IF INFILE>FILES THEN 4000 3020 IF DRU2\$="0" THEN 1300 INSEREZ LE DISK SOURC 3021 ? :? " PUIS TAPEZ S T A R T" 3023 IF PEEK(53279) <> 6 THEN 3023 3030 GOTO 1300 4000 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 4002 REM \* PROTECTION DES FICHIERS \* 4004 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 4010 TRAP 21050:FOR I=1 TO FILES:IF LOCK \$(I,I)="\*" THEN 4020:NEXT I:GOTO 5000 4020 IF INDEX=1 THEN ? "DISK DE DESTINAT

4025 PRINT 4030 FOR J=1 TO FILES 4040 IF LOCK\$(J,J)=" " THEN 4100 4050 FILE = NAMES \$ (J\*11-10, J\*11) 4060 ? "PROTECTION: "; FILE \$ 4070 GOSUB 10000 4075 FILE\$(2,2)=STR\$(DN2) 4080 XIO 35, #1,0,0,FILE\$ 4100 NEXT J 5000 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 5002 REM \* JOPIE TERMINEE \* 5004 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 5010 7 "FIN DE LA COPIE." 5020 FOR T=1 TO 100 5030 SETCOLOR 2, T, T:SETCOLOR 4, T, T 5040 NEXT T 5045 FOR T=1 TO 500:NEXT T 5050 RUN 10000 REM \*\*\* 10010 TMP\$=FILE\$ 10020 FILE\$="D :" 10030 FOR I=1 TO 8 10040 IF TMP\$(I, I)=" " THEN 10100 10050 FILE\$(LEN(FILE\$)+1)=TMP\$(I,I) 10060 NEXT I 10100 FILE\$(LEN(FILE\$)+1)=". 10110 FILE\$(LEN(FILE\$)+1)=TMP\$(9,11) 11000 REM \*\*\* 11010 POKE 850,7 11020 I=ADR(BUF\$(INDEX)) 11030 POKE 852, I-256\*INT(I/256):POKE 853

.INT(I/256) 11040 T=BUFLEN+1-INDEX 11045 I=125\*INT(I/125) 11050 POKE 856,I-256\*INT(I/256):POKE 857 .INT(I/256) 11060 I=USR(ADR(CIO\$)) 11070 I=PEEK(856)+256\*PEEK(857) 11075 ISTAT=PEEK(851):IF ISTAT>1 AND IST AT (>136 THEN RETURN 11080 LENG(INFILE)=LENG(INFILE)+I 11090 INDEX=INDEX+I 11110 RETURN 12000 REM \*\*\* 12010 POKE 866,11 12020 I=ADR(BUF\$(OUTIND)) 12030 POKE 868, I-256\*INT(I/256):POKE 869 INT(I/256) 12040 I=LENG(OUTFILE) 12050 POKE 872, I-256\*INT(I/256):POKE 873 .INT(I/256) 12060 I=USR(ADR(CI02\$)) 12070 IF PEEK(867)>1 THEN ? "ERREUR DANS L'ECRITURE ";ISTAT:END 12080 OUTIND=OUTIND+LENG(OUTFILE) 12090 RETURN 20000 RFM \*\*\* 20030 FOR I=1 TO FILES 20040 IF USED(I) (>0 THEN 20900 20050 IF FILE (NAMES ([ \*11-10, [ \*11 ) THEN 20060 FILE\$=NAMES\$([\*11-10, [\*11) 20070 FTI FNO=T

21000 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 21001 REM \* PROBLEME/DRIVE DN1 \* 21002 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 21005 GRAPHICS 18 21010 POSITION 6,4 21020 PRINT #6; "PROBLEME" 21030 POSTTION 2,6 21040 PRINT #6; "SUR DISK-DRIVE "; DN1 21050 FOR T=1 TO 300:NEXT T 21060 RUN 22000 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 22001 REM \* INFORMATION \* 22002 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 22003 GRAPHICS 0:POKE 752,1 22004 SETCOLOR 4,0,0:SETCOLOR 2,0,0 " INSEREZ LA SOURCE DANS LE DRIV 22005 ? 22010 ? "LA DESTINATION DANS LE DRIVE "; DN2;" PUIS,"
22020 POSITION 10,4
22030 ? "TAPEZ S T A R T" 22040 IF PEEK(53279) (>6 THEN 22040 22050 GOTO 1110 22100 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 22110 REM \* PROBLEME/DRIVE DN2 \* 22120 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 22130 GRAPHICS 18 22140 POSITION 6,4 22150 PRINT #6; "PROBLEME" 22160 POSITION 2,6 22170 PRINT #6; "SUR DISK DRIVE ";DN2 22180 FOR T=1 TO 300:NEXT T

20900 NEXT I

## *PUISSANCE 4*

Pour ceux qui commencent à se lasser des jeux d'adresse, voici un programme qui va leur permettre de cogiter ferme pour dominer leur ordinateur.

William WALSCHAERTS.

Mode d'emploi dans le programme.

PROG : PUISSANCE Pour AMSTRAD CPC 464 PROG : 7 ' AUTEUR : Walschaerts William F EVRIER 1985 15 ° INITIALISATION 17 CLEAR: ON BREAK GOSUB 279 SYMBOL AFTER 91: DEFINT A-D.F-Z 21 SYMBOL 93,24,24,24,24,24,24,24,24 24:SYMBOL 95,0,0,0,255,255,0,0,0:S YMBOL 252,24,24,36,36,66,90,161,16 1:SYMBOL 253,161,153,66,66,36,36,2 4,24:SYMBOL 254,126,129,129,12 9,157,137,137;SYMBOL 255,137,137,1 69,145,129,129,126,126 23 SYMBOL 91,24,24,24,255,255,24,2 4,24 DIM A(200) 24 INK 0,1 25 DATA 119,106,95,89,80,71 BOUCLE PRINCIPALE 35 ' PRESENTATION 39 SCP=0:SJO=0:BORDER 0:MODE 1:PAP ER 0:PEN 3:PRINT" \*\* PUISS ANCE \*\*":PRINT:INK 3.6,24:FOR I=1 00 TO 120 STEP 1.5:ORIGIN I+55,200 :DRAW I,110:NEXT:FOR I=200 TO 205: ORIGIN 170, I:DRAW 130,0:NEXT I 41 FOR I=250 TO 255:ORIGIN I,220:D RAW -15,-30:NEXT 43 PEN 1:LOCATE 4,23:PRINT"\_ ::LOCATE 4,25:PRINT"Copyright ";CH R\$(164);" Walschaerts. W. FEV 85"; 45 LOCATE 2,14:PRINT STRING\$(40,21 0);:PRINT" APPUYEZ SUR ";:PEN 3:P RINT"(ENTER)";:PEN 1:PRINT" POUR C ommencer.":PRINT STRING\$(40,208) GOSUB 299 49 ENV 1,100,3,1:ENT 1,100,2,2:A=0 51 IF A=0 THEN A=120:SOUND 1,200,1

10,1,1,1 ELSE A=A-1 53 R#=INKEY#:IF R#="" OR R#>=" " T HEN 51 ENTREE PARAMETRES JEUX 57 INK 3,1:CLS:B#="":LOCATE 1,10:P RINT"GUEL EST VOTRE PRENOM ??":LOC ATE 13,12:PRINT CHR#(143):LOCATE 1 . 12: GR=140 59 R#=INKEY#:GR=GR XOR 15:PRINT CH R#(GR);CHR#(8):IF R#="" THEN 59 61 R#=UPPER#(R#):IF (R#<" " AND AS C(R#)
THEN 59 ELSE IF ASC(R#)
THEN 65 ELSE IF (R#)"Z" AND AS C(R#)
THEN 59 ELSE IF ASC(R#) )=127 AND LEN(B\$)>0 THEN B\$=LEFT\$( B\$,LEN(B\$)-1):PRINT CHR\$(8);" ";( HR\$(8); CHR\$(8); : GOTO 59 63 IF LEN(B\$)>10 THEN PRINT CHR\$(7 );:GOTO 59 ELSE B\$=B\$+R\$:PRINT RIG HT\$(B\$,1);:GOTO 59 65 CLS:BORDER 0:INK 3,1:PAPER 3:CL S:LOCATE 1,5:PRINT"> VOICI MES PIO NS : ")CHR#(252):PRINT TAB(22);CH

R\$(253):PRINT:PRINT"> VOICE LES VO ") CHR\$(254): PRINT TAB(22); C HR\$(255) PRINT" i Jeu moderees":PRI 2 Jeu defensif":PRINT" 3 Jeu d'attaque":PRINT:PRINT STRI NG\$(40,210) 69 PRINT"SCORE 8\$ PRINT TAB( 18 ); SCP; TAB( 24 ); " 1 ") TAB(30) SJO 71 AS=INKEYS: IF AS="" OR AS("1" OR A\$>"3" THEN 71 ELSE E=VAL(A\$):IF E=3 THEN E=0.5 73 INK 3,6 MODE 0: INK 15,9: PAPER 15 : WINDO W #1,1,20,22,25:PAPER #1,5:BORDER 79 CADRE 83 CLS:CLS #1:PEN 0:FOR N=1 TO 18 STEP 3:LOCATE 2:N:PRINT" C\_C\_C\_C \_C\_C\_C "::FOR I=1 TO 2:PRINT" ] ] ] ] ] ] ] ] "::NEXT I:N 85 FOR I=1 TO 2:PRINT" ":NEXT I:PRINT TAB(4); "1 2 3 5 6 7 Q=42:G=0 89 FOR J=1 TO 7:A(J+90)=6:NEXT J:F OR I=1 TO 6:A(I+100)=7:NEXT I 91 FOR I=1 TO 6:FOR J=1 TO 7:A(I\*9 +J)=-1:NEXT J, I 93 FOR I=0 TO 7:A(I\*9)=-2:A(I\*9+8) =-2:NEXT I:FOR J=0 TO 8:A(J)=-2:A( 63+J)=-2:NEXT J 95 IF FLG=0 THEN ZJ2=INT(RND\*2):IF ZJ2>1 THEN 95 IF FLG=0 THEN FLG=1 ELSE ZJ2=(Z 99 IF ZJ2=1 THEN Z=1:GOTO 103 ELSE IF Z=0 THEN Z=2:GOTO 101 101 J=4:GOTO 119 101 J=4:SJTU 119
103 CLS #1:PRINT#1,"En quelle colo
nne Jouez vous ? ";:GOSUB 299
105 R#=INKEY#:IF R#="" GR R#4"!" G
R R#>"7" THEN 105 ELSE J=VAL(R#)
107 IF A(J+90)=0 THEN 103 109 CLS #1 111 A=J 113 Z=1:GOSUB 147 115 IF G=1 THEN PRINT#1," BR AVO ! VOUS AVEZ GAGNE !!":GOS UB 285:SJ0=SJ0+1:G0T0 127 GOSUB 165 119 Z=0:GOSUB 147 121 IF G=1 THEN PRINT#1." AH AH AH !! J'AI GAGNE LA PARTIE":G OSUB 285:FOR J=1 TO 200:NEXT J:SCP \*\*SCP+1:PRINT#1,"Je vous donne votr e revanche, OK ...?":GOTO 129 123 IF Q<>0 THEN 103 125 PRINT#1," BIEN JOUE !!

NOUS SOMMES A EGALITE...":E 1,20,3,5:FOR J=1 TO 4:SOUND 1,5 0.50,10.0,1:NEXT J:FOR J=1 TO 2000 : NEXT

127 PRINT#1, "UNE AUTRE PARTIE ???"
129 R#=INKEY#: IF R#="" OR (UPPER#(R#)<>>"O" AND UPPER#(R#)<>"N"> THEN 129 131 MODE 1: IF UPPER\$(R\$)="0" THEN G0T0 65 133 GOTO 39 135 RESTORE:FOR NUL=1 TO I:K=(2\*J) 135 RESTORE:FOR NOL=1 TO 1:K=(2\*J) +2:L=(NUL\*2)+(NUL-1) 137 LOCATE K,L:IF Z=0 THEN INK 14, 3:PEN 14:PRINT CHR#(252);:LOCATE K,L+1:PRINT CHR#(253);:GOTO 141 139 INK 8,5:PEN 8:PRINT CHR#(254); :LOCATE K,L+1:PRINT CHR#(255);:GOT 141 143 READ MUS: SOUND 1, MUS, 10: FOR XY =1 TO 150:NEXT XY:IF NUL<1 THEN LO CATE K,L:PRINT" "):LOCATE K,L+1:PR INT" ") 145 NEXT HUL : RETURN DEBUT CALCULS 147 149 I=A(J+90):GOSUB 135:A(A(J+90)\* 9+J)=Z:' AFFICHAGE DU PION 151 R=A(J+90):S=J 153 A(A(J+90)+100)=A(A(J+90)+100)-1:A(J+90)=A(J+90)-1 155 0=0-1 IF Z=0 THEN RETURN 159 161 M=0:0=0:N=4:GOSUB 237:IF D=0 T HEN G=0: RETURN G=1:RETURN 163 N=4:S=1:0=2:M=45 R=A(S+90): IF R=0 THEN 175 A(R\*9+S)=0:GOSUB 237 167 169 IF D=0 THEN A(R\*9+S)=-1:GOTO 1 J=S:G=1:RETURN S=S+1: IF S<8 THEN 167 n=4:s=1 R=A(S+90): IF R=0 THEN 187 181 A(R\*9+S)=1:GOSUB 237 183 IF D=0 THEN A(R\*9+S)=-1:GOTO 1 J=8:G=0:RETURN S=S+1:IF S(8 THEN 179 FOR J=111 TO 117:A(J)=0:NEXT J 187 N=3:S=1 193 R=A(S+90): IF R=0 THEN 199 A(R\*9+S)=0:GOSUB 237 A(S+110)=D/E:A(R\*9+S)= 199 S=S+1: IF SK8 THEN 193 N=3:S=1 201 R=A(S+90):IF R=0 THEN 209 A(R\*9+S)=1:GOSUB 237 A(S+110)=A(S+110)+D\*E:A(R\*9+S) 203 205 209 S=S+1: IF SK8 THEN 203

215 A(R\*9+S)=0:R=R-1:A(R\*9+S)=1:G0 SUB 237 217 IF D=0 THEN 221 219 A(S+110)=-D 219 H(S+110)=-0 221 H(R\*9+S)=-1:R=R+1:H(R\*9+S)=-1 223 S=S+1:IF S(8 THEN 213 225 K=-50:L=0:FOR J=111 TO 117:IF H(J)>K THEN K=R(J):L=J-110 227 NEXT J IF A(L+90)=0 THEN A(L+110)=-60 GOTO 225 231 J=INT(RND\*7)+1:IF A(J+90)=0 TH EN 231 233 IF A(J+110)=K THEN RETURN 235 J=L:RETURN Z=A(R\*9+S) 239 IF A(S+90)>=5 THEN D=0:GOTO 24 241 I=R+1:J=S:P=1 243 IF A(I\*9+J)=Z THEN P=P+1:I=I+1 GOTO 243 245 IF P<N THEN D=0:GOTO 249 247 D=1 249 IF A(R+100))=6 THEN 263 251 . I=R: V=1 J=V+S:P=1 255 IF A(1\*9+J)=Z THEN P=P+1:J=J+V :GOTO 255 257 IF V<>-1 THEN V=-1:U=P:GOTO 25 259 P=P+U-1: IF P<N THEN 263 261 D=D+1 V=1:W=1 I=R+W:J=S+V:P=1 IF A(I\*9+J)=Z THEN P=P+1:J=J+V 265 267 I=I+W:GOTO 267 269 IF V<>-1 THEN V=-1:W=-W:U=P:GO TO 265 P=P+U-1: IF P<N THEN 275 271 P=P+U-273 D=D+1 IF W<>1 THEN V=1:GOTO 265 RETURN RESTORE MODE 2. 283 MODE 2: PAPER 0: PEN 1: BORDER 0: GOTO 307 285 287 ' MUSIQUE FIN 289 291 RESTORE 291: DATA 478,426,379,3 58,319,284,0,284,0,284,0,284,358,9 ,358,239,239,239,0,239,284,-1 293 READ MU:IF MU=-1 THEN 297 ELSE SOUND 1, MU, 10, 12: FOR I=1 TO 70: NE XT I 295 GOTO 293 297 RESTORE 291:RETURN 299 FOR I=1 TO 20:R\$=INKEY\$:NEXT I 301 303 ' SORTIE PROG 307 ON BREAK STOP END

AMSTRAD -

213 R=R(S+90): IF R(2 THEN 223



5105 K=K-7:Z=Z+1:DD=1

5110 A=INT(A/2):FORI=1T02000:NEXT







4788 4800 ' Raisonnement 4988 5000 IFA=160SUB4300:60T03000 5010 60SUB4300:FORI=1T0500:NEXT 5020 PRINTAKK, "AVEC "A" UNITES AU RANG "Z"," 5030 FORI=1T02000:NEXT 5035 IFINT(A/2)=IPRINT'ON PEUT FAIRE 'A' : 2 = 1 UNITE AU RANG ' 5040 PRINT"ON PEUT FAIRE "A" : 2 = "INT(A/2)" UNITES AU RANG "Z+

5050 FORI=1T02000:NEXT 5060 IFINT(A/2) (>A/2THENR=1ELSER=0 5070 PRINT'IL RESTE "R" UNITE AU RANG "Z"." 5080 FORI=1T02000:NEXT 5090 PRINTAK, " "::PRINTAK-7," "; 5100 PRINTAK,R;:IFZZ=0THEN5102ELSE5103 5102 PRINTAK-7,INT(A/2);:GOT05105

5183 IFA<>BANDINT(A/2)<>1PRINT@K-7, INT(A/2);

4120 IFXE=1G0T06145

4125 RETURN

5128 RETURN 5970 ' Exercices base 2 -> base 10 5988 5998 DEFINTB: ZZ=0: XL=0 6000 EX=0:CLS: IFZZ=10THEN3500 6002 A=RND(511):IFA(4THEN6002 6885 ZZ=ZZ+1:KA=A:AK=A:K=444:KK=640 6010 PRINTAD. "ITEM"ZZ""; 6815 FORJR=1T09 6020 IFA/2<>INT(A/2)THENR=1ELSER=0 6025 PRINTAK, R; : K=K-7 6838 IFA=1THEN6845 6035 A=INT(A/2):NEXTJR 6040 FORI=1T0500:NEXT 6045 PRINTAKK, "QUELLE SERA L'ECRITURE DE CE NOMBRE BINAIRE" 6050 PRINT DANS LE SYSTEME DECIMAL?" 6055 FORT=1T0500:NEXT
6060 PRINT\*DESIREZ-VOUS LE TABLEAU DES PUISSANCES DE 2\* 6865 PRINT\*POUR VOUS AIDER?\*
6875 PRINT\*FAITES VOTRE CHOIX: (1) POUR OUI, (2) POUR NON\* 6885 D\$=INKEY\$:IFD\$=""THEN6885 6898 IFD\$="1"THENEX=1:V=2:GOTO4888 4995 TEDS=\*2\*50T04118 6100 605UB6300:PRINT8576,:60T06060 6118 GOSUB6388: PRINTSKK+64, 6115 PRINT"COMMENT S'ECRIRA CE NOMBRE BINAIRE " 6120 PRINT'DANS LE SYSTEME DECIMAL':INPUTD 6125 IFD=AKPRINT@921,"EXACT'":XL=XL+1:FORI=1T01000:NEXT:50T06000 6138 IFD<>AKPRINT@921, "ERREUR!" 6135 FORI=1T01000:NEXT:PRINT@921," ":60SUB6300 6140 IFEX=0THENXE=1:V=2:GOTO-0000 6145 PRINT0512, "CONVERSION DU NOMBRE BINAIRE EN NOMBRE DECIMAL:" 6150 K=389:GOSUBA500 6155 F=9-JR: IFAK (BORB=@GOT06185 6168 FORCL=1T05 6165 PRINTOK+F\*7, " "; FORIL=1T0200:NEXT 6170 PRINTaK+F+7, "1";:FORI=1T0200:NEXT:NEXTCL

6173 IFO=1PRINTakK, ""B"";:0=8:60106188 6175 PRINTakk, "+"B"";:0=8 6188 AK=AK-B:IF0=8THENKK=KK+7 6185 JR=JR-1:B=B/2 6198 IFB<>8THEN6155 6195 PRINT@788, "EN TOUT: "KA" UNITES". 6200 PRINT9852, "-6285 FORI=1T03888:NEXT:GOT06888 6290 6300 FORI=576T0989STEP20 6310 PRINTAL," 6320 NEXTI: RETURN 6348 6500 0=1:IFJR=9THENB=256 6505 IFJR=8THENB=128 6510 IFJR=7THENB=64 6515 IFJR=6THENB=32 6520 IFJR=5THENB=16 6525 IFJR=4THENB=8 6530 IFJR=3THENB=4 6535 IFJR=2THENB=2 6540 IFJR=1THENB=1 6545 RETURN 7200 7300 7500 PRINT FAITES VOTRE CHOIX:" 7510 PRINT: PRINT\* (1)
PREALABLES\* POUR AVOIR DES EXPLICATIONS 7520 PRINT' (2) POUR AVOIR UN EXEMPLE" 7530 PRINT" (3) POUR PASSER DIRECTEMENT AUX EXERC ICES\* 7548 WS=INKEYS: IFWS=" "THEN7540 7550 IFWs='1'W=1:60T0140 7560 IFWs='2'W=2:CLS:60T0550 7570 IFWs="3"W=3:XL=0:DC=1:CLS:GOT01000 7588 CLS:60T07588 8388 ' Imprimer cadre

8518 FORY=2T045STEP2:SET(124,Y):NEXTY 8528 FORX=124T01STEP-2:SET(X,45):NEXTX B538 FORY=45T02STEP-2:SET(1,Y):NEXTY 8548 RETURN 9800 PRINTCHR\$(23):PRINTG264, PROGRAMME EXPERIMENTAL\* 9818 PRINT8344, "POUR" 9828 PRINT9388, "L'ENSEIGNEMENT FONDAMENTAL" 9838 PRINT9472, "\*\*\*\* 9848 PRINTa654, "LE CODE BINAIRE" 9845 PRINTa718, "--------" 9858 FORX=4T0122:SET(X,1):NEXT 9868 FORY=1T05:SET(121,Y):NEXT 9878 FORX=122T0118STEP-1:SET(X,5):NEXT 9888 FORY=3T05:SET(189,Y):NEXT 9898 FORX=118T0125:SET(X.3):NEXT 9180 FORY=3T044:SET(125,Y):NEXT 9118 FORX=125T0118STEP-1:SET(X,44):NEXT 9128 FORY=44T042STEP-1:SET(189, Y):NEXT 9138 FORX=109T0122:SET(X,42):NEXT 9148 FORY=42T046:SET(121,Y):NEXT 9158 FORX=121T02STEP-1:SET(X,46):NEXT 9170 FORX=4T015:SET(X,42):NEXT 9188 FORY=42T044:SET(16,Y):NEXT 9198 FORX=16TO@STEP-1:SET(X,44):NEXT 9288 FORY=44T03STEP-1:SET(8,Y):MEXT 9210 FORX=0T016:SET(X,3):NEXT 9228 FORY=3T05:SET(16,Y):NEXT 9230 FORX=16T04STEP-1:SET(X,5):NEXT 9248 FORY=5T01STEP-1:SET(4,Y):NEXT 9500 AS=" : AS= INKEYS 9505 IFA\$=CHR\$(13)THEN9550 9510 FORI=1T050:PRINTaKL, "<ENTER>";:NEXTI 9528 PRINTAKL," 9530 FORI=1T050:NEXTI 9548 60T09588

9550 RETURN

.

8588 FORX=1T0124STEP2:SET(X,2):MEXTX

## POKEL PLUS

L'ordinateur avec bonheur Complet de jeu de cartes a créé Pour le grand plaisir du joueur Le graphisme il aura soigné

#### Daniel MASSEBOEUF

Mode d'emploi :

Deux cartes sont affichées et vous devrez décider si la troisième à apparaître est supérieure ou inférieure. Intuitifs et chanceux à vos claviers!

O \*\*\*\* PARI SUR POSITION DE CARTE \*\*\*

1 WIPE:COLOR4,1,7,2:DATAPARI SUR UNE CARTE,DE DANI EL MASSEBEUF,ECRIT EN OCTOBRE 1984,POUR CONTINUER AP PUYEZ SUR RETURN,HECTOR AFFICHERA 2 CARTES,ET VOUS D DNNERA 100 \$, VOUS N'AUREZ QU'A PARIER, SUR LE FAIT QU

DATATROISIEME CARTE POURRAIT, ETRE COMPRISE ENTRE LES AUTRES

RI=1TO2:Y=Y-10:READAs:OUTPUTAs,121-3\*LEN(As),Y,1:Y=180:FO
RI=1TO2:Y=Y-10:READAs:OUTPUTAs,121-3\*LEN(A\$),Y,2:NEX
TI:Y=130:READAs:OUTPUTAs,121-3\*LEN(A\$),Y,1:Y=110:FOR
I=1TO6:Y=Y-10:READAs:OUTPUTAs,121-3\*LEN(A\$),Y,3:NEXT
4:A\*=INSTR\$(1)

4:A==INSTR\*(1)
4 WIPE:COLDRO,1,3,7:PLDT1,230,240,18,1:"AA\*="JEU D
U PARI SUR UNE CARTE":DUTPUTAA\*,121-3\*LEN(AA\*),225,3

6 PLOT1,45,240,45,1:DO\$="MAINTENANT VOUS AVEZ DOLLARS"

GOTO10

7 GOTO10
8 G=0+M:GOTO6
9 Q=0-M:IFQ=OTHENGOTO62:ELSEGOTO6
10 D1\$="VOICI LES 2 CARTES":OUTPUTD1\$,121-3\*LEN(D1
\$),210,1:OUTPUTD0\$,121-3\*LEN(D0\$),60,1:PLOT95,200,50,120,3:PLOT142,60,32,15,0:IFQ)=OADDQ<10THENOUTPUTQ,1
52,60,2:ELSEIFQ>=10ANDQ<100THENOUTPUTQ,149,60,2
11 IFQ>=100ANDQ<1000THENOUTPUTQ,145,60,2:ELSEIFQ>=
1000ANDQ<1000OTHENOUTPUTQ,145,60,2
12 IFQ>=1000ANDQ<1000OTHENOUTPUTQ,138,60,2

IFQ>=10000ANDQ<100000THENQUTPUTQ,138,60,2 FDRX=20T0170STEP150:PLOTX,200,50,120,3:NEXTX D=INT(RND(0,4))+1

15 IFD=1THENE=68

IFD=2THENE=71 IFD=3THENE=73

18

IFD=4THENE=75 IFD=10RD=4THENF=0 IFD=20RD=3THENF=1 20

A=INT(RND(0,13))+1 IFA<1THENGOTO21 21 22 23

IFA>13THENGOTO21

24

DNAGDSUB78,81,84,87,90,93,97,101,105,109,140,16

D=INT(RND(0,4))+1 IFD=1THENE=68 IFD=2THENE=71 IFD=3THENE=73

IFD=4THENE=75 30

IFD=10RD=4THENF=0 IFD=20RD=3THENF=1 31

32 33

B=INT(RND(0,13))+1 IFB<1THENGOTO33 IFB>13THENGOTO33 35

IFB>=AANDB<>1THENGOTO33

IFA=1THENB=1

38 X=170: Y=200

ONBGOSUB78,81,84,87,90,93,97,101,105,109,140,16

40 PLOT1,45,240,45,1:MO\$="GUELLE EST VOTRE MISE ?"
:OUTPUTMO\$,121-3%LEN(MO\$),30,2:SCREEN90,20,60,20:CLS
1:CURSOR110,20:INPUTM:IFM<>OTHENGOTO42
41 PLOT1,45,240,45,1:M1\$="VOUS AVEZ PEUR DE RISQUE
R":M2\$="VOS PRECIEUX DOLLARS ?":OUTPUTM1\$,121-3\*LEN(

M1\$,30,2:DUTPUTM2\$,121-3\*LEN(M2\$),20,2:PAUSE1.5:PLO T1,45,240,45,1:GOTD10

IFM<=QTHENGOTO52

43 PLOT1, 45, 240, 45, 1: M3\$="DESOLE TRES CHER": M4\$="O N NE JOUE PAS A CREDIT": M5\$="IL NE VOUS RESTE QUE DOLLARS"

IFD=2THENE=71

IFD=3THENE=73 IFD=4THENE=75

IFD=10RD=4THENF=0 IFD=20RD=3THENF=1 C=INT(RND(0,13))+1

IFC<1THENGOT052

IFC>13THENGOTO52

55 PLOT95, 200, 50, 120, 3

X=95: Y=200

ONCGOSUB78,81,84,87,90,93,97,101,105,109,140,16 9,204

IFC>BANDC<ATHENGOTO59:ELSEGOTO60 M6\$="BRAVO, VOUS GAGNEZ":PLOT1,45,240,45,1:OUTP UTM6#, 121-3\*LEN (M6#), 20, 3: PAUSE2: PLOT1, 45, 240, 45, 1: 6

M7\$="DOMMAGE, VOUS PERDEZ":PLOT1,45,240,45,1:0U 60 TPUTM7\$, 121-3\*LEN(M7\$), 20, 2: PAUSE2: PLOT1, 45, 240, 45, 1

IFM<QTHENGOTO9

62 M85="DESOLE MON AMI, VOUS AVEZ TOUT PERDU":PLOT 1,45,240,45,1:OUTPUTM85,121-3\*LEN(M85),20,2:PLOT144,60,33,15,0:OUTPUTG,152,60,2:PAUSE2:PLOT1,45,240,45,1

A suivre:

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

63 RO\$="VOULEZ-VOUS REJOUER ?":R1\$="ENTREZ '0' POU R DUI OU 'N' POUR NON":PLOT1,45,240,45,1:DUTPUTRO\$,1 21-3\*LEN(RO\$),40,3:DUTPUTR1\$,121-3\*LEN(R1\$),30,3:CLS 1:CURSDR114,15:INPUTA\$ 64 IFLEFT\$(A\$,1)="0"ORLEFT\$(A\$,1)="0"THENGOTO5 65 IFLEFT\$(A\$,1)="N"ORLEFT\$(A\$,1)="0"THENGOTO67 66 GDT03900

65 IFLEF1% (A%,1)="N"UNLEF1% (A%,1)- 11 INCLOSING 66 GOTO3900 67 PLOT1,45,240,45,1:R2%="TRES BIEN. J'ESPERE NEAN MOINS":R3%="GUE VOUS VOUS ETES AMUSE":WIPE:OUTPUTR2%,121-3%LEN(R2%),160,2:OUTPUTR3%,121-3%LEN(R3%),90,2: PAUSE3: WIPE: END

AUSES:WIPE:END

68 \* TREFLE \*

69 PLOTX+5,Y,2,1,0:PLOTX+4,Y-1,4,1,0:PLOTX+3,Y-2,6
,3,0:PLOTX+4,Y-5,4,1,0:PLOTX+2,Y-6,1,1,0:PLOTX+5,Y-6
,2,2,0:PLOTX+9,Y-6,1,1,0:PLOTX+1,Y-7,3,1,0:PLOTX+8,Y-7,3,1,0:PLOTX,Y-8,12,4,0:PLOTX+1,Y-12,3,1,0:PLOTX+8

PLOTX+2, Y-13, 1, 1, 0: PLOTX+9, Y-13, 1, 1, 0: PLOTX+5, Y -12,2,4,0:PLOTX+4,Y-16,4,2,0:RETURN 71 \* CARREAU \*

72 PLOTX+5,Y-2,2,1:PLOTX+4,Y-2,4,2,1:PLOTX+3,Y-4,6,2,1:PLOTX+2,Y-6,8,2,1:PLOTX,Y-8,12,2,1:PLOTX+2,Y-10,8,2,1:PLOTX+3,Y-12,6,2,1:PLOTX+4,Y-14,4,2,1:PLOTX+5,Y-16,2,2,1:RETURN 73 \* COEUR \*

74 PLOTX+2,Y,2,1,1:PLOTX+8,Y,2,1,1:PLOTX+1,Y-1,4,2,1:PLOTX+7,Y-1,4,2,1:PLOTX,Y-3,12,6,1:PLOTX+1,Y-9,10,3,1:PLOTX+2,Y-12,8,1,1:PLOTX+3,Y-13,6,1,1:PLOTX+4,Y

,3,1:PLOTX+2,Y-12,8,1,1:PLOTX+3,Y-13,6,1,1:PLOTX+4,Y-14,4,2,1:PLOTX+5,Y-16,2,2,1:RETURN
75 \* \*PIGUE \*
76 PLOTX+5,Y,2,3,0:PLOTX+4,Y-3,4,1,0:PLOTX+3,Y-4,6
1,0:PLOTX+2,Y-5,8,1,0:PLOTX+1,Y-6,10,2,0:PLOTX,Y-8,
12,4,0:PLOTX+1,Y-12,10,1,0:PLOTX+2,Y-13,2,1,0:PLOTX+8,Y-13,2,1,0:PLOTX+5,Y-14,2,2,0:PLOTX+4,Y-15,4,2,0
77 PLOTX+3,Y-17,6,1,0:PLOTX+5,Y-13,2,2,0:RETURN
78 \* \* 2 \*

78

\* 2 \* OUTPUT2, X-4, Y-2, F X=X+19: Y=Y-10: GOSUBE: X=X-19: Y=Y+10: X=X+19: Y=Y-9 80 

B3 X=X+19:Y=Y-10:GOSUBE:X=X-19:Y=Y+10:X=X+19:Y=Y-5
1:GOSUBE:X=X-19:Y=Y+51:X=X+19:Y=Y-92:GOSUBE:X=X-19:Y Y+92: RETURN 84

OUTPUT4, X-4, Y-2, F X=X+4: Y=Y-10: GOSUBE: X=X-4: Y=Y+10: X=X+34: Y=Y-10: 86 GOSUBE: X=X-34: Y=Y+10: X=X+4: Y=Y-92: GOSUBE: X=X-4: Y=Y+9

88 OUTPUT5, X-4, Y-2, F

89 X=X+4;Y=Y-10:GOSUBE:X=X-4;Y=Y+10:X=X+34:Y=Y-10: GOSUBE:X=X-34:Y=Y+10:X=X+19:Y=Y-51:GOSUBE:X=X-19:Y=Y+51:X=X+4:Y=Y-92:GOSUBE:X=X-4:Y=Y+92:X=X+34:Y=Y-92:G 

92 X=X+4;Y=Y-10;GOSUBE;X=X-4;Y=Y+10;X=X+34;Y=Y-10; GOSUBE:X=X-34;Y=Y+10;X=X+4;Y=Y-51;GOSUBE;X=X-4;Y=Y+5 1:X=X+34:Y=Y-51:GOSUBE:X=X-34:Y=Y+51:X=X+4:Y=Y-92:GO SUBE:X=X-4:Y=Y+92:X=X+34:Y=Y-92:GOSUBE:X=X-34:Y=Y+92

94 OUTPUT7, X-4, Y-2, F 95 X=X+4;Y=Y-10;GOSUBE: X=X-4;Y=Y+10; X=X+34;Y=Y-10; GOSUBE: X=X-34; Y=Y+10; X=X+19; Y=Y-31; GOSUBE: X=X-19; Y=Y+31; X=X+4;Y=Y-51; GOSUBE: X=X-4;Y=Y+51; X=X+34; Y=Y-51; GOSUBE: X=X-4;Y=Y+51; X=X+34; Y=Y-51; GOSUBE: X=X-4;Y=Y+51; X=X+34; Y=Y-51; GOSUBE: X=X-4;Y=Y+51; X=X+34; Y=Y+51; X=X+34; Y=X+34; X=X+34; X

96 X=X+4:Y=Y-92:GOSUBE:X=X-4:Y=Y+92:X=X+34:Y=Y-92: GOSUBE:X=X-34:Y=Y+92:RETURN 97 '\* 8 \*

OUTPUTB, X-4, Y-2, F

X=X+4:Y=Y-92:GOSUBE:X=X-4:Y=Y+92:X=X+34:Y=Y-92

37: X=X+34: Y=Y-37: GOSUBE: X=X-34: Y=Y+37: X=X+19: Y=Y-51: GOSUBE: X=X-19: Y=Y+51: X=X+4: Y=Y-65: GOSUBE: X=X-4: Y=Y+6

X=X+34: Y=Y-65: GOSUBE: X=X-34: Y=Y+65: X=X+4: Y=Y-9 2: GOSUBE: X=X-4: Y=Y+92: X=X+34: Y=Y-92: GOSUBE: X=X-34=Y= Y+92: RETURN

105 # 10 #

OUTPUT10, X-4, Y-2, F X=X+4:Y=Y-10:GOSUBE: X=X-4:Y=Y+10: X=X+34:Y=Y-10 :GOSUBE: X=X-34: Y=Y+10: X=X+19: Y=Y-24: GOSUBE: X=X-19: Y= Y+24: X=X+4: Y=Y-37: GOSUBE: X=X-4: Y=Y+37: X=X+34: Y=Y-37: GOSUBE: X=X-34: Y=Y+37: X=X+4: Y=Y-65: GOSUBE: X=X-4: Y=Y+6

108 X=X+34:Y=Y-65:GOSUBE:X=X-34:Y=Y+65:X=X+19:Y=Y-

78:GOSUBE: X=X-19:Y=Y+78: X=X+4:Y=Y-92:GOSUBE: X=X-4:Y= 

**HECTOR** 

OUTFUT"V", X+2, Y-2, F: X=X+4: Y=Y-10: GOSUBE: X=X-4:

110 DUTPUT"V", x+2,Y-2,F: x=x+4:Y=Y-10:BUSUBE: x=x-4: Y=Y+10 111 PLOTX+39,Y-11,1,1,2:PLOTX+38,Y-12,4,1,2:PLOTX+ 37,Y-13,7,2,2:PLOTX+36,Y-15,9,1,2:PLOTX+35,Y-16,10,2 ,2:PLOTX+34,Y-18,11,2,2:PLOTX+34,Y-20,12,1,2:PLOTX+3 3,Y-21,13,1,2:PLOTX+33,Y-22,6,1,2:PLOTX+39,Y-22,1,1,

112 PLOTX+40,Y-22,6,1,2:PLOTX+32,Y-23,6,1,2:PLOTX+38,Y-23,1,1,0:PLOTX+39,Y-23,9,1,2:PLOTX+32,Y-24,5,1,2:PLOTX+37,Y-24,1,1,0:PLOTX+38,Y-24,10,1,2:PLOTX+31,Y-25,5,1,2:PLOTX+36,Y-25,1,1,0:PLOTX+37,Y-25,10,1,2:PLOTX+30,Y-26,1,1,1:PLOTX+31,Y-26,4,1,2:PLOTX+35,Y-26,1,1,0:PLOTX+36,Y-26,11,1,2:PLOTX+28,Y-27,5,1,1:PLOTX+33,Y-27,2,1,2:PLOTX+35,Y-27,1,1,0:PLOTX+36,Y-27,11,1,2:PLOTX+35,Y-27,11,1,2:PLOTX+36,Y-28,5,1,1:PLOTX+31,Y-28,4,1,0:PLOTX+35,Y-29,1,1,2:PLOTX+31,Y-29,7,1,2:PLOTX+31,Y-29,7,1,2:PLOTX+31,Y-29,7,1,2:PLOTX+31,Y-29,7,1,2:PLOTX+31,Y-29,7,1,2:PLOTX+31,Y-29,7,1,2:PLOTX+31,Y-29,7,1,2:PLOTX+31,Y-29,7,1,1:PLOTX+38,Y-29,9,1,2:PLOTX+19,Y-30,9,1,1:PLOTX+28,Y-30,1,1,0:PLOTX+29,Y-30,11,1:PLOTX+42,Y-30,5,2,2:PLOTX+19,Y-31,6,1,1:PLOTX+25,Y-31,3,1,0:PLOTX+28,Y-31,12,1,1:PLOTX+19,Y-31,6,1,1:PLOTX+41,Y-32,6,2:PLOTX+18,Y-33,2,1,1:PLOTX+20,Y-33,1,1,0:PLOTX+21,Y-33,1,1:PLOTX+20,Y-33,1,1,0:PLOTX+21,Y-33,1,1:PLOTX+20,Y-33,1,1,0:PLOTX+21,Y-33,1,1:PLOTX+20,Y-34,18,1,1:PLOTX+20,Y-34,18,1,1:PLOTX+21,Y-34,1,1,0:PLOTX+20,Y-34,18,1,1:PLOTX PLOTX+40, Y-22, 6, 1, 2: PLOTX+32, Y-23, 6, 1, 2: PLOTX+ 112 , Y-33,1,1,0:PLOTX+21,Y-33,18,1,1:PLOTX+17,Y-34,2,1,1
116 PLOTX+19,Y-34,1,1,0:PLOTX+20,Y-34,18,1,1:PLOTX
+40,Y-34,6,1,2:PLOTX+17,Y-35,1,1,1:PLOTX+18,Y-35,1,1
0:PLOTX+19,Y-35,19,1:PLOTX+40,Y-35,6,1,2:PLOTX+16
,Y-36,2,1,1:PLOTX+18,Y-36,1,1,0:PLOTX+19,Y-36,18,1,1
117 PLOTX+40,Y-36,4,1,2:PLOTX+16,Y-37,1,1:PLOTX+17,Y-37,1,1,0:PLOTX+18,Y-37,11,1;PLOTX+29,Y-37,7,1
3:PLOTX+36,Y-37,1,1,1:PLOTX+41,Y-37,2,1,2:PLOTX+17,Y-38,10,1,1:PLOTX+27,Y-38,9,1,3:PLOTX+36,Y-38,1,1,2
118 PLOTX+18,Y-39,7,1,1:PLOTX+25,Y-39,11,1,1:PLOTX+36,Y-39,2,2:PLOTX+18,Y-40,5,1,1:PLOTX+23,Y-40,13,1,3:PLOTX+19,Y-40,2,1,1:PLOTX+21,Y-41,2,1,2:PLOTX+23,Y-41,14,2,3:PLOTX+37,Y-41,2,4,2:PLOTX+19,Y-42,1,1,1

, Y-41,14,2,3:PLOTX+37,Y-41,2,4,2:PLOTX+19,Y-42,1,1,1

119 PLOTX+19,Y-41,2,1,1:PLOTX+19,Y-42,1,1,1:PLOTX+20,Y-42,3,1,2:PLOTX+19,Y-43,4,3,2:PLOTX+23,Y-43,2,1,3:PLOTX+23,Y-43,2,1,3:PLOTX+23,Y-43,4,1,0:PLOTX+34,Y-43,3,1,3:PLOTX+23,Y-44,1,1,3

120 PLOTX+24,Y-44,1,1,0:PLOTX+25,Y-44,4,1,3:PLOTX+29,Y-44,1,11,0:PLOTX+30,Y-44,7,1,3:PLOTX+23,Y-45,6,1,3:PLOTX+30,Y-45,6,1,3:PLOTX+30,Y-45,6,1,3:PLOTX+30,Y-45,6,1,3:PLOTX+30,Y-45,4,5,2:PLOTX+18,Y-46,5,4,2:PLOTX+23,Y-46,3,1,3:PLOTX+23,Y-46,1,0:PLOTX+23,Y-46,3,1,3:PLOTX+26,Y-46,1,1,0:PLOTX+32,Y-46,3,1,3:PLOTX+26,Y-47,2,1,3:PLOTX+26,Y-47,3,1,0:PLOTX+28,Y-47,1,1,3:PLOTX+30,Y-47,3,1,0:PLOTX+28,Y-47,1,1,3:PLOTX+30,Y-47,3,1,0:PLOTX+28,Y-47,1,1,3:PLOTX+30,Y-48,2,1,3:PLOTX+30,Y-48,2,1,3:PLOTX+30,Y-48,2,1,3:PLOTX+30,Y-48,2,1,3:PLOTX+30,Y-48,2,1,3:PLOTX+30,Y-48,2,1,3:PLOTX+30,Y-48,1,1,0:PLOTX+30,Y-48,2,1,3:PLOTX+30,Y-48,1,1,0:PLOTX+30,Y-48,2,1,3:PLOTX+30,Y-48,1,1,0:PLOTX+30,Y-48,2,1,3:PLOTX+30,Y-48,1,1,0:PLOTX+30,Y-48,2,1,3:PLOTX+30,Y-48,1,1,0:PLOTX+30,Y-48,2,1,3:PLOTX+30,Y-48,1,1,0:PLOTX+30,Y-48,2,1,3:PLOTX+30,Y-48,1,1,0:PLOTX+30,Y-48,2,1,3:PLOTX+30,Y-48,1,1,0:PLOTX+30,Y-48,2,1,3:PLOTX+31,Y-50,6,1,2

123 PLOTX+17,Y-51,5,1,2:PLOTX+22,Y-51,7,1,3:PLOTX+30,Y-51,7,3,3:PLOTX+30,Y-51,3,9,2:PLOTX+17,Y-52,4,1,2:PLOTX+21,Y-52,8,1,3:PLOTX+16,Y-53,8,1,2:PLOTX+20,Y-53,9,1,3:PLOTX+16,Y-53,8,1,2:PLOTX+20,Y-53,8,1,3:PLOTX+16,Y-53,8,1,2:PLOTX+20,Y-55,8,5,3:PLOTX+20,Y-58,1,2:PLOTX+13,Y-50,6,1,2:PLOTX+14,Y-51,1,2:PLOTX+14,Y-51,1,2:PLOTX+14,Y-51,1,2:PLOTX+14,Y-51,1,2:PLOTX+14,Y-51,1,2:PLOTX+14,Y-51,1,2:PLOTX+12,Y-61,13,1,2:PLOTX+22,Y-61,13,1,2:PLOTX+22,Y-61,14,2;PLOTX+22,Y-61,14,2,2;PLOTX+22,Y-61,14,2,2;PLOTX+22,Y-61,14,2,2;PLOTX+22,Y-61,14,2,2;PLOTX+2

126 PLOTX+26, Y-63, 6, 2, 1: PLOTX+32, Y-63, 3, 2, 3: PLOTX+35, Y-63, 1, 1, 3: PLOTX+36, Y-63, 4, 1, 2: PLOTX+35, Y-64, 5, 1, 2: PLOTX+23, Y-65, 12, 2, 3: PLOTX+22, Y-65, 1, 4, 0: PLOTX+24, Y-67, 10, 1, 3: PLOTX+23, Y-67, 1, 2, 0: PLOTX+24, Y-62, 9, 1, 3 127 PLOTX+35, Y-65, 8, 1, 2: PLOTX+35, Y-66, 9, 1, 2: PLOTX+34, Y-67, 11, 1, 2: PLOTX+33, Y-68, 3, 1, 0: PLOTX+36, Y-68, 3, 1, 3: PLOTX+39, Y-68, 6, 1, 2: PLOTX+14, Y-69, 6, 1, 2: PLOTX+21, Y-69, 2, 1, 3: PLOTX+23, Y-69, 2, 2, 0: PLOTX+25, Y-69, 6, 2, 3

,2:PLOTX+21,Y-61,15,1,3:PLOTX+36,Y-61,3,1,2:PLOTX+22,Y-62,14,1,3:PLOTX+36,Y-62,2,1,2:PLOTX+22,Y-63,4,2,3

128 PLOTX+31,Y-69,1,1,3:PLOTX+32,Y-69,3,1,0:PLOTX+35,Y-69,5,1,3:PLOTX+40,Y-69,3,1,1:PLOTX+43,Y-69,3,1,2:PLOTX+15,Y-60,5,1,2:PLOTX+20,Y-60,2,2:PLOTX+22,Y-60,1,3,3:PLOTX+34,Y-60,6,1,3:PLOTX+37,Y-60,2,1,2:PLOTX+40,Y-70,5,1,1:PLOTX+45,Y-70,1/1,2:PLOTX+16,Y-71,4,1,2:PLOTX+23,Y-71,1,2,3:PLOTX+24,Y-71,2,2,0:PLOTX+26,Y-71,3,1,3:PLOTX+29,Y-71,4,1,0:PLOTX+33,Y-71,6,1,1:PLOTX+15,Y-72,1,1,1:30 PLOTX+16,Y-72,3,1,2:PLOTX+19,Y-72,3,1,1:PLOTX+26,Y-72,5,1,3:PLOTX+31,Y-72,7,1,3:PLOTX+14,Y-73,3,1,1:PLOTX+26,Y-73,3,1,2:PLOTX+19,Y-72,3,1,1:PLOTX+26,Y-73,3,3,3:PLOTX+26,Y-73,3,1,0:PLOTX+29,Y-73,8,1,3:1:PLOTX+15,Y-70,5,1,2:PLOTX+39,Y-72,7,1,1:PLOTX+26,Y-73,3,7,1,1:PLOTX+26,Y-74,10,1,3:PLOTX+36,Y-74,7,1,1:PLOTX+23,Y-75,8,1,3:PLOTX+37,Y-73,7,1,1:PLOTX+26,Y-75,8,1,3:PLOTX+34,Y-75,9,1,1:PLOTX+24,Y-75,8,1,3:PLOTX+34,Y-75,9,1,1:PLOTX+24,Y-75,9,1,1:PLOTX+24,Y-75,9,1,1:PLOTX+24,Y-75,9,1,1:PLOTX+24,Y-75,5,1,3:PLOTX+34,Y-75,9,1,1:PLOTX+24,Y-75,5,1,3:PLOTX+34,Y-75,9,1,1:PLOTX+24,Y-75,7,1,3:PLOTX+26,Y-77,5,1,3 PLOTX+31, Y-69, 1, 1, 3: PLOTX+32, Y-69, 3, 1, 0: PLOTX+

A SUIVRE...





275 POKEV+13,194:POKE2046,200:POKEV+45,12 276 T=0 277 RETURN

AMSTRAD

### LES FLICS de PSS pour cbm 64 , msx et spectrum

" Allo ? Hum hum ! Inspecteur Clauzeau de la Sureté ? Vous allez d'ici peu avoir un excellent iob pour vous sortir de votre trou à rat de bureau.

-Oui. -Allez-y, lancez vos meutes assoiffées sur mes traces. vous ne me prendrez pas et ce même vous compterez pièce de moins dans la prestigieuse des collec-

tions de bijoux de la capitale. -Ah bon ? -Oui, mais je vous quitte maintenant! Vous avez eu largement le temps de localiser mon appel et de balancer toutes vos forces dans ce coup. Méfiez-vous des appa-

elles

sont toujours

trompeuses. Clic, bip bip bip.

plus

Sacré Cleudeau, à chaque fois c'est pareil : je peux lui racon-ter n'importe quelle salade et il part à fond la gomme dessus. Mais tout est encore à faire, suffisamment baratiné, au boulot. Première mission arriver à dégoter matériel offensif et dé-Tiens, des Plus rapide que d'habitude ce Plus rapide que d'habitude ce cher inspecteur. Mais voila l'immeuble du vieil Harry. J'y trouverai sans aucun doute une bonne partie des armes qu'il me faut. Tu parles d'un champion, Harry! vingt ans des le trafie d'armes de la contrata del contrata de la contrata de la contrata del contrata de la contrat dans le trafic d'armes et pas un cheveu blanc. Ca c'est de la démerde, pas besoin de se lancer dans des opérations comme celle-ci. Bon je tarde trop dans ce secteur alors que les postiches et la bouffe attendent chez Joan, de l'autre côté de la Tamise. Vingt dieux, tous ces costards bleus rien que pour moi! Apparemment, ils ne connaissent pas l'autre issue de ce bâtiment

Au pire, ils la connaîtront après mon passage (hin hin hin). Bon rien de tel qu'un taxi pour être anonyme, surtout quand son beau-père est propriétaire de celui qui passe en face! Et en voiture Simone, di-rection casse-croûte! Puis, pas de panique, on s'attaque vraiment au gros morceau : retrouver la trace de ce fichu bijou (appelè Pink Panther dans un film tiré de cette his-toire). Et toujours plus de keufs. Aïe, ça va être carrè-ment dur d'y arriver, mais rien ne vaut la stimulation d'un beau défi comme celui-là!

Rien ne vaut un jeu d'arcade bien pensé. PSS offre dans ce logiciel le plaisir mêlé d'un jeu rapide à mener accompagné d'une dose minimale de rè-flexion pour échapper à une mort expresse. Les graphis-mes rigolos (faibles dans la version pour Spectrum) assurent un grand nombre d'heures de jeu sans lassitude. Actuelle-ment éternel problème de ce distributeur, le côté sonore du jeu a été délaisse au profit de la densité scénario-dessin. Un bon produit malgré tout qui peut trouver une place dans votre logithèque.

Inspecteur Clouzal



#### RESUME DES **EPISODES** PRECEDENTS:

Pépé Louis a persuade Steve Jobard (le patron d'Appoil) et Jack Tramolo (le boss d'Atrahi) de l'accompagner à Paris ou le Vieux les attend pour faire le point sur l'enlevement de vingt jeunes femmes par Harry Kong.(l'Ombre Verte!)

### EPISODE : VOL 747 POUR GARGE-LES-GONESSES

L'hôtesse de l'air est accueillante et elle m'aide à installer mon petit baise-en-ville dans le porte-bagages au dessus du hublot. Nous voyageons en pre-mière classe. Par mesure de précaution je me suis coincé entre le fauteuil de Jobard et celui de Tramolo.

Jobard a beaucoup de style. Le genre de gars qui se taille un slip dans une serpillière et qui a l'air de porter un smoking. Je n'en dirai pas autant de Tramolo. Il a tout de même pris le temps de se changer pour enfiler un costume à carreaux grisâ-tres dont le tissu imprégné d'odeurs de cigare est aussi flappi que la peau du cou d'un éléphant.

Depuis deux jours, j'ai mené mon enquête tambour battant. Pour un vieux de mon âge, c'est pas bon de trop se remuer. Il faut savoir profiter de la vie et penser un peu à son corps. C'est exactement ce que je fais en réclamant un verre de Martini à l'hôtesse. Dès qu'elle me l'apporte, j'enlève mon dentier avec soulagement et je le plonge dans le verre. Je ne connais rien de plus décapant. Et puis ren de pius decapart. Et poir ça soulage mes gencives ron-gées par l'arthrite. Dix minutes plus tard, alors qu'une voix suave nous annonce l'immi-nence du décollage, je réajuste mon clapet et j'avale mon Mar-

Pour l'instant Jobard et Tramolo ont fait mine de s'ignorer. A peine s'ils se sont serré la main quand je les ai présentés. Mais sens que cette courtoisie si-

lencieuse est de mauvais augure et risque fort de ne pas durer. Effectivement, Tramolo sort une grosse valise de des-sous son siège, la soulève sur ses genoux, et fait sauter les cliquets de securité de ses gros doigts potelés. Dehors les réac-teurs vrombissent. Trois esclaves noirs achèvent de balayer la piste d'envol et l'avion s'élance hors de ses starting blocks. Le ciel de la Californie rougeoie et poudroie. Les arbres verdoient, le pilote merdoie et les premiers passagers degueuloient sur les sièges caca-d'oie.

Insensible à l'altitude, Jack Tra-molo poursuit son idée. Dans sa valoche en véritable croco syn-thétique d'Alabama, il y a un superbe micro-ordinateur. Telle-ment beau que j'en oublie de regarder l'hôtesse. Tramolo se tourne vers Jobard et fait rouler son cigare vers les molaires du

fond pour mieux parler.

- Ce que tu vois ici, Steve, c'est l'instrument de ma gloire! Avec ça, je vais couler ton Macilémosh en deux coups les gros ! Regarde de plus près : plus de 500 ko de mémoire, processeur 32 bits, très haute définition couleur, et le tout trois fois moins cher que ton Macilémosh. La bataille est perdue pour toi, mon vieux. Même Pépé Louis en

perd son dentier! Et Tramolo part d'un grand éclat de rire qui fait vibrer la carlingue jusqu'au bout des ailes. L'a pas fait dans la diplomatie, le PDG d'Atrahi. Je tasse un peu mes vieux os sur mon siège pour voir comment ça va réagir côté Jobard. Curieusement, le jeune homme reste calme. A son tour, il sort une mallette de dessous le siège et l'ouvre sur ses genoux

Ne te réjouis pas trop vite Black Jack. J'ai ici de quoi met-tre ta compagnie à genoux.. Et de fait, Jobard déballe une merveille d'ordinateur. Petit format, portable, superbe avec un écran plat couleur d'une finesse extraordinaire

Voilà la machine qui va révolu-tionner le monde! Et je vais pro-fiter de ce voyage en Europe

pour en faire la promotion ! Tramolo verdit, rosit, paganinit et spaghettit, ce qui exprime son grand désaroi en latin. Mais il n'a pas le temps de répondre car une intense secousse nous projette tous en arrière. Mon béret s'enfonce jusqu'aux épaules, et de la canne je me raccro-che au siège avant. Les couvercles des deux valises de Jobard et Tramolo se sont si brutale-ment refermés que ni l'un ni l'autre n'a eu le temps de retirer ses doigts. Dans la panique qui suit, ils hurlent à la mort. Les passagers crient aussi, et mon estomac, pourtant blindé, le grand huit dans ma culotte

vire brusquement de Lavion bord et nous nous retrouvons in-volontairement collés au hublot. Hey! s'écrie Jack Tr c'est Cuba juste en bas!!! s'écrie Jack Tramolo,

 My godness...susurre Jobard.
 Ce damné coucou est en train de piquer du nez chez les communistes!

Au même moment, les haut-par-leurs grésillent et je monte le volume de mon Sonotone pour ne pas rater une miette de l'action. Si c'est pas malheureux à mon age d'être embarqué dans des histoires pareilles.



W. WALSCHAERTS Page 26 APPLE N. GOTIN et X. LERAY Amythiville Page 7 ATARI Copie de Fichier J. LAVELOT Page 8 CANON S. MADRANGE Synthetiseur Page 6 COM. 64 Cibles B. GIFFAULT Page 3 **EXL 100** Brique JP. GRISSON Page 8 FX 702P Yams G. YARS Page 6 HECTOR Pokel D. MASSEBOEUF Page 27 MSX Tom et Cherie JP MARIN Page 25 ORIC PH et JM RIAS Page 2 SPECTRUM Pattor L. NICOLAS TI 99 (bs) Chasseurs de fantômes Page 5 Crazy over taker TI 99 (be) Page 23 G. VASSEUR **TO7** JY. LE FRIEC Page 24 Numeration TRS 80 J. SERVAIS Page 23 Van Beethoven VIC 20 P BOICHUT Page 22 D. CHABOT Page 4

Puissance 4

Directeur de la Publication Rédacteur en Chef: Gérard CECCALDI Directeur Technique Benoîte PICAUD Rédaction:

Michael DESANGLES Michael THEVENET Martine CHEVALIER

Dessins Jean-Louis REBIERE Editeur: SHIFT Editions 27, rue du Général Foy 75008 Paris

Distribution NMPP Publicité au journal Commission paritaire 66489 RC 83 B 6621

Imprimerie: et JARDIN et JAF Evreux DULAC

#### **CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4** Micro-ordingteur TI 99/4A Pal

Modulateur Secam France Modulateur Péritel

Câble liaison magnéto cassettes	95 F 🗆
Magnéto cassettes Texas Instruments	595 F 🗆
Magnéto cassettes Lansay / Compteur et câble	370 F 🗆
Imprimante Selkoscha 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 nº 2 en français disponible (Module)	895 F 🗆
Mini mémoire livrable avril (Module)	895 F 🗆
K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ÉT	ENDU
Lunar Lander 2 simulation de vols spatiaux	95 F 🗆
Lungr Jumper moto de l'espace	120 F 🗆
Solar système pilotage à la carte en 3 dimensions	
Sum Games (les jeux olympiques)	120 F 🗆
The state of the s	
K7 Lunar Lander 2 + 2 K7 L'ensemble	260 F 🗆
K7 HERDOGICIELS SOFTWARE POLID TI 99	

K/ HEBDOGICIELS SUFIWARE POUR II 99	
Nº 3 rubis sacré Basic étendu	95 F 🗆
Nº 4 6 Jeux dont Dark Crystal Basic étendu	120 F 🗆
Nº 2 12 jeux dont Roland Garros Basic étendu	150 F 🗆

### **MODULES TEXAS ORGANISATION** Gestion privée 360 F

#### **MODULES FUNWARE POUR TI 99/4**

Rabbit Rail; Driving Demon; St nick; Ambulance 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.
- Anteater 9 niveaux Un combat sans merci dans les galeries creusées par les combattants Accélération foudroyante à partir du 7º niveau.

  • Rotor Raiders 9 niveaux - Pac-Man diabolique et en 100 F
- Hen Pecked 6 niveaux Jusqu'à 10 ans un grand combat de coqs en musique.

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



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

disponible avril.

BASIC ÉTENDU MANUEL EN FRANÇAIS

#### **BASIC ÉTENDU**

Module comprenant un langage de programmation renforçant le Basic du 11 99 . 40 commandes supplémentaires, accès au langage assembleur. (Entrées/sorties). Sous-programmes, stockage, spri-tes, traitement d'erreurs. Expres-sions logiques. LET multiple. Intromultiples. Accès à l'exten

MÉMOIRE 32 K extérieure nécessaire pour l'utilisation du basic

grammation en logo. Si l'on possède la mini-mémoire ou l'assembleur, elle permet d'adresser des sous-programmes en assembleur et de les exécuter

LOGO 2 (module)

Enseignez à votre ordinateur : formes, couleurs, musique, procédures, caractères dessinés,

variables de tous genres, constructions grammaticales et arithmétiques...

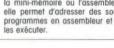
La tortue se déguise en souris

habile entre vos mains et vous développe logique et créativité journal de bord – souvegarde

Promotion : le module logo + mémoire 32 Ko . . . 1995 F □

possible de tous supports, +





#### LOT N° 1 INDISPENSABLE

LANGAGE PASCAL comprenant

- Module BASIC ÉTENDU manuel en trançais
   K7 Basic par soi-même
- K7 Lunar Lander 2 (simulation de vols

La carte P. code et les disquettes Pascal USCD; Compiler; Assembleur linker;

... 850 F 🖂

3300 F 🗆



### 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...

II a aussi :

4 Ko de mémoire morte (ROM) et 6 Ko de mémoire morte graphique (G – ROM) contenant des utilitaires très intéressant : – accès possible à l'extension 32 K

en TI basic: - chargement de programmes-objets écrits en assembleur, soit sur

utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes habitu

ment non accessibles; programme de recherche d'erreurs (Easy Bug – Debug). Avec la K7 : Assembleur ligne par

ligne et programme de démonstra-tion graphique (LINES) très puis-sant, "passez la surmultipliée" sur votre TI en vous offrant 4 K de RAM non volatile et les joies de l'Assem-

BON DE COMMANDE TARIFS MARS 1985 Nom mini-mémoire, soit sur extension Prénom

L'ensemble

(livraison avril)

Code	Postal		

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

CONTRÔLEURS - LECTEURS DE DISQUETTES 360 Ko

Carte contrôleur enfichable dans boitier 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 boitier périphérique)

LA PÈGLE A CALCUL .

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

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

Coffret périphérique Texas : origine U.S.A. comprenant le boîtier, le contrôleur.

PROGRAMMATION SUR DISQUETTES