



HEBDODIGICIEL



M-1815-82-10F

ISSN-0760-6125

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

SONY : LE BIT QUI FAIT MAL !

To hit, ça veut dire frapper fort en anglais et c'est bien ce qu'a l'intention de faire Sony avec son nouveau micro-ordinateur aux normes MSX : le HIT BIT 75 F.

PASSION ET MSX

Bon, à priori les MSX on connaît. Ces engins qui ont fait naguère trembler de peur les constructeurs américains et européens ne sont pas si dangereux qu'on a bien voulu le dire. En France, c'est même carrément le bide : à peine 20.000 machines, toutes marques confondues, ont trouvé asile chez les utilisateurs. Dieu sait pourtant que les importateurs officiels ou parallèles ne

date. Et quand le vrai grand public va s'y mettre, attention les yeux ! Ca va nous faire du 700.000 MSX trônant à côté de la télé, du magnétoscope et de la chaîne Hi-fi, comme au Japon !

SONY PAS FOU

Et c'est là que Sony intervient. Après avoir laissé essayer les platres aux petits importateurs ou au trop-en-avance comme Canon il ar-

settes, lecteur de disquettes, second lecteur de disquettes sans contrôleur, joystick, second joystick à infrarouge, track ball, logiciels exclusifs, documentations en français, macro-assembleur et look d'enfer.

LA CENTRALE DU PARTICULIER

L'unité centrale ? Un MSX, Z80, 32 Ko de ROM, 80 Ko de RAM dont 16 Ko de mémoire écran et 28815 octets utilisateur : le haut du pavé dans la norme MSX, mais classique. Dans la même lignée, on retrouve un port cartouche, un clavier accentué, 5 touches de fonction programmables, un affichage 39 colonnes de 24 lignes, une résolution graphique de 256 x 192 points en 16 couleurs, 3 canaux et 8 octaves pour le son, une prise péritel, une alimentation incorporée, une interface cassette, une interface imprimante parallèle-centronics, 2 connecteurs joysticks, un deuxième port cartouche, une documentation en français plus épaisse que l'Encyclopaedia Universalis, un bouquin d'initiation au basic pour les débutants et un package à garder pour en faire une lampe de chevet. Tout y est !

Et cette sacrée console se paie même le luxe d'avoir des plus : 16 Ko de logiciel intégrés, c'est pas mal, non ? Les logiciels en question sont un agenda, une gestion de fiches et un carnet d'adresses. Pour sauvegarder les informations de ces utilitaires résidents, vous pourrez utiliser soit un classique lecteur de cassettes, soit un lecteur de disquettes soit une cartouche de RAM non-volatile de 4 Ko avec batterie. Elle a encore quelque chose de plus ? Oui : de la gueule et c'est du Sony. 3300 francs, y'a moins cher ? Oui, mais vous voulez un Sony, non ?

LECTEUR MADE OUT HONG-KONG

Il sent pas bon le sable chaud, mais il est beau le lecteur de cassettes tout noir avec plein de boutons et de touches partout. Et il n'est PAS fabriqué à HONG-KONG comme

celui de Thomson, de Matra, de Tout le monde et de Personne, c'est au Japon qu'on lui a fait cette



jolie robe et qu'on a compris qu'un moniteur, un inverseur de phase et un bon azimuthage faisait la différence entre un lecteur de cassettes informatiques et un crin-crin pour écouter Edith Piaf chanter "Mon légionnaire" en mono. 600 balles ? Et alors, c'est un Sony ! La cartouche de Ram 4 Ko alimentée par pile qui vous permettra de copier l'agenda, le carnet d'adresses et le dernier programme que vous venez d'écrire vous coûtera 450 francs et vous pourrez la mettre dans votre poche. Plus cher qu'une pochette en soie, mais plus utile.

NE QUITTEZ PAS, JE VOUS PASSE LE STANDARD

Je vais vous enquiquiner encore une fois avec des histoires de standard, il n'y a pas de disquettes 3,5 pouces en France et c'est pourtant le standard qu'ont retenu deux organismes on ne peut plus officiels, l'un américain (ANSI), l'autre européen (ECMA) pour ériger un standard quasi universel. La base de ce standard repose sur Sony qui, comme pour la vidéo avec le Beta-max et le VHS, s'est retrouvé en

concurrence avec le 3 pouces Hitachi. Sur le papier c'est Sony qui a gagné, sur le terrain c'est Hitachi. Mais pas sur tous les terrains, il n'y a guère qu'en France et en Angleterre qu'Hitachi a marqué quelques points ! Et si Amstrad, Einstein et quelques autres francs-tireurs ont adopté ce format, c'est plus par opportunité et prix soldés par Hitachi que pour déclencher une nouvelle guéguerre. Le standard futur est bien le 3,5 pouces et c'est évidemment cette norme qui a été retenue par Sony pour ses lecteurs de disquettes noirs, beaux, c'est-nouveau-c'est-Sony !

Un lecteur avec contrôleur et un sans si vous en voulez deux et si vous avez les moyens. Pour les caractéristiques techniques : bernique, le DOS n'est pas prêt et tout ce que je peux vous dire c'est que les disquettes font, non formatées, 500 ou 1000 Ko selon qu'elles sont simple ou double face. Ca doit faire du 360 Ko par face mais il faut attendre le DOS qui arrive vers le 15 mai. Le prix Wahou est justifié par le fait que vous êtes un snobinard qui voulez acheter un vrai Sony. (3700 francs avec contrôleur et 3000 sans)



ZIM BOUM ZLIKA

Allongé sur votre canapé pleine peau, un verre de pur malt à côté

de votre blanche main manucurée par Jean-Louis David, vous caressez négligemment la tête de votre Yorkshire frisé par Bruno de chez Dessanges et enrubbanné par Paloma Picasso. Pendant que s'égrènent les premières notes de votre Rachmaninov préféré sur votre 300 watts, l'écran de votre Profile laisse apparaître le premier tableau de Lode Runner. Vous empoignez la tête courte et précise de votre joystick Sony et la lutte commence.....



C'est pas beau ça ? Vous en connaissez des journaux qui vous font rêver de la sorte ? Hein, vous en connaissez, vous qui dormez sur un grabat, qui exhibez des ongles dégueulasses, qui perdez vos cheveux à pleines poignées et qui, en guise de clébard de luxe, n'avez que le chat râpé de la concierge qui vient renifler vos poubelles ? Mais les joysticks, vous savez ce que c'est quand même ? C'est ce que les journaux normalement constitués et anglophobes appellent des poignées de jeux. Quelle horreur ! Pourquoi pas des paluches ludiques ou des manettes onanistes ! Sony a deux joysticks dans son usine, deux modèles à mettre sous globe pour ne pas les abîmer tellement qu'ils sont Sony. Un beau avec une grosse poignée érotique bizarrement articulée et deux boutons de feu commutables pour droitier ou gaucher. Un autre beau avec les mêmes caractéristiques, un tout petit levier court et précis fonctionne sans fil, la commande est à infrarouge comme Exelvision et permet de jouer de loin, plus particulièrement du canapé dont je vous

Suite page 16



manquent pas et que les publicités qui fument dans toutes sortes de médias auraient dû faire décoller les ventes de cette norme nipponne. Le problème, c'est que jusqu'à présent, la France est nettement sous-équipée et l'informatique n'est pas encore grand public. Ce sont toujours les hobbistes qui font l'essentiel de la clientèle et ils n'achètent pas un ordinateur comme un magnétoscope. La standardisation apparente de ces machines en fait des utilitaires sans passion, et sans passion pas de hobbistes !

HONORABLE GRAND PUBLIC

Mais l'informatique grand public n'est pas une vue de l'esprit, loin de là ! Le taux d'équipement des américains et des anglais est là pour le prouver. La France va suivre, ce n'est qu'une question de

rive au bon moment, quand le grand public est bien chaud et prêt à plonger. Et au lieu de se pointer avec un simple MSX, c'est avec un Sony qu'il attaque, un vrai Sony, périphériques, logiciels, design et image de marque compris.

HENRI IV N'EST PAS MORT

Par-dessus le marché, nous allons voir que si le HIT BIT est effectivement un MSX, il a suffisamment d'atouts pour rallier aussi les hobbistes. Comme pour tous les produits de la marque, le génie marketing de Sony va encore frapper !

Y'A TOUT

Mais laissons là ces considérations mercantiles et regardons donc de quoi est faite la chose. D'abord, y'a tout : unité centrale, lecteur de cas-

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 9,10.

DEULIGNEURS

Les fainéants sont en page 10 .

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

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

CINOCHÉ-TELOCHE

page 14 et 15 .

BIDOUILLE GRENOUILLE

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

PANNE PANNE

THIRIET est en page 17 .

CONCOURS PERMANENTS

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

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . 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.
SHARP PC 1500 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON T07, T07/70, ET M05.

DONALD ET RIRI

LABYRINTHE

AMSTRAD



DONALD en parfait naïf, s'est une fois de plus laissé embarquer dans une situation invraisemblable. Vous qui êtes malin, serez-vous capable de le sortir de là ?..

Roland LONGT



Mode d'emploi :

Ce jeu fait appel à une routine en langage MACHINE, créée par le programme "DONALD 2". Il faudra donc sauvegarder le programme "DONALD 1" suivi de la routine que vous obtiendrez en lançant le programme "DONALD 2".

LISTING 1

```

10 REM donald 1
20 MEMORY 14000
30 MODE 0 PAPER 5 BORDER 0 PEN 12
CLS
40 PRINT PRINT "      D O N A L D
      &
      R I R I
"
50 PRINT PRINT PRINT PEN 1 PRINT
PRINT "      Par"
60 PEN 3 PRINT PRINT PRINT PRINT
"      Roland & Richard" PRINT PRINT
"      LONGT "
70 PRINT PRINT PRINT PEN 6 PRINT
"      Regles du JEU "
80 PRINT PRINT PRINT PRINT PEN 10
PRINT "      O/N "
90 IF INKEY(34)=0 THEN GOTO 120
100 IF INKEY(46)=0 THEN GOTO 230
110 GOTO 90
120 MODE 1 PAPER 0 PEN 3
130 PRINT "      ---- REGLES du J
EU ----"
140 PRINT PEN 1 PRINT "DONALD doit
Passer le Plus Possible de ba9a9e
s a son neveu RIRI qui est de
l'autre cote de la riviere ."
150 PRINT PRINT "RIRI doit Prendre
ces ba9a9es mais il n'est Pas to
u9ours fidele au Poste ."
160 PRINT PEN 3 PRINT "ATTENTION !"
170 PRINT PEN 1 PRINT "DONALD sa
ute sur des tortues qui devor
ent les Poissons s'ils sont assez
Pres ,et alors il risque de fai
re PLOUF!..."
180 PRINT PRINT "la vitesse de trav
ersée entre en compte.DONALD a 3 v
ies et la Partie est limitée a 2 m
inutes "
190 PRINT PRINT PEN 3 PRINT " UTI
LISER LES TOUCHES FLECHES "
200 PRINT "      (droite & 9au
che)"
210 PEN 2 PRINT PRINT
"      appuyer ENTER du clavier "
220 IF INKEY(18)=0 THEN GOTO 230 E
LSE GOTO 220
230 IF PEEK(20000)<>62 THEN GOSUB
2060
240 temps=TIME
250 SYMBOL 240,0,57,125,223,255,12
5,57,0
260 SYMBOL 241,3,7,13,31,54,63,96,
192
270 SYMBOL 242,64,224,183,253,223,
246,48,24
280 DIM da(12):DIM dr(12)
290 INK 9,15
300 INK 7,7
310 da(0)=20000:da(1)=20000
320 dr(0)=20041:dr(1)=20041
330 da(2)=20731
340 dr(2)=29002
350 da(3)=25117
360 dr(3)=29963
370 da(4)=21462
380 dr(4)=30924
390 da(5)=25848
400 dr(5)=31885
410 da(6)=22193
420 dr(6)=32846
430 da(7)=26579
440 dr(7)=33807
450 da(8)=22924
460 dr(8)=34768
470 da(9)=27310
480 dr(9)=35729
490 da(10)=23655
500 dr(10)=36690
510 da(11)=24386
520 dr(11)=37651
530 da(12)=24386
540 dr(12)=37651
550 c(1)=39063:c(2)=39249:c(3)=394
35
560 chance=3
570 MODE 0
580 REM --- dessin scene
590 LOCATE 1,9:PAPER 7:PRINT "
:PRINT " :PRINT " :PRINT "
:PRINT " :PRINT "
600 PRINT " :PRINT " :PRINT "
"
610 LOCATE 19,9:PRINT " :LOCATE 1
9,10:PRINT " :LOCATE 19,11:PRINT "
" :LOCATE 19,12:PRINT " :LOCATE
20,13:PRINT " :LOCATE 20,14:PRINT "
" :LOCATE 20,15:PRINT " :LOCATE 20
,16:PRINT " :LOCATE 19,17:PRINT "
"
620 FOR n= 17 TO 25
630 LOCATE 1,n:PRINT " :NEXT n
640 LOCATE 19,25:PRINT "
650 FOR n=17 TO 24
660 LOCATE 19,n:PRINT "
670 NEXT n
680 WINDOW #1,5,7,19,25

```

```

690 WINDOW #2,8,10,19,25
700 WINDOW #3,11,12,19,25
710 WINDOW #4,13,15,19,25
720 WINDOW #5,16,18,19,25
730 WINDOW #6,4,19,17,18
740 WINDOW #7,5,18,7,16
750 FOR m=0 TO 15: PLOT 610,m:DRAW
R 30,0,7:NEXT m
760 PAPER #1,6:CLS #1
770 PAPER #2,6:CLS #2
780 PAPER #3,6:CLS #3
790 PAPER #4,6:CLS #4
800 PAPER #5,6:CLS #5
810 PAPER #6,6:CLS #6:PEN #6,3
820 PAPER #6,0:PRINT#6,"
" :PAPER #6,6
830 PAPER #7,0:CLS#7
840 record=PEEK(15000)+(PEEK(15001
):)*256
850 LOCATE 7,1:PEN 3:PAPER 0:PRINT
"SCORE :":PEN 4:PRINT SC:" "
860 LOCATE 7,3:PEN 9:PRINT"Record:
":record
880 REM Programme Principale
900 PEN 1
910 EVERY 60,0 GOSUB 1140
920 EVERY 70,1 GOSUB 1270
930 EVERY 100,3 GOSUB 1910
940 EVERY 80,2 GOSUB 1400
950 si=0
960 te=TIME
970 CALL c(1):CALL c(2):CALL c(3)
980 PAPER 0
990 GOSUB 1790
1000 REM
1010 IF INKEY(1)=0 AND po>1 THEN C
LS #7:po=po+1:GOSUB 1790:FUR j=1 T
O 150:NEXT j:CLS#7:po=po+1:GOSUB 1
790
1020 IF TIME-temps>40000 THEN 1700
1030 IF INKEY(1)=0 AND po=0 THEN D
I:FOR ef=4 TO 8:LOCATE 3,ef:PRINT
" :NEXT ef:EI:po=2:GOSUB 1790
1040 IF po=12 THEN FOR j=1 TO 150:
NEXT j:CLS #7:po=10:GOSUB 1790
1050 IF INKEY(8)=0 AND po>1 THEN C
LS #7:po=po-1:GOSUB 1790:FUR j=1 T
O 200:NEXT j:CLS#7:po=po-1:GOSUB 1
790
1060 IF PEEK(50451)=0 AND PEEK(504
51-80)<>0 THEN GOSUB 1500
1070 IF PEEK(50463)=0 AND PEEK(504
63-80)<>0 THEN GOSUB 1500
1080 IF PEEK(50475)=0 AND PEEK(504
75-80)<>0 THEN GOSUB 1500
1090 IF PEEK(50487)=0 AND PEEK(504
87-80)<>0 THEN GOSUB 1500
1100 IF PEEK(50499)=0 AND PEEK(504
99-80)<>0 THEN GOSUB 1500
1110 GOTO 1000
1140 REM -- horloge 0
1150 DI
1160 SOUND 1,10,5,10
1170 p1=p1+1:IF p1=5 THEN p1=0
1180 IF p1=1 THEN LOCATE #1,2,6:P
RINT #1,CHR$(240):PRINT #1 LOCATE
#5,3,6:PRINT #5, CHR$(240):PRINT #
5
1190 PRINT #5
1200 PRINT #1
1210 LOCATE #6,2,1:PAPER #6,0:PRIN
T#6, CHR$(241):CHR$(242):LOCATE #6
,2,2:PAPER #6,6:PRINT#6," "
1220 LOCATE #6,14,1:PAPER #6,0:PRIN
T#6, CHR$(241):CHR$(242):LOCATE #
6,14,2:PAPER #6,6:PRINT#6," "
1230 IF p1=0 THEN LOCATE #6,2,2:P
APER #6,6:PRINT#6, CHR$(241):CHR$(
242):LOCATE #6,2,1:PAPER #6,0:PRIN
T#6," "
1240 IF p1=4 THEN LOCATE #6,14,2:
PAPER #6,6:PRINT#6, CHR$(241):CHR$(
242):LOCATE #6,14,1:PAPER #6,0:PR
INT#6," "
1250 EI
1260 RETURN
1270 REM -- horloge 1
1280 DI
1290 SOUND 1,15,5,10
1300 p2=p2+1:IF p2=5 THEN p2=0
1310 IF p2=1 THEN LOCATE #2,2,6:P
RINT #2,CHR$(240):PRINT #2:LOCATE
#4,3,6:PRINT #4, CHR$(240):PRINT#4
1320 PRINT#2
1330 PRINT#4
1340 LOCATE #6,5,1:PAPER #6,0:PRIN
T#6, CHR$(241):CHR$(242):LOCATE #6
,5,2:PAPER#6,6:PRINT#6," "
1350 LOCATE #6,11,1:PAPER #6,0:PRIN
T#6, CHR$(241):CHR$(242):LOCATE #
6,11,2:PAPER #6,6:PRINT#6," "
1360 IF p2=0 THEN LOCATE #6,5,2:P
APER #6,6:PRINT#6, CHR$(241):CHR$(
242):LOCATE #6,5,1:PAPER #6,0:PRIN
T#6," "
1370 IF p2=4 THEN LOCATE #6,11,2:
PAPER #6,6:PRINT#6, CHR$(241):CHR$(
242):LOCATE #6,11,1:PAPER #6,0:PR
INT#6," "
1380 EI
1390 RETURN
1400 REM -- horloge 2 --
1410 DI

```

```

1420 SOUND 1,20,7,10
1430 p3=p3+1:IF p3=5 THEN p3=0
1440 IF p3=1 THEN LOCATE #3,2,6:P
RINT #3,CHR$(240):PRINT #3
1450 PRINT#3
1460 LOCATE #6,8,1:PAPER #6,0:PRIN
T#6, CHR$(241):CHR$(242):LOCATE #6
,8,2:PAPER #6,6:PRINT#6," "
1470 IF p3=4 THEN LOCATE #6,8,2:P
APER #6,6:PRINT#6, CHR$(241):CHR$(
242):LOCATE #6,8,1:PAPER #6,0:PRIN
T#6," "
1480 EI
1490 RETURN
1500 REM
1510 REM donald Plonge
1530 DI
1540 PEN #7,1
1550 IF chance=3 THEN LOCATE 4,1:P
RINT " :LOCATE 4,2:PRINT " "
1560 IF chance=2 THEN LOCATE 3,2:P
RINT " :LOCATE 3,1:PRINT " "
1570 IF chance=1 THEN LOCATE 1,2:P
RINT " :LOCATE 1,1:PRINT " "
1580 te=TIME
1590 EI
1600 chance=chance-1
1610 ENT 1,130,16,4:SOUND 1,284,13
0,15,0,1
1620 PRINT#7:PRINT#7:PRINT#7," P L
O U F !"
1630 FOR p1=1 TO 5
1640 LOCATE #7,1,1:PRINT#7,CHR$(11
):PRINT#7
1650 FOR pt=1 TO 80:NEXT PT
1660 NEXT p1
1670 FOR m=1 TO 400:NEXT M
1680 CLS #7
1690 IF chance >0 THEN GOTO 1770
1700 PEN #7,14:PRINT#7," GAME OVER
"
1710 PEN #7,13:PRINT#7:PRINT#7,"
une autre
Partie
O/N"
1720 IF score<record THEN POKE 150
01,score/256:POKE 15000,score-(IN
T(score/256))*256
1730 DI: BORDER 9,3:INK 0,0,1:FOR
n=1 TO 60:SOUND 1,20+n*4,4,15:NEX
T n:BORDER 0:INK 0,1
1740 IF INKEY(34)=0 THEN RUN
1750 IF INKEY(46)=0 THEN POKE 1500
0,0:POKE 15001,0:END
1760 GOTO 1740
1770 PO=0:GOSUB 1790
1780 RETURN
1790 REM
1800 REM dessin de DONALD
1810 REM
1820 DI
1830 IF si=0 THEN CALL dr(po)
1840 IF si=1 THEN CALL da(po)
1850 IF po=12 AND ta=1 AND si=0 TH
EN si=1:ENV 1,100,2,2:ENT 1,100,-1
,1:SOUND 1,200,90,15,1,1:sc=(TIME-
te)/1000:as=1:te=TIME
1860 sc=INT(sc):IF sc>12 THEN sc=
12
1870 IF as=1 THEN sc=12-sc:score=
score+sc:LOCATE 12,1:PEN 4:PRINT s
core:" :as=0
1880 IF po=0 AND si=1 THEN si=0:FO
R ef=4 TO 8:LOCATE 3,ef:PRINT " "
:NEXT ef:CALL 20041:ENV 1,100,1,3:
ENT 1,100,-2,2:SOUND 1,100,50,1,1
1
1890 EI
1900 RETURN
1910 REM
1920 REM RIRI aParait
1930 REM
1940 DI
1950 IF ta=1 THEN GOTO 1990
1960 CALL 38612
1970 ta=1
1980 RETURN
1990 LOCATE 19,6:PRINT "
"
2000 LOCATE 19,5:PRINT "
"
2010 LOCATE 19,7:PRINT "
"
2020 LOCATE 19,8:PRINT "
"
2030 ta=0
2040 EI
2050 RETURN
2060 MEMORY 14000
2070 PRINT PEN 1 PRINT"suite charg
ement k7"
2080 LOAD"donald 2",20000
2090 RETURN

```

LISTING 2

```

50 a(1)=20000:af(1)=730:ad(1)=4948
0
60 a(2)=20731:af(2)=730:ad(2)=5012
8
70 a(3)=25117:af(3)=730:ad(3)=4989
4
80 a(4)=21462:af(4)=730:ad(4)=5014
0
90 a(5)=25848:af(5)=730:ad(5)=4990
6
100 a(6)=22193:af(6)=730:ad(6)=501
52
110 a(7)=26579:af(7)=730:ad(7)=499
18
120 a(8)=22924:af(8)=730:ad(8)=501
64
130 a(9)=27310:af(9)=730:ad(9)=499
30
140 a(10)=23655:af(10)=730:ad(10)=
50176
150 a(11)=24386:af(11)=730:ad(11)=
49776
160 a(12)=28041:af(12)=960:ad(12)=
49400
170 a(13)=29002:af(13)=960:ad(13)=
50048
180 a(14)=29963:af(14)=960:ad(14)=
49814
190 a(15)=30924:af(15)=960:ad(15)=
50060
200 a(16)=31885:af(16)=960:ad(16)=
49826
210 a(17)=32846:af(17)=960:ad(17)=
50072
220 a(18)=33807:af(18)=960:ad(18)=
49838
230 a(19)=34768:af(19)=960:ad(19)=
50084
240 a(20)=35729:af(20)=960:ad(20)=
49850
250 a(21)=36690:af(21)=960:ad(21)=
50095
260 a(22)=37651:af(22)=960:ad(22)=
49695
270 a(23)=38612:af(23)=450:ad(23)=
49543
280 a(24)=39063:af(24)=185:ad(24)=
49153
290 a(25)=39249:af(25)=185:ad(25)=
49158
300 a(26)=39435:af(26)=185:ad(26)=
49163
310 FOR h=1 TO 26
320 IF h<12 THEN RESTORE
330 IF h>11 AND h<23 THEN RESTORE
880
340 IF h=23 THEN RESTORE 1000
350 IF h>23 THEN RESTORE 1060
360 PRINT "chargement machine ".h
:" sur 26"
370 st=a(h)
380 stf=af(h)
390 adresse=ad(h)
400 ord=0
410 FOR n=st TO st+stf-5 STEP 5
420 READ x
430 READ y
440 READ pg
450 READ pd
460 IF x=9 AND y=9 AND pg=9 AND pd
=9 THEN ord=ord+80:GOTO 420
470 x=x-1
480 y=((y-1)*2048)+ord
490 position=x+y+adresse
500 pg=BIN$(pg,4)
510 pd=BIN$(pd,4)
520 p="00000000"
530 MID$(p,7,1)=MID$(pg,1,1)
540 MID$(p,3,1)=MID$(pg,2,1)
550 MID$(p,5,1)=MID$(pg,3,1)
560 MID$(p,1,1)=MID$(pg,4,1)
570 MID$(p,8,1)=MID$(pd,1,1)
580 MID$(p,4,1)=MID$(pd,2,1)
590 MID$(p,6,1)=MID$(pd,3,1)
600 MID$(p,2,1)=MID$(pd,4,1)
610 p="&x"+p
620 Pav=VAL(p)
630 ad2=INT(position/256)
640 ad3=ad2*256
650 ad1=position-ad3
660 POKE n,62
670 POKE n+1,Pav
680 POKE n+2,50
690 POKE n+3,ad1
700 POKE n+4,ad2
710 POKE n+5,201
720 NEXT h
730 NEXT n
740 DATA 5,1,4,0,4,2,0,4,5,2,4,4,4
,3,4,4,5,3,4,4,6,3,4,0,4,4,4,4,5,4
,4,4
750 DATA 6,4,4,0,4,5,4,16,5,5,4,16
,6,5,4,0,4,6,4,16,5,6,4,16,6,6,4,0
,4,7,4,4,5,7,9,4,6,7,4,0,4,8,9,9,5
,8,9,9,6,8,9,0,9,9,9
760 DATA 4,1,9,9,5,1,9,9,6,1,9,0,4
,2,9,9,5,2,9,9,6,2,9,0,4,3,0,9,5,3
,9,9,5,4,4,0
770 DATA 3,5,0,1,5,5,4,0,6,5,0,1,3
,6,0,5,4,6,1,1,5,6,4,1,6,6,1,5

```

SOLUTION LA SEMAINE PROCHAINE



Amis de la basse résolution, n'hésitez pas à gravir l'échelle sociale. Grâce à ce programme, vos bavardages seront admis et tolérés chez madame DE LA HAUTE résolution.

Dan DERY

Le DOS graphique permet, grâce à son générateur de caractères intégré, de recopier une page texte dans une page graphique haute résolution (en direct, &+RETURN). Il est également possible d'opérer en mode indirect, exemple :

Programme écrivant en mode texte

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez respectivement les listings 1, 2, 3 et 4 par :
Listing 1 : SAVE G.DOS
Listing 2 : BSAVE DAN DERY, A\$ 300, L\$ 15
Listing 3 : BSAVE HGCR, A\$ 6000, L\$ 75
Listing 4 : BSAVE HGRC, A\$ 6100, L\$ 300

:REM recopie d'écran.

Ainsi, vous retrouverez l'intégralité de votre page texte, y compris les minuscules, les caractères accentués, les pommes ouvertes et fermées. De plus, vous aurez la possibilité d'appeler toutes les instructions graphiques haute résolution : HPLLOT, HCOLOR, DRAW, XDRAW, ROT, SCALE, POL, etc...

LISTING 1

```
0 D$ = CHR$(4): PRINT D$;"BLOA
D DAN DERY"
1 PRINT D$;"BLOAD HGCR": PRINT
D$;"BLOAD HGCR"
2 POKE 1010,0: POKE 1011,112
3 HOME
4 HGR2 : HCOLOR= 3
5 REM
-----
10 A$ = "DOS GRAPHIQUE
DE DAN DERY":
11 B$ = "LE 10/04/85
VERSION 1.0 ":
12 C$ = "% VOULEZ-VOUS DES INSTR
UCTIONS ?"
20 PRINT A$: PRINT : PRINT B$
25 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
: PRINT : PRINT C$
99 REM
-----
100 POKE 24659,234: POKE 24660,
234: CALL 24576
105 HPLLOT 0,80 TO 210,80
110 UTAB 10: HTAB 34: GET E$: PRINT
E$: CALL 24576
115 IF E$ = "O" THEN GOTO 120
116 IF E$ = "N" THEN GOTO 118
117 GOTO 110
118 POKE 1013,76: POKE 1014,768
- INT (768 / 256) * 256: POKE
1015, INT (768 / 256)
119 POKE 1010,0: POKE 1011,0: TEXT
: HOME : NEW
120 HOME : HGR2 : HCOLOR= 3:
130 A$ = "CE DOS PEUT VOUS PERME
TTRE DE TRANSFOR- MER UNE PA
GE TEXTE EN PAGE GRAPHIQUE..
.": B$ = "POUR CELA TAPEZ '&
/ POUR LE TRANSFERT .": C$ =
"BOBNE CHANCE"
140 PRINT : PRINT : PRINT A$: PRINT
: PRINT B$: PRINT : PRINT : PRINT
: PRINT : PRINT C$
150 CALL 24576
160 GET A$
165 POKE 1013,76: POKE 1014,768
- INT (768 / 256) * 256: POKE
1015, INT (768 / 256)
167 POKE 1010,0: POKE 1011,0:
170 HOME : HGR2 : HCOLOR= 3
180 UTAB 2: PRINT * PROGRAMME D
E DEMONSTRATION DU G.DOS ...
*: PRINT : PRINT * $ $ $ $ $ $
$ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $
$ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $
190 CALL 24576
200 HPLLOT 0,0 TO 279,0 TO 279,1
89 TO 0,189 TO 0,0: HPLLOT 0,
50 TO 279,50 TO 279,52 TO 0,
52
205 ADRF = 7676 + 13
210 FOR I = 7676 TO ADRF
220 READ A
230 POKE I,A
240 NEXT I
250 POKE 115,7676 - INT (7676 /
```

```
256) * 256: POKE 116, INT (7
676 / 256)
255 POKE 232,7676 - INT (7676 /
256) * 256: POKE 233, INT (7
676 / 256)
260 GOTO 280
270 DATA 1,0,4,0,18,63,36,30,4
5,45,54,54,63,00
280 FOR X = 1 TO 5
285 FOR I = 1 TO 23
290 ROT= 1
300 SCALE= 1
310 DRAW I AT 140,120
320 NEXT I
330 FOR I = 23 TO 1 STEP - 1
340 ROT= 1
350 SCALE= 1
360 XDRAW I AT 140,120
370 NEXT I
380 NEXT X
390 FOR I = 1 TO 100: NEXT I
400 HOME : TEXT : HOME : NEW
```

LISTING 2

```
0300- A9 A0 LDA $A0
0302- 8D 50 C0 STA $C050
0305- 8D 57 C0 STA $C057
0308- A9 00 LDA $900
030A- 8D 55 C0 STA $C055
030D- 8D 52 C0 STA $C052
0310- 20 00 60 JSR $6000
0313- 60 RTS
```

LISTING 3

```
6000- A6 22 LDX $22
6002- 8A TXA
6003- B5 1C STA $1C
6005- 20 24 FC JSR $FC24
6008- A0 00 LDY $900
600A- A5 28 LDA $28
600C- 85 2A STA $2A
600E- A5 29 LDA $29
6010- 29 03 AND $903
6012- 05 E6 DRA $E6
6014- 85 28 STA $28
6016- B1 28 LDA ($28),Y
6018- C9 20 CMP $20
601A- 80 05 BCS $021
601C- 69 C0 ADC $C0
601E- CE 52 60 DEC $6052
6021- C9 60 CMP $60
6023- 80 05 BCS $02A
6025- 69 80 ADC $80
6027- CE 52 60 DEC $6052
602A- C9 80 CMP $80
602C- 80 05 BCS $033
602E- 69 40 ADC $40
6030- CE 52 60 DEC $6052
6033- C9 A0 CMP $A0
6035- 70 31 BCC $068
6037- 29 7F AND $7F
6039- 18 CLC
```

LISTING 4

```
6100- 00 00 00 00 00 00 00 00
6108- 00 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C
6110- 80 36 12 00 00 00 00 00
6118- 00 16 37 16 16 37 17 00
6120- 00 08 3E 81 1E 20 1F 08
6128- 00 27 17 08 04 3A 39 00
6130- 08 14 1E 23 23 23 1E 00
6138- 00 0C 04 00 00 00 00 00
6140- 00 30 08 0C 0C 08 30 00
6148- 00 03 04 0C 0C 04 03 00
6150- 00 2A 1C 36 1C 2A 00 00
6158- 00 08 08 3E 08 08 00 00
6160- 00 00 00 00 00 06 06 02
6168- 00 00 00 1E 00 00 00 00
6170- 00 00 00 00 00 06 06 00
6178- 00 20 10 08 04 02 01 00
6180- 00 3E B3 2B 27 23 1E 00
6188- 00 18 1E 18 18 18 18 00
6190- 00 1F 30 98 0C 07 3F 00
6198- 00 3F 18 1E 30 80 1F 00
61A0- 00 0C 06 1B 1F 18 18 00
61A8- 00 3F 03 1F 30 9F 00
61B0- 00 1C 06 1F 23 23 1E 00
61B8- 80 3F 18 0C 06 06 06 00
61C0- 00 1E A3 1E 23 23 1E 00
61C8- 00 1E A3 23 3E 18 0C 00
61D0- 00 00 06 06 00 06 06 00
61D8- 00 00 06 06 00 06 02
61E0- 00 24 12 09 12 24 00 00
```



CARNET BLANC

Monsieur Micro et Madame Application ont la joie et l'honneur de vous faire part de la naissance de leur dernier rejeton et déjà respectable collègue.

Micro Info s'adresse essentiellement aux consommateurs des produits Micro Application qui y trouveront des trucs et astuces. Les trois machines directement concernées par cette publication (cinq numéros par an) sont ou seront le

SI C'EST UN GARÇON NOUS L'APPELERONS MICRO INFO SI C'EST UNE FILLE, ON L'APPELLE AMSTRAD



Commodore 64, l'Amstrad et l'Atari 520 ST. Dans le premier numéro, vous trouverez, en plus des conseils pour ces différents matériels, l'interview d'un pirate qui ne se fait pas villipender par l'interviewer (ce qui dénote une volonté d'honnêteté bien rare de nos jours). Ca vous coûtera 15 francs si ça vous intéresse et sinon vous pourrez toujours essayer de le voler et acheter un HHHebdo et demi avec l'économie.

```
AMSTRAD
Suite de la page 2
780 DATA 4,7,5,5,5,7,5,5,6,7,5,0,2
,8,5,5,3,8,5,5,4,8,5,1,5,0,1,1,6,8
,5,5,7,8,5,5,8,8,5,0,9,9,9,9
790 DATA 2,1,5,5,3,1,5,5,4,1,5,3,5
,1,5,3,6,1,5,5,7,1,5,5,8,1,5,0
800 DATA 1,2,0,5,2,2,5,5,3,2,5,5,4
,2,5,3,5,2,3,3,6,2,5,5,7,2,5,5,8,2
,5,5,1,3,0,5,2,3,5,0,4,3,5,3,5,3,5
,3,6,3,5,0,8,3,5,5
810 DATA 1,4,0,1,2,4,1,0,4,4,5,5,5
,4,5,5,6,4,5,0,8,4,1,1,1,5,0,1,2,5
,1,0,4,5,5,0,5,5,5,5,6,5,5,0,8,5,1
,1
820 DATA 2,6,4,0,4,6,5,1,5,6,5,1,6
,6,5,0,8,6,4,0,2,7,4,0,3,7,0,5,4,7
,5,1,5,7,5,1,6,7,5,5,8,7,4,0,1,8,0
,4,2,8,4,4,3,8,0,5,4,8,5,4,5,8,5,5
,6,8,5,5,7,8,0,4,8,8,4,4,9,9,9,9
830 DATA 1,1,0,4,2,1,4,4,3,1,0,4,4
,1,4,4,5,1,4,4,6,1,4,4,7,1,0,4,8,1
,4,4
840 DATA 1,2,0,4,2,2,4,0,3,2,0,4,4
,2,4,4,5,2,4,4,6,2,4,4,8,2,4,4,3,3
,9,9,4,3,4,4,5,3,4,4,6,3,4,9,7,3,9
,8
850 DATA 3,4,9,0,4,4,4,4,5,4,4,4,6
,4,4,0,7,4,9,0,3,5,9,0,4,5,0,4,5,5
,4,4,7,5,9,0
860 DATA 2,6,9,9,3,6,9,9,4,6,0,4,5
```

```
5,8,8,5,0
940 DATA 9,9,9,9
950 DATA 1,1,0,5,2,2,1,5,5,3,1,5,5,4
,1,5,3,5,1,5,3,6,1,5,5,7,1,5,5,2,2
,5,5,3,2,5,5,4,2,5,3,5,2,3,3,6,2,5
,5,7,2,5,5,2,3,0,5,3,3,5,4,3,5,3
,5,3,5,3,6,3,5,5,4,4,5,5,5,4,5,5,6
,4,5,0,4,5,5,5,5,5,5,5,6,5,5,0,4,6
,1,5,5,6,5,1,6,6,5,0,3,7,0,5,4,7,5
,1,5,7,5,1
960 DATA 6,7,5,5,3,8,0,5,4,8,5,5,5
,8,5,5,6,8,5,5,9,9,9,9
970 DATA 3,1,0,4,4,1,4,4,5,1,4,4,6
,1,4,4,3,2,0,4,4,4,2,4,4,5,2,4,4,6,2
,4,4,3,3,9,9,4,3,4,4,5,3,4,4,6,3,4
,9,7,3,9,0,3,4,9,0,4,4,4,5,4,4,4
,6,4,4,0,7,4,9,0,3,5,9,0,4,5,0,4,5
,5,4,4,7,5,9,0
980 DATA 2,6,9,9,3,6,9,9,4,6,0,4,5
,6,4,4,6,6,0,9,7,6,9,9,8,6,9,0,1,7
,8,9,2,7,9,3,7,9,9,6,7,0,9,7,7,9
,9,8,7,9,9,1,8,0,9,2,8,9,9,3,8,9,0
,7,8,9,9,8,8,9,9,9,9,9,9
990 REM
1000 DATA 6,2,0,3,6,3,0,3,6,4,0,4
,7,4,3,3,6,5,4,4,7,5,3,3,8,5,3,0,5
,6,0,4,6,6,4,4,7,6,4,3,8,6,3,0,5,7
,0,4,6,7,4,4,7,4,1,8,7,1,0,5,8,0,6
,6,8,4,4,7,8,4,1,8,8,1,0,9,9,9,9
1010 DATA 5,1,0,6,6,1,4,4,7,1,4,1,1
,0,1,1,0,5,2,0,4,6,2,4,4,7,2,4,1,8
,2,1,0,5,3,9,4,6,3,6,9,4,7,3,4,3,8,3
,3,0,5,4,9,9,6,4,9,9,7,4,4,3,5,5,9
,9,6,5,9,4,7,5,4,3,6,6,0,4,7,6,3,3
,6,7,0,4,6,8,3,4,9,9,9,9
1020 DATA 2,1,4,4,5,1,0,3,6,1,3,3,
```

LE MANOIR DU LAC CHEXIMOU

Un graphisme exceptionnel au service d'une aventure passionnante, avec son éternel cortège de gouffres, oubliettes, serpents et autres raffinements subtils...

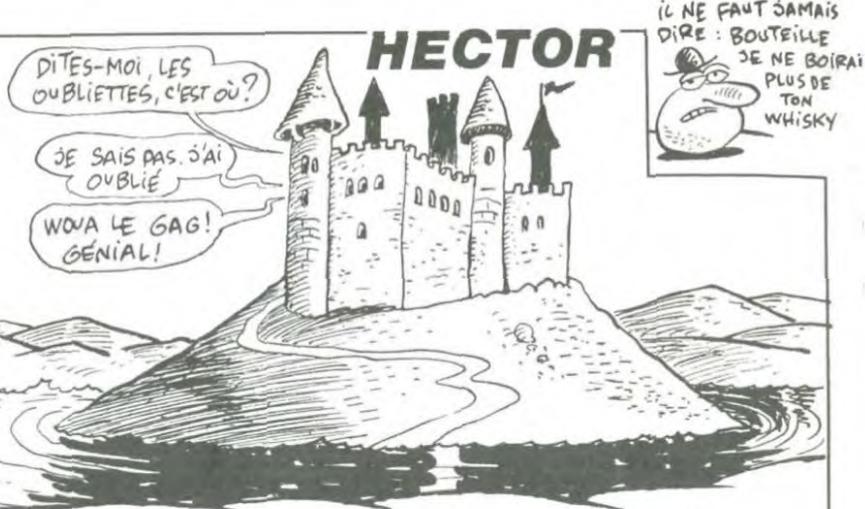
Marie Thérèse MICHOUX

Mode d'emploi :
Classique et dans le programme.

```
5 *****
6 * LE MANOIR *
7 * DU LAC *
8 * CHEXIMOU *
9 *****
10 *
15 WIPE:COLOR0,6,3,2:POKE&FF10,1:POKE18586,250:POKE
18589,10
20 GOSUB5500:GOSUB5800:GOSUB5700:GOSUB6000
80 PLOT10,58,220,58,3:SCREEN12,56,216,51:CLS:OUTPUT
"LE MANOIR DU LAC CHEXIMOU",45,230,2
90 GOTO1500
99 * FOND DECOR
100 PLOT20,210,200,50,2:PLOT20,110,200,52,3
112 FORI=0T06STEP2:PLOT20+I,210-2*I/3,2,151-4*I/3,
1:NEXT:PLOT80,170,80,70,1
116 FORI=0T06STEP2:PLOT160+I,170+2*I/3,2,71+4*I/3,
1:NEXT
118 LINE80,100,80,170,0:LINE160,170,0:LINE160,100,0
:LINE80,100,0
122 FORI=0T07:LINE20,210-21.43*I,80,170-10*I,0:LINE
160,170-10*I,0:LINE220,210-21.43*I,0:NEXT
128 FORJ=0T07STEP2:LINE35,200-19*J,35,183-19*J,0:LI
NESS,187-15*J,55,172-15*J,0:LINE70,176-12*J,70,165-1
2*J,0
130 LINE205,200-19*J,205,183-19*J,0:LINE185,187-15*
J,185,172-15*J,0:LINE170,176-12*J,170,165-12*J,0
132 LINE100,170-10*J,100,160-10*J,0:LINE120,170-10*
J,120,160-10*J,0:LINE140,170-10*J,140,160-10*J,0:NEX
T
138 FORJ=0T05STEP2:LINE23,187-21*J,23,167-21*J,0:LI
NE45,177-17*J,45,161-17*J,0:LINE63,168-13*J,63,155-1
3*J,0:LINE75,162-11*J,75,152-11*J,0
140 LINE217,187-21*J,217,167-21*J,0:LINE195,177-17*
J,195,161-17*J,0:LINE178,168-13*J,178,155-13*J,0:LIN
E165,162-11*J,165,152-11*J,0
142 LINE90,160-10*J,90,150-10*J,0:LINE110,160-10*J,
110,150-10*J,0:LINE130,160-10*J,130,150-10*J,0:LINE1
50,160-10*J,150,150-10*J,0:NEXT
146 FORI=0T02:LINE70+50*I,210,100+20*I,170,0:NEXT:L
INE35,200,205,200,0:LINE55,187,185,187,0:LINE70,176,
170,176,0:RETURN
159 * PORTE G
160 FORI=0T02STEP2:PLOT33+I,136,2,68-2*I/3,2:NEXT
163 FORI=0T03:LINE30+I,67+1,30+I,140-I,0:LINE55-I,1
38-I,0:LINE55-I,84-I,0:NEXT
164 FORI=0T03:LINE38+5*I,136,38+5*I,72+10*I/3,0:LIN
E34,125-I,56,128-2*I/3,0:LINE34,88-I,56,98-2*I/3,0:N
EXT:PLOT35,105,3,7,0:PLOT36,104,1,3,2:RETURN
169 * PORTE D
170 FORI=0T02STEP2:PLOT207-I,136,2,68-2*I/3,2:NEXT
173 FORI=0T03:LINE210-I,67+I,210-I,140-I,0:LINE185+
I,138-I,0:LINE185+I,84-I,0:NEXT
174 FORI=0T03:LINE202-5*I,136,202-5*I,72+10*I/3,0:L
INE208,125-I,187,128-2*I/3,0:LINE208,88-I,187,98-2*I
/3,0:NEXT:PLOT208,105,3,7,0:PLOT204,104,1,3,2:RETURN
179 * PORTE F
180 PLOT110,135,20,35,2:PLOT107,138,3,38,0:PLOT107,
138,26,3,0:PLOT130,138,3,38,0
184 FORI=0T03:LINE115+5*I,136,115+5*I,100,0:NEXT:PL
OT110,130,20,3,0:PLOT110,110,20,3,0:PLOT111,120,3,6,
0:PLOT112,119,1,3,2:RETURN
189 * TABLE
190 FORI=0T015STEP.5:PLOT145+2*I/3,115-2*I/3,15+2*I
/3,2,0:NEXT
193 PLOT147,113,2,15,0:PLOT156,105,3,18,0:PLOT173,1
05,3,18,0:PLOT148,104,13,2,0:PLOT158,94,16,3,0
195 FORI=0T03:LINE150+2*I/3,103,166+I,92,0:NEXT:TB=
20:RETURN
199 * TABLE F
200 FORI=0T06:PLOT80-I,115-I/2,20+I,1,0:NEXT
203 PLOT75,111,2,16,0:PLOT95,111,2,16,0:PLOT81,111,
1,12,0:PLOT98,115,1,16,0:PLOT78,103,20,2,0:LINE76,10
1,80,105,0:PLOT76,112,20,2,0:TB=16:RETURN
209 * CHAISE
210 PLOT82,130,1,31,0:PLOT93,130,1,31,0:PLOT78,108,
1,15,0:PLOT91,108,1,15,0
213 FORI=0T06STEP.5:PLOT82-I,110-I/2,12+I,1,0:NEXT
214 PLOT78,98,14,2,0:PLOT82,103,12,2,0:FORI=0T03:LI
NE87+I/2,103,86-I,98,0:NEXT:PLOT82,126,12,2,0:PLOT82
,126,12,18,0:CA=16:RETURN
219 * CHAISE D
220 FORI=0T08:PLOT160+I,125-I/3,1,16+I/3,0:NEXT
223 PLOT159,130,2,30,0:PLOT167,129,2,37,0:PLOT150,1
10,2,11,0:PLOT157,104,2,12,0:PLOT157,105,12,1,0
224 FORI=0T08:PLOT150+18.8,110-2*I/3,10+I/3,1,0:NEX
T
225 LINE150,105,158,96,0:LINE160,103,167,97,0:LINE1
55,100,165,99,0:CA=20:RETURN
229 * ECUSSON
230 FORI=0T010:PLOT120-I,162-I,1+2*I,1,2:PLOT111+I/
2,152-I,20-I,1,2:NEXT
232
233 LINE115,154,124,143,0:LINE124,154,115,143,0:LIN
E118,154,115,150,0:LINE121,154,124,151,0:EC=18:RETUR
N
239 * ECUSSON D
240 FORI=0T04:PLOT190+I,160+2*I,1,2+5*I,2:NEXT:PLOT
195,165,10,17,2
244 FORI=0T06:PLOT198-I,172-I,2+2.5*I,1,2:NEXT:LINE
196,148,202,148,2:LINE198,147,2:FORI=0T03:PLOT205+I,
168-I,1,20-6*I,2:NEXT
246 LINE194,163,202,152,0:LINE194,160,196,164,0:LIN
E195,150,203,166,0:LINE200,165,204,163,0:EC=10:RETUR
N
249 * ECUSSON G
250 FORI=0T04:PLOT50-I,160+2*I,1,2+5*I,2:NEXT:PLOT3
6,165,10,17,2
253 FORI=0T06:PLOT41-I,172-I,2+2*I,1,2:NEXT:LINE46,
```

```
148,36,149,2:LINE46,147,2:FORI=0T03:PLOT34+I,164+I,1
,2+6*I,2:NEXT
255 LINE47,165,39,150,0:LINE44,166,47,161,0:LINE37,
167,45,149,0:LINE36,163,39,167,0:EC=6:RETURN
259 * COFFRE
260 FORI=0T05:PLOT80-I,110-I/2,20+I/2,1,2:PLOT100-I
,110-I/2,1,10+I,2:NEXT:PLOT74,106,22,13,2
263 LINE74,106,74,93,0:LINE96,93,0:LINE96,106,0:LIN
E74,106,0:LINE80,110,0:LINE100,110,0:LINE100,100,0:L
INE96,93,0:LINE100,110,96,106,0
264 PLOT78,106,3,7,0:PLOT90,106,3,7,0:PLOT79,104,1,
3,2:PLOT91,104,1,3,2:CO=16:RETURN
269 * COFFRE G
270 FORI=0T016:PLOT149,110-I/2,12+I/1.2,1,2:PLOT149
+2*I/3,102-I/2,25-2*I/3,2,2:NEXT
274 LINE148,110,148,100,0:LINE160,92,0:LINE173,92,0
:LINE173,104,0:LINE160,110,0:LINE148,110,0:LINE160,1
04,0:LINE173,104,0:LINE160,104,160,92,0:PLOT151,107,
1,4,0:PLOT157,104,1,4,0:CO=20:RETURN
279 * TABLEU
280 FORI=0T014:PLOT60+I,160-I/1.5,1,20-2*I/3,2:NEXT
283 FORI=0T01:LINE60+I,160-2*I,75-I,154-I,0:LINE75-
I,140+I,0:LINE60+I,140+I,0:LINE60+I,160-I,0:NEXT:LIN
E60,159,75,153,0:OUTPUT"à*",63,150,0:PE=11:RETURN
289 * TABLEU F
290 PLOT135,151,20,11,2:PLOT134,152,22,2,0:PLOT134,
152,2,13,0:PLOT154,152,2,13,0:PLOT134,140,22,2,0:OUT
PUT"à*",140,148,0:PE=19:RETURN
299 * TENTURE
300 FORI=1T02:LINE162,165-I,185,178-I,0:NEXT:FORI=0
T015:PLOT165+I,163+2*I/3,1,40+I,2:NEXT
303 FORI=0T02:PLOT171+I,165+2*I/3,1,42+I,3:NEXT:FOR
I=0T02:LINE165,142-2*I/3,180,147-I,3:NEXT
304 OUTPUT"à*",175,160,0:OUTPUT"à*",175,135,0:OUTPUT
"à*",165,156,0:OUTPUT"à*",165,135,0:TE=15:RETURN
309 * TENTURE F
310 PLOT82,160,22,2,0:PLOT83,158,20,38,2:PLOT91,158
,3,38,3:PLOT83,140,20,3,3:FORI=0T01:OUTPUT"à*",84,1
52-20*I,0:NEXT:TE=16:RETURN
319 * LUSTRE
320 LINE120,205,120,170,2:FORI=0T02:OUTPUT"o",118,2
07-10*I,0:OUTPUT"i",118,216-10*I,0:NEXT
324 PLOT105,180,30,3,0:FORI=0T04:PLOT106+6*I,182,3
,2,0:PLOT107+6*I,190,1,15,0:NEXT:LU=8:RETURN
329 * TRAPPE
330 FORI=0T03:PLOT110+I,68+2*I,1,1+2*I,1:PLOT128+I,
75-2*I,1,8-2*I,1:NEXT:PLOT114,76,14,9,1
333 LINE114,76,128,76,0:LINE133,67,0:LINE109,67,0:L
INE114,76,0:OUTPUT"o",120,77,0:FO,TR=13:RETURN
339 * CHEMINEE
340 PLOT100,125,40,33,2:PLOT112,122,16,22,0
343 FORI=0T04:PLOT107+I,122,1,27-I,0:PLOT128+I,122,
1,22+I,0:PLOT100+I,125+1,40-2*I,1,3:NEXT
344 FORI=0T09:PLOT106+I,127+2.2*I,1,1+2.2*I,2:PLOT1
25+I,148-2.2*I,1,22-2.2*I,2:NEXT:PLOT115,148,10,22,2
345 LINE107,130,100,125,0:LINE140,125,0:LINE133,130
,0:LINE100,122,140,122,0:LINE100,95,140,95,0
346 LINE100,125,100,92,0:LINE140,92,0:LINE140,125,0
:LINE112,122,112,100,2:LINE128,122,128,100,2
347 LINE117,148,106,127,0:LINE133,127,0:LINE125,148
,0:LINE117,148,0
348 FORI=0T02:OUTPUT"è",101,120-8*I,0:OUTPUT"è",134
,120-8*I,0:NEXT:OUTPUT"è*",115,138,0:CH=18:RETURN
359 * CHEMINEE D
360 PLOT175,128,35,47,2:FORI=0T020:PLOT176+I,81,1,1
+8*I,2:NEXT:PLOT197,81,13,18,2:PLOT181,125,8,42,0
363 LINE175,128,175,81,0:LINE197,64,0:LINE197,128,0
:LINE210,128,0:LINE175,86,197,71,0:LINE175,128,197,1
28,0:LINE175,125,197,124,0:LINE192,124,192,75,0
364 FORI=0T02:PLOT190+I,125,1,43+I,0:NEXT
365 FORI=0T017:PLOT182+I,129+2*I,1,1+2*I,2:NEXT:PLD
T200,164,6,36,2
366 LINE182,129,200,164,0:LINE205,165,0:LINE196,128
,0
367 FORI=1T03:OUTPUT"è",192,132-15*I,0:OUTPUT"è",17
6,132-12*I,0:NEXT
368 PLOT191,140,3,8,0:LINE190,140,195,139,0:LINE189
,132,195,132,0
375 CH=10:RETURN
379 * CHEMINEE G
380 PLOT30,128,35,47,2:FORI=0T020:PLOT63-I,81,1,1+
8*I,2:NEXT:PLOT30,81,13,16,2:PLOT51,125,8,42,0
384 LINE30,128,43,128,0:LINE43,65,0:LINE64,81,0:LIN
E64,128,0:LINE43,128,0
385 LINE43,125,64,126,0:LINE43,71,64,86,0:LINE47,12
5,47,73,0
386 FORI=0T02:PLOT47+I,125,1,45-I,0:NEXT
387 FORI=0T017:PLOT40+I,163-2*I,1,35-2*I,2:NEXT:PLD
T34,164,6,36,2
389 LINE58,128,40,164,0:LINE35,165,0:LINE46,128,0:F
ORI=0T02:OUTPUT"è",44,120-15*I,0:OUTPUT"è",59,120-12
*I,0:NEXT
390 PLOT48,140,3,8,0:LINE46,139,52,140,0:LINE45,132
,52,132,0:CH=6:RETURN
400 PLOT20,210,205,152,0:TB,CA,EC,CO,PE,TE,LU,CH,TR
1,TR2,TR3,TR4=0:RETURN
410 GOSUB100:GOSUB160:GOSUB170:GOSUB180:RETURN
420 GOSUB100:GOSUB160:GOSUB170:RETURN
430 GOSUB100:GOSUB170:GOSUB180:RETURN
440 GOSUB100:GOSUB160:GOSUB180:RETURN
450 GOSUB100:GOSUB170:RETURN
460 GOSUB100:GOSUB160:RETURN
470 GOSUB100:GOSUB180:RETURN
480 POKE&5FE3,0:POKE&5FE4,&B:OUTPUTCHR*(192),110,9
5,2:POKE&5FE3,196:POKE&5FE4,249:RETURN
500 PRINT"QUOI FARDON":RETURN
510 PRINT"QUOI DONC ?":RETURN
520 PRINT"JE NE VOIS PAS CELA":RETURN
530 PRINT"IMPOSSIBLE":RETURN
```

```
540 PRINT"C'EST FAIT":RETURN
550 PRINT"RIEN A SIGNALER":RETURN
560 PRINT"JE L'AI DEJA":RETURN
570 PRINT"FIOLE VIDE":RETURN
599 * PRESENCE OBJ
600 FORI=0T09:IFOB(I)=PC*100+LTHENGT0650
620 NEXT:GOTO550
650 FORQ=1T020:TONE70,100:NEXT:PRINT"IL Y A ";O*(I)
:I=9:RETURN
700 IFRE=1THENGT0600:ELSEIFOU=1ANDCI=1THENPRINT"OU
VERT":RETURN:ELSEGOTO530
710 IFOU=1ORDE=1THENGT0530:ELSEGOTO550
800 ONGOTO801,802,803,804,805,806,807
801 P3=1:U1=1:RETURN
802 P1=1:U1=1:RETURN
803 P2=1:U2=1:RETURN
804 P4=1:U2=1:RETURN
805 P1=1:U3=1:RETURN
806 P2=1:U4=1:RETURN
807 P4=1:U4=1:RETURN
850 IFOB(W)=1THENPRINTO*(W):PAUSE2
851 W=W+1:IFW=10THENW=0:GOTO3000:ELSEGOTO850
880 FORI=1T0200:TONE10+I,30:NEXT:TONE500,99:RETURN
900 OUTPUT"u",X,Y,3:F1=1:PAUSE2:PRINT"OUBLIETTE"
902 IFPC=19THEND,Y1=1:X1=5:GOSUB910:GOSUB1600:IFCD=
OTHENGT01000:ELSERETURN
903 IFPC=6THENY1=3:X1=2:P4=1:GOSUB910:GOSUB1600:IFC
D=0THENGT01000:ELSERETURN
904 IFGT=22THENY1=0:X1=0:X=120:Y=66:D=2:GOSUB910:GO
SUB1600:F1,T1=0:DH=1:L=3:OUTPUTCHR*(Z+DH),X,Y,0:RETU
RN
906 IFPC=32ANDLP=1ANDCF=0THENPAUSE2:PRINT"UN SOUTER
RAIN":GOTO920
908 IFCD=0THENGT01000:ELSERETURN
910 PAUSE1:PRINT"PASSAGE SOUTERRAIN":PAUSE2:RETURN
920 IFCF=1ORFL=0THENRETURN
921 R=INSTR$(1)
922 M=ASC(R):N=N+M
924 IFN=645THENPRINT"CAVERNE:VOUS TROUVEZ UNE CLEF
EN OR QUE VOUS PRENEZ":PAUSE2:PRINT"VOUS RETOURNEZ
EN ARRIERE":CF=1:N=0:OB(7)=1:GOTO900
926 IFN>1000THENH=0:PRINT"VOUS TOURNEZ EN ROND":GOT
O988
930 GOTO920
950 IFCF=1ANDCR=1ANDDI=1THENCLS:GOTO960
952 PRINT"VOUS N'AVEZ PAS TOUT LES TRESORS RETOU
RNEZ-Y":X1=3:Y1=2:D=1:GOTO1500
960 FORI=1T015:TONE300-10*I,60-2*I:NEXT:OUTPUT"B R
A V O",92,92,0:OUTPUT"VOUS AVEZ REUSSI",70,75,2:CLS:
PRINT:PRINT"MERCI DE VOTRE VISITE":END
1000 FORZ=1T030:TONE20,80:TONE500,20:NEXT
1001 CLS2:PNO:PRINT"HELAS POUR VOUS L'AVENTURE SE
TERMINE ICI":PAUSE3:CLS2:PRINT"VOUS RESTEZ PRIS
ONNIER DU MANOIR MAIS VOUS ETES BIEN DEFENDU
UNE AUTRE FOIS PEUT-ETRE...":PEN2:END
1490 *DEBUT JEU
1500 D=1:X1=3:Y1=2:A=5000
1510 GOSUBA+1000*D+100*Y1+10*X1
1520 PRINT:PRINT"VOUS VOICI DANS LE MANOIR DU LAC
CHEXIMOU":PAUSE8:CLS:PRINT:PRINT"LA PORTE DE SORTIE
NE S'OUVRIRA QUESI VOUS ETES EN POSSESSION DES 3
TRESORS QUI Y SONT CACHES":PAUSE10
1530 CLS:PRINT:PRINT"POUR LES TROUVER VOUS DEVREZ D
ECOUVRIR DES OBJETS QUI VOUS AIDERONT A VAINCRE LE
S OBSTACLES ET A TROUVER CES TRESORS":PAUSE10:CLS:
PRINT:PRINT"BRON COURAGE ET PRUDENCE..."
1560 GOTO2000
1599 *CHANG PIECE
1600 PEN2=0
1650 GOSUBA+1000*D+100*Y1+10*X1
1700 A=5000:C1,C2,T1=0:RETURN
1999 * DEP PIECE
2000 L=3:X=120:Y=66:DH=1:H=0:Z=191
2050 OUTPUTCHR*(Z+DH),X,Y,0:GOSUB3000
2055 OUTPUT"u",X,Y+2,3:IFTR<>0ANDL=8THENGT0530
2060 ONDHGT02100,2200,2300,2400
2100 Y=Y+8:L=L+5:X=X+4*H
2120 IFY>90ANDX=120THENGT02950
2125 IFY>90THENGT02900:Y=Y-8:L=L-5:X=X+4*H
2140 GOTO2050
2200 ONINT((L-1)/5+1)GOSUB2500,2600,2700,2800
2250 GOTO2050
2300 Y=Y-8:L=L-5:X=X+4*H
2320 IFY<64ANDX=120THENGT02950
2325 IFY<64THENGT02900:Y=Y+8:L=L+5:X=X+4*H
2350 GOTO2050
2400 ONINT((L-1)/5+1)GOSUB2550,2650,2750,2850
2450 GOTO2050
2500 X=X+28:L=L+1:H=H+1
2510 IFX>184THENGT02900:X=X-28:L=L-1:H=H-1
2520 RETURN
2550 X=X-28:L=L-1:H=H-1
2560 IFX<56THENGT02900:X=X+28:L=L+1:H=H+1
2570 RETURN
2600 X=X+24:L=L+1:H=H+1:IFX>168ANDY=74THENGT02950
2610 IFX>168THENGT02900:X=X-24:L=L-1:H=H-1
2620 RETURN
2650 X=X-24:L=L-1:H=H-1:IFX<72ANDY=74THENGT02950
2660 IFX<72THENGT02900:X=X+24:L=L+1:H=H+1
2670 RETURN
2700 X=X+20:L=L+1:H=H+1
2710 IFX>160THENGT02900:X=X-20:L=L-1:H=H-1
2720 RETURN
2750 X=X-20:L=L-1:H=H-1
2760 IFX<80THENGT02900:X=X+20:L=L+1:H=H+1
2770 RETURN
2800 X=X+16:L=L+1:H=H+1
```



JEU D'EAU

Vous jouiez avec le feu ? Ce jeu humide variera quel- que peu vos loisirs.

Guy HAUCHEGORNE

Mode d'emploi :
Les règles sont incluses.

```

100 CALL CLEAR
110 CALL SCREEN(2)
120 PRINT "      1 1 1 1 1
      1 1 1 1 1
130 PRINT "      1 1 1 1 1
      111 111 111
140 PRINT "
150 PRINT "
160 PRINT "      1 1 1 11 11 1 1
      1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
      1 1 1 1 1
170 PRINT "      1 1 1 1 1 1 1
      11 111 1 1 111"
180 PRINT "
"
190 PRINT "      E
CRIT PAR GUY HAUCHEGORNE
"
200 CALL SCREEN(5)
210 CALL COLOR(10,2,13)
220 CALL CHAR(108,"0101010101017F00")
230 GOSUB 510
240 CALL COLOR(10,2,1)
250 RESTORE 650
260 NE=4
270 GOSUB 550
280 GOTO 800
290 ON K3 GOTO 420,300,900
300 RESTORE 670
310 NE=4
320 GOSUB 550
330 CALL HCHAR(1,27,32)
340 CALL HCHAR(1,27,63)
350 CALL KEY(0,K3,S3)
360 IF (S3=0)+(K3<49)+(K3>57)<0 THEN 330
370 CALL HCHAR(1,27,K3)
380 FOR I=1 TO 500
390 NEXT I
400 K1=K3-48
410 GOTO 910
420 RESTORE 690
430 NE=12
440 GOSUB 550
450 GOSUB 510
460 RESTORE 740
470 NE=10
480 GOSUB 550
490 GOSUB 510
500 GOTO 250
510 CALL KEY(0,K2,S2)
520 IF S2=0 THEN 510
530 CALL CLEAR
540 RETURN
550 CALL CLEAR
560 FOR I=1 TO NE
570 READ Y,X,M#
580 M1=LEN(M#)
590 FOR T=1 TO LEN(M#)
600 CALL HCHAR(Y,X,ASC(SEG$(M#,T,1)))
610 X=X+1
620 NEXT T
630 NEXT I
640 RETURN
650 DATA 1,11... SOMMAIRE ...3,2,-1-REGL
E DU JEU,5,2,-2-CHOIX DU NIVEAU
660 DATA 7,2,-3-PARTIE NIVEAU DEBUTANT(9
)
670 DATA 1,9,CHOIX DU NIVEAU,4,5,(1) RAP
IDE A (9) LENT.B,2,CELA AGIT SUR LA FRE
QUENCE
680 DATA 10,2,DES CHARLOTS D'EAU
690 DATA 1,11,REGLE DU JEU,3,2,LE BUT DU
JEU EST D'EVITER LE
700 DATA 5,2,DEBORDEMENT DES CUVES EN TR
ANS,-7,2,VASANT LE LIQUIDE AU NIVEAU IN-
710 DATA 9,2,FERIEUR.,11,2,IL FAUT POUR
VIDER UNE CUVE SE,13,2,TROUVER A COTE.
720 DATA 15,2,VOUS DEVEZ EMPRUNTER LES A
SCEN-,17,2,SEURS MAIS PRENDRE GARDE A LA
730 DATA 19,2,CHUTE ET A L'ECRABEMENT AU
PLA-,21,2,FOND.,23,2,VOUS AVEZ DEUX REM
PLACANTS.
740 DATA 1,2,CORRESPONDANCE DES TOUCHE:
,3,2,X POUR SAUTER SUR L'ASCENSEUR,5,2,
ESPACE POUR VIDER
750 DATA 7,2,> DEPLACEMENT A DROITE,9,2,
< DEPLACEMENT A GAUCHE
760 DATA 15,2,VOUS POUVEZ SAUTER DE L'AS
CEN-,17,2,SEUR A L'EXTREMITÉ DU PALIER,
770 DATA 19,2,ET-INVERSEMENT VERS LA GAU
CHE,21,2,OU LA DROITE GRACE A LA TOUCHE
780 DATA 23,2,X
790 CALL SCREEN(5)
800 CALL HCHAR(1,27,32)
810 CALL HCHAR(1,27,63)
820 CALL KEY(0,K3,S3)
830 IF (K3<49)+(K3>51)+(S3=0)<0 THEN 800
840 CALL HCHAR(1,27,K3)
850 K3=K3-48
860 FOR V=1 TO 500
870 NEXT V
880 GOTO 290
890 GOTO 910
900 K1=9
910 CALL CLEAR
920 CALL SCREEN(11)
930 REM *****
940 REM *DEF COULEURS *
950 REM *****
960 RESTORE 1010
970 FOR I1=1 TO B
980 READ A1,B1,C1
990 CALL COLOR(A1,B1,C1)
1000 NEXT I1
1010 DATA 1,2,11,2,7,11,3,14,11,4,14,11,
5,6,11,6,5,11,7,14,11,8,2,6
1020 REM *****
1030 REM *DEF CARACTERES *
1040 REM *****
1050 RESTORE 1100
1060 FOR I2=1 TO 37
1070 READ A2,A2#
1080 CALL CHAR(A2,A2#)
1090 NEXT I2
1100 DATA 37,"0101010101010101".33,"BOBO
BOBOBOBOBOBO",34,"01",35,"B",36,"FF"
1110 DATA 40,"FFFF".77,"070F1F3F7FFF".59,"FFFF
FFFFFFFFFF"
1120 DATA 58,"1F0F0F1F3F7FFF".59,"FFFF
FFFFFFFFFF"
1130 DATA 60,"FBF0F0FBFCFEFFFF".61,"FFFF
FFB1FFFFFF".62,"FFFF7E3C1818183C".63,"
FFFF"
1140 DATA 64,"03071F7E7E7E5C08".65,"0E0C
1E3E7E7F762".66,"C0E0F7E7F7F3A10".67,"
7030787C7E7E7E46"
1150 DATA 69,"FFFFFFFFFFFFFFFF".70,"033F
7F7E3C18101".71,"C0FCFE7C7838180"
1160 DATA 68,"FFFF7F7F5A080000".72,"003C
3C3C18FFBDBD".73,"BDBD3C3C24242466".80,"
7E42407E0242427E"
1170 DATA 74,"7E18FFBDBD8D2466".75,"0000
000030EAC4FE"
1180 DATA 81,"7E4240404040427E".82,"7E42
42424242427E".83,"7642427C50484442".84,"
7E4040704040407E"
1190 DATA 85,"FFFFFFFFFFFFFFFF".86,"7F7F
20FFFFBFBFB".87,"FEFE04FFFF1F1F1F"
1200 DATA 88,"8181818181818181".41,"FFC3
663C3C66C3FF".76,"0000033A3A3F7FBF"
1210 REM *****
1220 REM *DECOR *
1230 REM *****
1240 PRINT TAB(24):K1
1250 RESTORE 1300
1260 FOR I3=1 TO 140
1270 READ A3,B3,C3
1280 CALL HCHAR(A3,B3,C3)
1290 NEXT I3
1300 DATA 1,2,80,1,3,81,1,4,82,1,5,83,1,
6,84
1310 DATA 3,15,86,3,16,87,4,15,61,4,16,6
1,5,10,41,5,11,41,5,12,41,5,13,41,5,14,4
1
1320 DATA 5,15,41,5,16,41,5,17,41,5,18,4
1,5,19,41,5,20,41,5,21,41
1330 DATA 9,10,40,9,11,40,9,12,40,9,13,4
0,9,18,40,9,19,40,9,20,40,9,21,40
1340 DATA 13,10,40,13,11,40,13,12,40,13,
13,40,13,18,40,13,19,40,13,20,40,13,21,4
0
1350 DATA 17,10,40,17,11,40,17,12,40,17,
13,40,17,18,40,17,19,40,17,20,40,17,21,4
0
1360 DATA 19,7,58,19,8,59,19,9,60,20,7,6
1,20,8,61,20,9,61
1370 DATA 21,7,61,21,8,61,21,9,61,22,7,6
1,22,8,61,22,9,61
1380 DATA 23,7,61,23,8,61,23,9,61,24,7,6
2,24,8,63,24,9,62
1390 DATA 19,22,58,19,23,59,19,24,60,20,
22,61,20,23,61,20,24,61
1400 DATA 20,24,61,21,22,61,21,23,61,21,
24,61,22,22,61,22,23,61,22,24,61
1410 DATA 23,22,61,23,23,61,23,24,61,24,
22,62,24,23,63,24,24,62
1420 DATA 6,7,37,7,7,37,8,7,37,9,7,34,9,
8,36,9,9,35,8,9,33,7,9,33,6,9,33
1430 DATA 10,7,37,11,7,37,12,7,37,13,7,3
4,13,8,36,13,9,35,12,9,33,11,9,33,10,9,3
3
1440 DATA 14,7,37,15,7,37,16,7,37,17,7,3
4,17,8,36,17,9,35,16,9,33,15,9,33,14,9,3
3
1450 DATA 6,22,37,7,22,37,8,22,37,9,22,3
4,9,23,36,9,24,35,8,24,33,7,24,33,6,24,3
3
1460 DATA 10,22,37,11,22,37,12,22,37,13,
22,34,13,23,36,13,24,35,12,24,33,11,24,3
3,10,24,33
1470 DATA 14,22,37,15,22,37,16,22,37,17,
22,34,17,23,36,17,24,35,16,24,33,15,24,3
3,14,24,33
1480 DATA 24,3,73,23,3,72,24,5,73,23,5,7
2
1490 REM *****
1500 REM *BOUCLE ET GOSUB *
1510 REM *****
1520 CALL HCHAR(13,14,36,2)
1530 CALL HCHAR(13,16,36,2)
1540 RANDOMIZE
1550 A2=INT(2*RND)
1560 Y21=13
1570 Y22=13
1580 RANDOMIZE
1590 RR=INT(RND*3)
1600 X6=13+5*A2
1610 Y6=7+4*RR
1620 X4=0
1630 X5=0
1640 GOTO 1660
1650 GOSUB 2700
1660 GOSUB 2380
1670 GOSUB 1890
1680 GOSUB 2140
1690 GOSUB 2380
1700 GOTO 1650
1710 IF (Y21=21)+(Y22=7)<0 THEN 1790
1720 IF (Y21=7)+(Y22=21)<0 THEN 1740
1730 IF A2=1 THEN 1790
1740 CALL HCHAR(Y21,14,32,2)
1750 CALL HCHAR(Y22,16,32,2)
1760 Y21=Y21+2
1770 Y22=Y22-2
1780 GOTO 1830
1790 CALL HCHAR(Y21,14,32,2)
1800 CALL HCHAR(Y22,16,32,2)
1810 Y21=Y21-2
1820 Y22=Y22+2
1830 CALL HCHAR(Y21,14,36,2)
1840 CALL HCHAR(Y22,16,36,2)
1850 RETURN
1860 REM *****
1870 REM *CHARIOT GAUCHE *
1880 REM *****
1890 IF X4<0 THEN 1960
1900 RANDOMIZE
1910 A4=INT(RND*(K1+4))
1920 IF A4=0 THEN 2000
1930 CALL HCHAR(4,14,88)
1940 X4=14
1950 GOTO 2000
1960 IF X4=10 THEN 2010
1970 X4=X4-1
1980 CALL HCHAR(4,X4,88)
1990 CALL HCHAR(4,X4+1,32)
2000 RETURN

```

TI 99 BASIC SIMPLE



ÇA SENT LE BRÛLÉ
ICI ! TOI, TU AS ENCORE
JOUÉ AVEC DES
ALLUMETTES !

D'ABORD, C'EST MÊME
PAS VRAI. C'EST TOUJOURS
MOI QU'ON ACCUSE



TANT VA LE FEU À
L'EAU QU'À LA FIN IL
S'ÉTEINT

```

2010 CALL HCHAR(4,9,64)
2020 CALL HCHAR(4,10,32)
2030 CALL HCHAR(5,8,65)
2040 CALL HCHAR(4,9,32)
2050 CALL HCHAR(5,8,32)
2060 A10=A10+1
2070 IF A10=4 THEN 4140
2080 CALL VCHAR(9-A10,8,69,A10)
2090 X4=0
2100 GOTO 2000
2110 REM *****
2120 REM *CHARIOT DROIT *
2130 REM *****
2140 IF X5<0 THEN 2210
2150 RANDOMIZE
2160 A5=INT(RND*(K1+4))
2170 IF A5=0 THEN 2250
2180 CALL HCHAR(4,17,88)
2190 X5=17
2200 GOTO 2250
2210 IF X5=21 THEN 2260
2220 X5=X5+1
2230 CALL HCHAR(4,X5,88)
2240 CALL HCHAR(4,X5-1,32)
2250 RETURN
2260 CALL HCHAR(4,22,66)
2270 CALL HCHAR(4,21,32)
2280 CALL HCHAR(5,23,67)
2290 CALL HCHAR(4,22,32)
2300 CALL HCHAR(5,23,32)
2310 E10=E10+1
2320 IF E10=4 THEN 4360
2330 CALL VCHAR(9-E10,23,69,E10)
2340 X5=0
2350 GOTO 2250
2360 REM *****
2370 REM *PERSONNAGE *
2380 REM *****
2390 IF (Y6=7)+(Y6=11)+(Y6=15)<0 THEN 24
00 ELSE 2520
2400 CALL KEY(0,K6,S)
2410 IF K6=32 THEN 3510
2420 IF (K6=46)*(X6=21)+(K6=44)*(X6=10)
0 THEN 2520
2430 IF K6=46 THEN 2600
2440 IF K6=44 THEN 2530
2450 IF (X6=13)*(K6=88)+(X6=15)*(K6=88)=
1 THEN 4050
2460 IF (X6=18)*(K6=88)+(X6=16)*(K6=88)=
1 THEN 3960
2470 M#="STR$(SCORE)
2480 FOR I=1 TO LEN(M#)
2490 CALL HCHAR(1,7+I,ASC(SEG$(M#,I,1)))
2500 NEXT I
2510 GOTO 2640
2520 RETURN
2530 CALL SOUND(-50,500,2)
2540 CALL VCHAR(Y6,X6,32,2)
2550 X6=X6-1
2560 IF (X6=17)*(Y6<Y22-2)+(X6=15)*(Y6<
>11)>0 THEN 3320
2570 CALL VCHAR(Y6,X6,72)
2580 CALL VCHAR(Y6+1,X6,73)
2590 GOTO 2520
2600 CALL SOUND(-50,440,2)
2610 CALL VCHAR(Y6,X6,32,2)
2620 X6=X6+1
2630 IF (X6=14)*(Y6<Y21-2)+(X6=16)*(Y6<
>11)>0 THEN 3280
2640 CALL VCHAR(Y6,X6,72)
2650 CALL VCHAR(Y6+1,X6,73)
2660 GOTO 2520
2670 REM *****
2680 REM *ASCENSEUR *
2690 REM *****
2700 IF (X6=14)+(X6=15)<0 THEN 2730
2710 IF (X6=16)+(X6=17)<0 THEN 3060
2720 GOTO 2920
2730 CALL VCHAR(Y6,X6,32,2)
2740 CALL HCHAR(Y21,14,32,2)
2750 CALL HCHAR(Y22,16,32,2)
2760 Y21=Y21+2-4*A
2770 Y22=Y22-2+4*A
2780 Y6=Y21-2
2790 CALL HCHAR(Y21,14,36,2)
2800 CALL HCHAR(Y22,16,36,2)
2810 CALL SOUND(-50,300,6)
2820 IF Y6=5 THEN 3250
2830 CALL VCHAR(Y21-2,X6,72)
2840 CALL VCHAR(Y21-1,X6,73)
2850 IF Y21=7 THEN 2880
2860 IF Y21=19 THEN 2900
2870 RETURN
2880 A=0
2890 RETURN
2900 A=1
2910 RETURN
2920 CALL HCHAR(Y21,14,32,2)
2930 CALL HCHAR(Y22,16,32,2)
2940 Y21=Y21+2-4*A
2950 Y22=Y22-2+4*A
2960 CALL HCHAR(Y21,14,36,2)
2970 CALL HCHAR(Y22,16,36,2)
2980 CALL SOUND(-50,300,6)
2990 IF Y21=7 THEN 3020
3000 IF Y21=19 THEN 3040
3010 RETURN
3020 A=0
3030 RETURN
3040 A=1
3050 RETURN
3060 CALL VCHAR(Y6,X6,32,2)
3070 CALL HCHAR(Y21,14,32,2)
3080 CALL HCHAR(Y22,16,32,2)
3090 Y21=Y21+2-4*A
3100 Y22=Y22-2+4*A
3110 Y6=Y22-2
3120 CALL HCHAR(Y21,14,36,2)
3130 CALL HCHAR(Y22,16,36,2)
3140 CALL SOUND(-50,300,6)
3150 IF Y6=5 THEN 3250
3160 CALL VCHAR(Y22-2,X6,72)
3170 CALL VCHAR(Y22-1,X6,73)
3180 IF Y21=19 THEN 3210
3190 IF Y21=7 THEN 3230
3200 RETURN
3210 A=1
3220 RETURN
3230 A=0
3240 RETURN
3250 CALL HCHAR(Y6+1,X6,74)
3260 CALL SOUND(150,-5,0)
3270 GOTO 3350
3280 CALL HCHAR(24,14,76)
3290 CALL HCHAR(24,15,75)
3300 CALL SOUND(150,-5,0)
3310 GOTO 3350
3320 CALL HCHAR(24,16,76)
3330 CALL HCHAR(24,17,76)
3340 CALL SOUND(150,-6,0)
3350 FOR I10=1 TO 50
3360 NEXT I10
3370 GOTO 4580
3380 CALL KEY(0,K10,S10)
3390 IF S10=0 THEN 3380
3400 FOR DELAI=1 TO 50
3410 NEXT DELAI
3420 CALL HCHAR(Y6+1,X6,32)
3430 IF Y6=5 THEN 3450
3440 CALL HCHAR(Y6,X6,32)
3450 CALL HCHAR(Y21,14,32,2)
3460 CALL HCHAR(Y22,16,32,2)
3470 CALL HCHAR(6,14,32,4)
3480 CALL HCHAR(24,14,32,4)
3490 CALL VCHAR(23,7-2*REMPLA,32,2)
3500 GOTO 1520
3510 IF (X6=10)*(Y6=7)*(A10<0)=-1 THEN
3580
3520 IF (X6=10)*(Y6=11)*(B10<0)=-1 THEN
3650
3530 IF (X6=10)*(Y6=15)*(C10<0)=-1 THEN
3720
3540 IF (X6=21)*(Y6=7)*(E10<0)=-1 THEN
3770
3550 IF (X6=21)*(Y6=11)*(F10<0)=-1 THEN
3840
3560 IF (X6=21)*(Y6=15)*(G10<0)=-1 THEN
3910
3570 GOTO 2420
3580 B10=B10+1
3590 A10=A10-1
3600 SCORE=SCORE+1
3610 CALL VCHAR(Y6-1,8,32,3-A10)
3620 IF B10=4 THEN 4220
3630 CALL VCHAR(Y6-B10+6,8,69,B10)
3640 GOTO 2520
3650 C10=C10+1
3660 B10=B10-1
3670 SCORE=SCORE+1
3680 CALL VCHAR(Y6-1,8,32,3-B10)
3690 IF C10=4 THEN 4290
3700 CALL VCHAR(Y6-C10+6,8,69,C10)
3710 GOTO 2520
3720 D10=D10+1
3730 C10=C10-1
3740 SCORE=SCORE+1
3750 CALL VCHAR(Y6-1,8,32,3-C10)
3760 GOTO 2520
3770 F10=F10+1
3780 E10=E10-1
3790 SCORE=SCORE+1
3800 CALL VCHAR(Y6-1,23,32,3-E10)
3810 IF F10=4 THEN 4440
3820 CALL VCHAR(Y6-F10+6,23,69,F10)
3830 GOTO 2520
3840 B10=B10+1
3850 F10=F10-1
3860 SCORE=SCORE+1
3870 CALL VCHAR(Y6-1,23,32,3-F10)
3880 IF G10=4 THEN 4510
3890 CALL VCHAR(Y6-B10+6,23,69,B10)
3900 GOTO 2520
3910 H10=H10+1
3920 G10=G10-1
3930 SCORE=SCORE+1
3940 CALL VCHAR(Y6-1,23,32,3-G10)
3950 GOTO 2520
3960 CALL VCHAR(Y6,X6,32,2)
3970 CALL HCHAR(Y6,X6-1,77)
3980 CALL HCHAR(Y6,X6-2,78)
3990 CALL HCHAR(Y6,X6-2,32,2)
4000 FOR I=1 TO 10
4010 NEXT I
4020 X6=X6-3
4030 IF (Y6=Y21-2)+(X6=13)<0 THEN 2570 E
LSE 3280
4040 GOTO 2570
4050 CALL VCHAR(Y6,X6,32,2)
4060 CALL HCHAR(Y6,X6+1,77)
4070 CALL HCHAR(Y6,X6+2,78)
4080 CALL HCHAR(Y6,X6+1,32,2)
4090 FOR I=1 TO 10
4100 NEXT I
4110 X6=X6+3
4120 IF (Y6=Y22-2)+(X6=18)<0 THEN 2570 E
LSE 3320
4130 GOTO 2570
4140 A10=2
4150 CALL HCHAR(6,7,70)
4160 CALL SOUND(1200,200,2)
4170 FOR I=1 TO 50
4180 NEXT I
4190 CALL HCHAR(6,7,37)
4200 CALL HCHAR(6,8,32)
4210 GOTO 4580
4220 B10=3
4230 CALL HCHAR(10,7,70)
4240 CALL SOUND(1200,200,2)
4250 FOR I=1 TO 50
4260 NEXT I
4270 CALL HCHAR(10,7,37)
4280 GOTO 4580
4290 C10=3
4300 CALL HCHAR(14,7,70)
4310 CALL SOUND(1200,200,2)
4320 FOR I=1 TO 50
4330 NEXT I
4340 CALL HCHAR(14,7,37)
4350 GOTO 4580
4360 E10=2
4370 CALL HCHAR(6,24,71)
4380 CALL SOUND(1200,200,2)
4390 FOR I=1 TO 50
4400 NEXT I
4410 CALL HCHAR(6,24,33)
4420 CALL HCHAR(16,23,32)
4430 GOTO 4580
4440 F10=3
4450 CALL HCHAR(10,24,71)

```

DEFENDER

Petit jeu passionnant, où l'habileté de l'ennemi n'aura d'égal que votre rapidité et votre précision.

Frédéric GROUX

Mode d'emploi :
les règles sont incluses.

```

1:REM *Defenders
2:REM *sur PC 15
3:REM auteur:
4:REM Frederic
5:REM pour HEBO
6:REM OGICIEL
15:"A"CLS:WAIT 0
:CURSOR B:
PRINT "*Defend
ers*"
18:CALL 58188:
POKE 30286,0,0
20:CLEAR:DIM A$(
7),U$(1)*18,B$(
7),C$(7)
30:PAUSE "vous av
ez 4 vaisseaux
40:A$(1)="0303010
101":A$(2)="07
07020202":A$(3
)="-0E0E040404"
A$(4)="1C1C08
0808"
50:A$(5)="3838101
010":A$(6)="F0
F0202020":A$(7
)="-6060404040"
60:B$(1)="0103010
10103":B$(2)="
020702020207":
B$(3)="040E040
4040E"
70:B$(4)="081C080
8081C":B$(5)="
103810101038":
B$(6)="20F0202
020F0"
72:B$(7)="4060404
04060":U$(1)="
082A2A1C7F1C2A
2A08":R$(7)="FF"
75:C$(1)="0101010
1":C$(2)="0202
0202":C$(3)="0
4040404":C$(4)
="08080808"
76:C$(5)="1010101
0":C$(6)="2020
2020":C$(7)="4
0404040":W$(7)
="082A1C7F1C2A08"
79:E=4:Y=150
90:RANDOM:D=RND
7:IF Y<5GOTO 1
10
95:WAIT 0:GPRINT
R$:A$(E):

```



QUESTION RAPIDITE SA VA
RESTE A VOIR LE COTE PRECISION

PC 1500



```

GCursor Y:
GPRINT B$(0):
PAUSE "plus qu
e ";(4-U);" va
issseaux":IF U=
4GOTO 260
111:RANDOM:D=RND
7
112:GOTO 79
115:IF X$="LET Y=
Y-5:GOTO 90
120:IF X$=CHR$(80)
LET E=E+1:Y=Y-
5
125:IF E>7LET E=1:
GOTO 90
130:IF X$=CHR$(81)
LET E=E-1:Y=Y-
5
135:IF E<1LET E=7:
GOTO 90
GOTO 79
190:IF E=0+10R E=0
-1GPRINT R$:A$(
E):GCursor Y(
-1):BEEP 1:
GPRINT W$:S=S+
100:Y=Y-5:P=P+
1
200:IF P=5GOTO 185
210:GOTO 90
230:IF E<>DLET S=S
-100:Y=Y-5:
GOTO 90
260:WAIT 100:IF S<
0LET S=0
270:PRINT "Game ov
er Score:";S:
POKE 30286,65,
75:GOTO 15

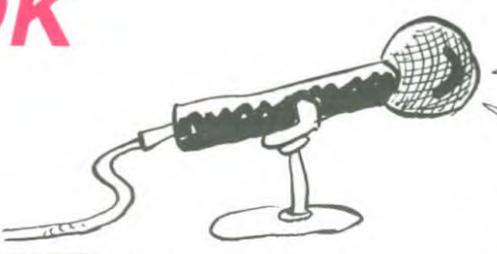
```



CHECK BOOK

Un utilitaire de qualité pour un micro de qualité, ou comment gérer avec plaisir son compte bancaire.

Frédéric MOMMEJA



SUITE DU N°81

```

3150 BEEP:RETURN4550
3170 '= charge -----
==
3190 DR=1:GOTO3270
3210 '= sauve -----
==
3230 DR=2
3250 '= cassette -----
==
3270 IFMM=0THENGOSUB310:RETURN4140
3280 GOSUB1250
3290 TC=CSS+LEFT$(MMS,4)+RIGHT$(S
TR$(AA),2)
3300 LOCATES,5,0:ONDRGOTO3310,3320
,3330
3310 PRINT*CHARGEMENT *****
***:GOTO3340
3320 PRINT*SAUVEGARDE *****
***:GOTO3340
3330 PRINT*EDITION *****
***:GOTO3350
3340 LOCATES,15,0:PRINT*Positionne
r la bande et*:GOTO3360
3350 LOCATES,15,0:PRINT*Brancher l
'imprimante et*
3360 LOCATES,16,0:PRINT*appuyer su
r une touche...*:LOCATE7,17,0:PRI
NT*(ESC->Abandonne)*:MOTORON
3370 IN=INPUT$(1):MOTOROFF
3380 IFIN=CHR$(27)THENBEEP:GOTO35
10
3390 LOCATE0,15,0:PRINTSPC(120):L
OCATES,15,0:ONDRGOTO3400,3460,2300
3400 PRINT*CHARGE *:TC=:OPENTC#FO
RINPUTAS#1
3410 INPUT#1,AV#
3420 FORI=1TONB-1STEP2:IFE0F(1)THE
N3510
3430 INPUT#1,NUM(I),DC$(I),DE$(I),
MO$(I),RUB$(I),OBS$(I),DR$(I),NUM(I+
1),DC$(I+1),DE$(I+1),MO$(I+1),RUB$(
I+1),OBS$(I+1),DR$(I+1)
3440 NEXT
3450 GOTO3510
3460 PRINT*SAUVE *ITC=:OPENTC#FOR
OUTPUTAS#1
3470 PRINT#1,AV#
3480 FORI=1TONB-1STEP2
3490 PRINT#1,NUM(I)|V$|G$|DC$(I)|G
$|V$|DE$(I)|V$|MO$(I)|V$|G$|RUB$(I)
|G$|V$|OBS$(I)|G$|V$|DR$(I)|V$|IN
UM(I+1)|V$|G$|DC$(I+1)|G$|V$|DE$(I
+1)|V$|MO$(I+1)|V$|G$|RUB$(I+1)|G$
|V$|OBS$(I+1)|G$|V$|DR$(I+1)
3500 NEXT
3510 CLOSE#1:LOCATES,5:PRINTSPC(25
):LOCATE0,15,0:PRINTSPC(180):IGOS
UB1290:RETURN4250
3530 '= ventile -----
==
3550 GOSUB1250:KEYOFF:CLS
3560 IFMM=0THENGOSUB310:RETURN4140
3570 MX=:0:RESTORE3940:GOSUB360:LO
CATE4,1,0:PRINT*CHECK-BOOK
Ventile*:
3580 FORE=65T077:READL$
3590 GOSUB480
3600 Y=E-61:LOCATE0,Y,0:PRINTCHR$(
E);"-LEFT$(L$,6):LOCATE9,Y,0:PR
INTUSINGU$|VW#
3610 NEXTE
3620 FORE=78T089:READL$
3630 GOSUB480

```

```

3640 Y=E-74:LOCATE20,Y,0:PRINTCHR$(
E);"-LEFT$(L$,6):LOCATE29,Y,0:
PRINTUSINGU$|VW#
3650 NEXTE
3660 E=90:READL$:GOSUB420
3670 Y=E-74:LOCATE20,Y,0:PRINTCHR$(
E);"-LEFT$(L$,6):LOCATE29,Y,0:
PRINTUSINGU$|VW#|VA|(26)=VW#
3680 GOSUB1720
3690 LOCATE0,18:PRINT*RECETTES *:I:
PRINTUSINGU$|VW#|LOCATE20,18,0:PR
INT*DEPENSES *:I:PRINTUSINGU$|VW#
|
3700 LOCATE0,20,0:PRINT*SOLDE DU M
OIS DE "LEFT$(MMS,4)|STR$(AA):LO
CATE26,20:PRINTUSINGU$|VW#|VW#
3710 GOSUB230:LOCATES,23,0:PRINT*A
ppuyer sur une touche...*:IN=INP
UTE(1):GOTO3820
3730 '= graphe CF -----
==
3750 GOSUB1250:KEYOFF
3760 IFMM=0THENGOSUB310:RETURN4140
3770 MX=:0
3780 FORE=65T089:LOCATE10,19,0:PRI
NT*Calcul graphe...*:GOSUB480:LOC
ATE10,19,0:PRINTSPC(16):NEXT:E=90
:GOSUB420
3800 '= graphique -----
==
3820 NX=1000*(INT(MX/1000)+1):H=1
60:SCREEN2:CC=15:LINE(45,177)-STEP
(210,0),CC:LINE(47,177)-STEP(0,-16
2),CC:DRAW*L2R210"
NEXT
3840 FORI=1T02*(NX/1000)STEP2:PRES
ET(47,175-I*1000#H/NX/2):DRAW*CI5R
210":NEXT
3850 RESTORE3960:OPEN*GRP:*FOROUTP
UTAS#1:COLOR15,1,1
3860 FORI=LEN(STR$(NX))T02STEP-1:P
RESET(40)-(LEN(STR$(NX))-I)*6,8):PR
INT#1,MID$(STR$(NX),I,1):NEXT
3870 FORI=0T024:X=I*8+48:Y=175:REA
DC:IFVA!(I+1)=0THEN3890
3880 HV=VA!(I+1)#H/NX:LINE(X,Y)-ST
EP(7,-HV+1),CC,BF:PRESET(X+1,Y+5):
PRINT#1,CHR$(I+65)
3890 NEXT
3900 PRESET(40,170):PRINT#1,"0":CO
LOR9:FORI=60T0116STEP8:PRESET(22,Y
):PRINT#1,MID$(Montant",Y/8-7,1):N
EXT
3910 COLOR7:X=44:FORI=1T033:X=X+6:
PRESET(X,0):PRINT#1,MID$(Depense
du mois de "MMS+STR$(AA),I,1):N
EXT
3920 IN=INPUT$(1):CLOSE#1:SCREEN0
,,2:COLOR13,1,1
3930 GOSUB1290:KEYON:RETURN4140
3940 DATA "Assurance","Charges","C
arteCred", "Divers", "Entretien", "E
DF", "Epargne", "Habille", "I
mpots", "Cadeaux", "Loiaux", "Loyer
", "Maison"
3950 DATA "Nourriture", "Ordinateur
", "Professionnel", "Credit", "Retrai
ts", "Soins", "Telephone", "Transpor
ts", "Voiture", "Vacances", "Essence
", "Tabac", "Revenus"
3960 DATA 3,14,5,4,13,6,7,8,9,10,
11,12,2,3,14,5,4,13,6,7,8,9,10,11,
12
3980 -----

```

```

INT*CHECK-BOOK Saisie*I
4410 X=1:Y=3:LOCATEX,Y:PRINT*Mois.
...: "MMS":LOCATE22,3,0:PRINT*Anne
e...*:AAI
4420 X=4:Y=7:LOCATEX,Y:PRINT*Avoir
...*:I
4430 X=14:Y=6:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(
1)+CHR$(88):FORT=1T012:PRINTCHR$(
1)+CHR$(87):NEXT:PRINTCHR$(1)+CHR
$(89):
4440 Y=7:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(1)+CH
R$(86)+SPACE$(12)+CHR$(1)+CHR$(86)
|
4450 Y=8:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(1)+CH
R$(90):FORT=1T012:PRINTCHR$(1)+CH
R$(87):NEXT:PRINTCHR$(1)+CHR$(91)
|
4460 X=0:Y=10:LOCATEX,Y:PRINT*Cheq
ue*I
4470 Y=12:LOCATEX,Y:PRINT*Numero .
....*:I
4480 Y=13:LOCATEX,Y:PRINT*Debit/Cr
edit*I
4490 Y=14:LOCATEX,Y:PRINT*Date ...
....*:I
4500 Y=15:LOCATEX,Y:PRINT*Montant
....*:I
4510 Y=16:LOCATEX,Y:PRINT*Rubrique
....*:I
4520 Y=17:LOCATEX,Y:PRINT*Objet ..
....*:I
4530 Y=18:LOCATEX,Y:PRINT*Recu le
....*:I
4540 IFDB=0THENCH=1
4550 LOCATE7,10,0:PRINTUSINGU4$|CH
4560 GOSUB1370:GOSUB1380:GOSUB1390
:RG=3:GOSUB1400:GOSUB1410:GOSUB142
0:GOSUB1430:RG=7:GOSUB1400:RG=PL:P
L=1
4580 '= mise en fct cles -----
==
4600 GOSUB 230:GOSUB 820:GOSUB 870
:KEY ON
4620 '= dispatch -----
==
4640 ONRG0T04680,4740,4850,5060,5
160,5220,4850
4660 '= numero -----
==
4680 X=15:Y=12:TE=1:LT=10:GOSUB100
0:IFRP="THENGOSUB1380:GOTO4700
4690 NUM(CH)=VAL(RP):GOSUB1380
4700 GOTO 5290
4720 '= debit/credit -----
==
4740 X=15:Y=13:TE=4:LT=1:GOSUB1000
:IFRP="THENGOSUB1390:GOTO4810
4750 IFRP=CHR$(43)ANDDC(CH)=CHR$(
45)THENA=AV#2*MO$(CH):GOSUB137
0
4760 IFRP=CHR$(45)ANDDC(CH)=CHR$(
43)THENA=AV#2*MO$(CH):GOSUB137
0
4770 IFRP=CHR$(65)THENGOSUB2570:G
OTO4800
4780 IFRP=CHR$(83)THENGOSUB2840
4790 MID$(DC$(CH),1,1)=RP#
4800 GOSUB1390
4810 GOTO 5290
4830 '= date -----
==
4850 GOSUB570:X=15:Y=11+RG:TE=1:LT
=2:GOSUB1000:IFRP="THEN4910
4860 IFVAL(RP)<10RVAL(RP)>31THEN
BEEP:GOSUB1400:GOTO4850
4870 IFLEN(RP)<2THENRP=Z#RP#

```


ZX-TEXTES II

Sur votre ZX, ridiculisez, par un traitement de textes digne de ce nom, les prétentions des grosses becanes

Denis BOUDOT

Mode d'emploi :

Premièrement, tapez le programme chargeur (listing 1, déjà publié dans le numéro 80) et à la demande "Longueur REM ?", rentrez 3955. Tapez ensuite un à un les codes MACHINE du listing 2. Ce travail effectué, tapez en mode direct RAND USR 19000, ce qui aura pour effet de supprimer les lignes inutiles et de préserver la ligne 0 REM. Tapez le listing 3 et après RUN, faites RAND USR 19000. Tapez alors le listing 4 et lancez le programme.

ZX-TEXTES II est un programme de traitement de textes pouvant mémoriser jusqu'à 13 pages (57 pages avec 64K) de 23 lignes sur 32 colonnes. La 24ème ligne vous indiquera à tout moment la vidéo en cours (normale ou inversée), la taille d'écriture (petite ou géante), ainsi que la vitesse de répétition (lente ou rapide). Vous aurez accès à une vingtaine de commandes dont voici le descriptif :

N/L : newline, provoque un retour à la ligne. Si le curseur se trouve sur la dernière ligne (23ème), retour au BASIC.

SHIFT+ 5 : déplace le curseur vers la gauche.

SHIFT+ 6 : curseur vers le bas.

SHIFT+ 7 : curseur vers le haut.

SHIFT+ 8 : curseur vers la droite.

SHIFT+ 1 : insère un espace sous le curseur en décalant tout ce qui suit d'un caractère vers la droite.

SHIFT+ 0 : delete, efface le caractère se trouvant à gauche du cur-

seur, en décalant tout ce qui suit d'un caractère vers la gauche et en insérant un espace à la fin.

SHIFT+ 9 : graphiques, passe de l'écriture en vidéo normale à l'écriture en vidéo inversée et vice-versa.

SHIFT+ R : frappe R.L, passe de la vitesse de répétition lente à la vitesse de répétition rapide et vice-versa.

SHIFT+ G : géant, passe de l'écriture normale à l'écriture géante et vice-versa.

SHIFT+ H : home, positionne le curseur en haut à gauche de l'écran sans l'effacer.

SHIFT+ E : efface l'écran et effectue HOME

SHIFT+ D : copie l'écran sur imprimante. La commande faisant appel à la routine COPY, elle n'imprime que les 22 premières lignes de l'écran.

SHIFT+ 4 : inv.tout, effectue l'inversion vidéo de tout l'écran (sauf 24ème ligne).

SHIFT+ T : inv.texte, effectue l'inversion vidéo de toutes les lettres, chiffres, signes de ponctuation et mathématiques écrits en taille normale.

SHIFT+ Q : scroll.H, efface 32 caractères (1 ligne) à partir du curseur en remontant ce qui suit d'une ligne (sauf la 24ème).

SHIFT+ A : scroll.B, insère 32 espaces à partir du curseur.

SHIFT+ 2 : l.in, mémorise la lettre située sous le curseur et l'efface. 128 lettres peuvent ainsi être mémorisées (4 lignes). Ces lettres peuvent ensuite être insérées ailleurs dans la page ou dans une

autre page (voir l.out), d'où la possibilité de déplacer des phrases.

SHIFT+ Y : l.in2, idem l.in mais n'efface pas la lettre mémorisée. Le curseur est déplacé vers la droite, d'où possibilité de dupliquer des phrases.

SHIFT+ 3 : l.out, insère à la place du curseur la dernière lettre mémorisée par l.in et/ou l.in2.

SHIFT+ F : l.clear, vide le buffer où sont mémorisées les lettres (par l.in ou l.in2). Utile quand on ne sait plus où on en est.

SHIFT+ W : p.load, affiche à l'écran une page quelconque. L'ordinateur demande d'abord le numéro de la page (entre 1 et le nombre de pages réservées à l'initialisation). Tapez le numéro (2 chiffres maximum). Appuyez sur NEWLINE pour valider ou delete (SHIFT+ 0) en cas d'erreur. Si vous entrez plus de 2 chiffres, l'ordinateur considère le 3ème comme un N/L. Si vous avez fait p.load par erreur, tapez NEWLINE sans rien avant. Dans ce cas, ou dans celui où le numéro entré est hors intervalle, l'ordinateur n'effectue pas la commande.

SHIFT+ S : p.save, mémorise l'écran dans une des pages réservées (23 premières lignes). Même utilisation que p.load quant à l'entrée du numéro. Si la page dans laquelle vous désirez effectuer la sauvegarde est déjà occupée, elle sera affichée et confirmation du p.save sera demandée. Cela évitera l'écrasement des pages précédemment écrites.

SHIFT/N/L : commandes, affiche un menu récapitulatif de toutes les commandes accessibles avec la touche SHIFT.



LISTING 1

```
10 REM *****
20 IF PEEK (16514) <> 52 THEN GO TO 100
30 POKE 16510,0
40 LET M$="CD230F21A740014A05C
50 FOR N=1 TO 16514 TO 16548
60 POKE N,16*CODE M$+CODE M$(2
70 NEXT N
80 PRINT "LONGUEUR REM ?"
90 INPUT A
100 LET A=A-50
110 LET B=INT (A/256)
120 LET C=INT (A-(256*B))
130 POKE 16501,C
140 POKE 16502,C
150 POKE 16503,B
160 POKE 16504,B
170 RAND USR 16514
180 SCROLL
190 PRINT "ADRESSE ?"
200 INPUT A
210 SCROLL
220 PRINT "N° DE LA PAGE ?"
230 INPUT A
240 IF A=0 THEN GOTO 200
250 IF A=1 THEN GOTO 200
260 IF A=2 THEN GOTO 200
270 IF A=3 THEN GOTO 200
280 IF A=4 THEN GOTO 200
290 IF A=5 THEN GOTO 200
300 IF A=6 THEN GOTO 200
310 IF A=7 THEN GOTO 200
320 IF A=8 THEN GOTO 200
330 IF A=9 THEN GOTO 200
340 IF A=10 THEN GOTO 200
350 IF A=11 THEN GOTO 200
360 IF A=12 THEN GOTO 200
370 IF A=13 THEN GOTO 200
380 IF A=14 THEN GOTO 200
390 IF A=15 THEN GOTO 200
400 IF A=16 THEN GOTO 200
410 IF A=17 THEN GOTO 200
420 IF A=18 THEN GOTO 200
430 IF A=19 THEN GOTO 200
440 IF A=20 THEN GOTO 200
450 IF A=21 THEN GOTO 200
460 IF A=22 THEN GOTO 200
470 IF A=23 THEN GOTO 200
480 IF A=24 THEN GOTO 200
490 IF A=25 THEN GOTO 200
500 IF A=26 THEN GOTO 200
510 IF A=27 THEN GOTO 200
520 IF A=28 THEN GOTO 200
530 IF A=29 THEN GOTO 200
540 IF A=30 THEN GOTO 200
550 IF A=31 THEN GOTO 200
560 IF A=32 THEN GOTO 200
570 IF A=33 THEN GOTO 200
580 IF A=34 THEN GOTO 200
590 IF A=35 THEN GOTO 200
600 IF A=36 THEN GOTO 200
610 IF A=37 THEN GOTO 200
620 IF A=38 THEN GOTO 200
630 IF A=39 THEN GOTO 200
640 IF A=40 THEN GOTO 200
650 IF A=41 THEN GOTO 200
660 IF A=42 THEN GOTO 200
670 IF A=43 THEN GOTO 200
680 IF A=44 THEN GOTO 200
690 IF A=45 THEN GOTO 200
700 IF A=46 THEN GOTO 200
710 IF A=47 THEN GOTO 200
720 IF A=48 THEN GOTO 200
730 IF A=49 THEN GOTO 200
740 IF A=50 THEN GOTO 200
750 IF A=51 THEN GOTO 200
760 IF A=52 THEN GOTO 200
770 IF A=53 THEN GOTO 200
780 IF A=54 THEN GOTO 200
790 IF A=55 THEN GOTO 200
800 IF A=56 THEN GOTO 200
810 IF A=57 THEN GOTO 200
820 IF A=58 THEN GOTO 200
830 IF A=59 THEN GOTO 200
840 IF A=60 THEN GOTO 200
850 IF A=61 THEN GOTO 200
860 IF A=62 THEN GOTO 200
870 IF A=63 THEN GOTO 200
880 IF A=64 THEN GOTO 200
890 IF A=65 THEN GOTO 200
900 IF A=66 THEN GOTO 200
910 IF A=67 THEN GOTO 200
920 IF A=68 THEN GOTO 200
930 IF A=69 THEN GOTO 200
940 IF A=70 THEN GOTO 200
950 IF A=71 THEN GOTO 200
960 IF A=72 THEN GOTO 200
970 IF A=73 THEN GOTO 200
980 IF A=74 THEN GOTO 200
990 IF A=75 THEN GOTO 200
1000 IF A=76 THEN GOTO 200
1010 IF A=77 THEN GOTO 200
1020 IF A=78 THEN GOTO 200
1030 IF A=79 THEN GOTO 200
1040 IF A=80 THEN GOTO 200
1050 IF A=81 THEN GOTO 200
1060 IF A=82 THEN GOTO 200
1070 IF A=83 THEN GOTO 200
1080 IF A=84 THEN GOTO 200
1090 IF A=85 THEN GOTO 200
1100 IF A=86 THEN GOTO 200
1110 IF A=87 THEN GOTO 200
1120 IF A=88 THEN GOTO 200
1130 IF A=89 THEN GOTO 200
1140 IF A=90 THEN GOTO 200
1150 IF A=91 THEN GOTO 200
1160 IF A=92 THEN GOTO 200
1170 IF A=93 THEN GOTO 200
1180 IF A=94 THEN GOTO 200
1190 IF A=95 THEN GOTO 200
1200 IF A=96 THEN GOTO 200
1210 IF A=97 THEN GOTO 200
1220 IF A=98 THEN GOTO 200
1230 IF A=99 THEN GOTO 200
1240 IF A=100 THEN GOTO 200
1250 IF A=101 THEN GOTO 200
1260 IF A=102 THEN GOTO 200
1270 IF A=103 THEN GOTO 200
1280 IF A=104 THEN GOTO 200
1290 IF A=105 THEN GOTO 200
1300 IF A=106 THEN GOTO 200
1310 IF A=107 THEN GOTO 200
1320 IF A=108 THEN GOTO 200
1330 IF A=109 THEN GOTO 200
1340 IF A=110 THEN GOTO 200
1350 IF A=111 THEN GOTO 200
1360 IF A=112 THEN GOTO 200
1370 IF A=113 THEN GOTO 200
1380 IF A=114 THEN GOTO 200
1390 IF A=115 THEN GOTO 200
1400 IF A=116 THEN GOTO 200
1410 IF A=117 THEN GOTO 200
1420 IF A=118 THEN GOTO 200
1430 IF A=119 THEN GOTO 200
1440 IF A=120 THEN GOTO 200
1450 IF A=121 THEN GOTO 200
1460 IF A=122 THEN GOTO 200
1470 IF A=123 THEN GOTO 200
1480 IF A=124 THEN GOTO 200
1490 IF A=125 THEN GOTO 200
1500 IF A=126 THEN GOTO 200
1510 IF A=127 THEN GOTO 200
1520 IF A=128 THEN GOTO 200
1530 IF A=129 THEN GOTO 200
1540 IF A=130 THEN GOTO 200
1550 IF A=131 THEN GOTO 200
1560 IF A=132 THEN GOTO 200
1570 IF A=133 THEN GOTO 200
1580 IF A=134 THEN GOTO 200
1590 IF A=135 THEN GOTO 200
1600 IF A=136 THEN GOTO 200
1610 IF A=137 THEN GOTO 200
1620 IF A=138 THEN GOTO 200
1630 IF A=139 THEN GOTO 200
1640 IF A=140 THEN GOTO 200
1650 IF A=141 THEN GOTO 200
1660 IF A=142 THEN GOTO 200
1670 IF A=143 THEN GOTO 200
1680 IF A=144 THEN GOTO 200
1690 IF A=145 THEN GOTO 200
1700 IF A=146 THEN GOTO 200
1710 IF A=147 THEN GOTO 200
1720 IF A=148 THEN GOTO 200
1730 IF A=149 THEN GOTO 200
1740 IF A=150 THEN GOTO 200
1750 IF A=151 THEN GOTO 200
1760 IF A=152 THEN GOTO 200
1770 IF A=153 THEN GOTO 200
1780 IF A=154 THEN GOTO 200
1790 IF A=155 THEN GOTO 200
1800 IF A=156 THEN GOTO 200
1810 IF A=157 THEN GOTO 200
1820 IF A=158 THEN GOTO 200
1830 IF A=159 THEN GOTO 200
1840 IF A=160 THEN GOTO 200
1850 IF A=161 THEN GOTO 200
1860 IF A=162 THEN GOTO 200
1870 IF A=163 THEN GOTO 200
1880 IF A=164 THEN GOTO 200
1890 IF A=165 THEN GOTO 200
1900 IF A=166 THEN GOTO 200
1910 IF A=167 THEN GOTO 200
1920 IF A=168 THEN GOTO 200
1930 IF A=169 THEN GOTO 200
1940 IF A=170 THEN GOTO 200
1950 IF A=171 THEN GOTO 200
1960 IF A=172 THEN GOTO 200
1970 IF A=173 THEN GOTO 200
1980 IF A=174 THEN GOTO 200
1990 IF A=175 THEN GOTO 200
2000 IF A=176 THEN GOTO 200
2010 IF A=177 THEN GOTO 200
2020 IF A=178 THEN GOTO 200
2030 IF A=179 THEN GOTO 200
2040 IF A=180 THEN GOTO 200
2050 IF A=181 THEN GOTO 200
2060 IF A=182 THEN GOTO 200
2070 IF A=183 THEN GOTO 200
2080 IF A=184 THEN GOTO 200
2090 IF A=185 THEN GOTO 200
2100 IF A=186 THEN GOTO 200
2110 IF A=187 THEN GOTO 200
2120 IF A=188 THEN GOTO 200
2130 IF A=189 THEN GOTO 200
2140 IF A=190 THEN GOTO 200
2150 IF A=191 THEN GOTO 200
2160 IF A=192 THEN GOTO 200
2170 IF A=193 THEN GOTO 200
2180 IF A=194 THEN GOTO 200
2190 IF A=195 THEN GOTO 200
2200 IF A=196 THEN GOTO 200
2210 IF A=197 THEN GOTO 200
2220 IF A=198 THEN GOTO 200
2230 IF A=199 THEN GOTO 200
2240 IF A=200 THEN GOTO 200
2250 IF A=201 THEN GOTO 200
2260 IF A=202 THEN GOTO 200
2270 IF A=203 THEN GOTO 200
2280 IF A=204 THEN GOTO 200
2290 IF A=205 THEN GOTO 200
2300 IF A=206 THEN GOTO 200
2310 IF A=207 THEN GOTO 200
2320 IF A=208 THEN GOTO 200
2330 IF A=209 THEN GOTO 200
2340 IF A=210 THEN GOTO 200
2350 IF A=211 THEN GOTO 200
2360 IF A=212 THEN GOTO 200
2370 IF A=213 THEN GOTO 200
2380 IF A=214 THEN GOTO 200
2390 IF A=215 THEN GOTO 200
2400 IF A=216 THEN GOTO 200
2410 IF A=217 THEN GOTO 200
2420 IF A=218 THEN GOTO 200
2430 IF A=219 THEN GOTO 200
2440 IF A=220 THEN GOTO 200
2450 IF A=221 THEN GOTO 200
2460 IF A=222 THEN GOTO 200
2470 IF A=223 THEN GOTO 200
2480 IF A=224 THEN GOTO 200
2490 IF A=225 THEN GOTO 200
2500 IF A=226 THEN GOTO 200
2510 IF A=227 THEN GOTO 200
2520 IF A=228 THEN GOTO 200
2530 IF A=229 THEN GOTO 200
2540 IF A=230 THEN GOTO 200
2550 IF A=231 THEN GOTO 200
2560 IF A=232 THEN GOTO 200
2570 IF A=233 THEN GOTO 200
2580 IF A=234 THEN GOTO 200
2590 IF A=235 THEN GOTO 200
2600 IF A=236 THEN GOTO 200
2610 IF A=237 THEN GOTO 200
2620 IF A=238 THEN GOTO 200
2630 IF A=239 THEN GOTO 200
2640 IF A=240 THEN GOTO 200
2650 IF A=241 THEN GOTO 200
2660 IF A=242 THEN GOTO 200
2670 IF A=243 THEN GOTO 200
2680 IF A=244 THEN GOTO 200
2690 IF A=245 THEN GOTO 200
2700 IF A=246 THEN GOTO 200
2710 IF A=247 THEN GOTO 200
2720 IF A=248 THEN GOTO 200
2730 IF A=249 THEN GOTO 200
2740 IF A=250 THEN GOTO 200
2750 IF A=251 THEN GOTO 200
2760 IF A=252 THEN GOTO 200
2770 IF A=253 THEN GOTO 200
2780 IF A=254 THEN GOTO 200
2790 IF A=255 THEN GOTO 200
2800 IF A=256 THEN GOTO 200
2810 IF A=257 THEN GOTO 200
2820 IF A=258 THEN GOTO 200
2830 IF A=259 THEN GOTO 200
2840 IF A=260 THEN GOTO 200
2850 IF A=261 THEN GOTO 200
2860 IF A=262 THEN GOTO 200
2870 IF A=263 THEN GOTO 200
2880 IF A=264 THEN GOTO 200
2890 IF A=265 THEN GOTO 200
2900 IF A=266 THEN GOTO 200
2910 IF A=267 THEN GOTO 200
2920 IF A=268 THEN GOTO 200
2930 IF A=269 THEN GOTO 200
2940 IF A=270 THEN GOTO 200
2950 IF A=271 THEN GOTO 200
2960 IF A=272 THEN GOTO 200
2970 IF A=273 THEN GOTO 200
2980 IF A=274 THEN GOTO 200
2990 IF A=275 THEN GOTO 200
3000 IF A=276 THEN GOTO 200
3010 IF A=277 THEN GOTO 200
3020 IF A=278 THEN GOTO 200
3030 IF A=279 THEN GOTO 200
3040 IF A=280 THEN GOTO 200
3050 IF A=281 THEN GOTO 200
3060 IF A=282 THEN GOTO 200
3070 IF A=283 THEN GOTO 200
3080 IF A=284 THEN GOTO 200
3090 IF A=285 THEN GOTO 200
3100 IF A=286 THEN GOTO 200
3110 IF A=287 THEN GOTO 200
3120 IF A=288 THEN GOTO 200
3130 IF A=289 THEN GOTO 200
3140 IF A=290 THEN GOTO 200
3150 IF A=291 THEN GOTO 200
3160 IF A=292 THEN GOTO 200
3170 IF A=293 THEN GOTO 200
3180 IF A=294 THEN GOTO 200
3190 IF A=295 THEN GOTO 200
3200 IF A=296 THEN GOTO 200
3210 IF A=297 THEN GOTO 200
3220 IF A=298 THEN GOTO 200
3230 IF A=299 THEN GOTO 200
3240 IF A=300 THEN GOTO 200
3250 IF A=301 THEN GOTO 200
3260 IF A=302 THEN GOTO 200
3270 IF A=303 THEN GOTO 200
3280 IF A=304 THEN GOTO 200
3290 IF A=305 THEN GOTO 200
3300 IF A=306 THEN GOTO 200
3310 IF A=307 THEN GOTO 200
3320 IF A=308 THEN GOTO 200
3330 IF A=309 THEN GOTO 200
3340 IF A=310 THEN GOTO 200
3350 IF A=311 THEN GOTO 200
3360 IF A=312 THEN GOTO 200
3370 IF A=313 THEN GOTO 200
3380 IF A=314 THEN GOTO 200
3390 IF A=315 THEN GOTO 200
3400 IF A=316 THEN GOTO 200
3410 IF A=317 THEN GOTO 200
3420 IF A=318 THEN GOTO 200
3430 IF A=319 THEN GOTO 200
3440 IF A=320 THEN GOTO 200
3450 IF A=321 THEN GOTO 200
3460 IF A=322 THEN GOTO 200
3470 IF A=323 THEN GOTO 200
3480 IF A=324 THEN GOTO 200
3490 IF A=325 THEN GOTO 200
3500 IF A=326 THEN GOTO 200
3510 IF A=327 THEN GOTO 200
3520 IF A=328 THEN GOTO 200
3530 IF A=329 THEN GOTO 200
3540 IF A=330 THEN GOTO 200
3550 IF A=331 THEN GOTO 200
3560 IF A=332 THEN GOTO 200
3570 IF A=333 THEN GOTO 200
3580 IF A=334 THEN GOTO 200
3590 IF A=335 THEN GOTO 200
3600 IF A=336 THEN GOTO 200
3610 IF A=337 THEN GOTO 200
3620 IF A=338 THEN GOTO 200
3630 IF A=339 THEN GOTO 200
3640 IF A=340 THEN GOTO 200
3650 IF A=341 THEN GOTO 200
3660 IF A=342 THEN GOTO 200
3670 IF A=343 THEN GOTO 200
3680 IF A=344 THEN GOTO 200
3690 IF A=345 THEN GOTO 200
3700 IF A=346 THEN GOTO 200
3710 IF A=347 THEN GOTO 200
3720 IF A=348 THEN GOTO 200
3730 IF A=349 THEN GOTO 200
3740 IF A=350 THEN GOTO 200
3750 IF A=351 THEN GOTO 200
3760 IF A=352 THEN GOTO 200
3770 IF A=353 THEN GOTO 200
3780 IF A=354 THEN GOTO 200
3790 IF A=355 THEN GOTO 200
3800 IF A=356 THEN GOTO 200
3810 IF A=357 THEN GOTO 200
3820 IF A=358 THEN GOTO 200
3830 IF A=359 THEN GOTO 200
3840 IF A=360 THEN GOTO 200
3850 IF A=361 THEN GOTO 200
3860 IF A=362 THEN GOTO 200
3870 IF A=363 THEN GOTO 200
3880 IF A=364 THEN GOTO 200
3890 IF A=365 THEN GOTO 200
3900 IF A=366 THEN GOTO 200
3910 IF A=367 THEN GOTO 200
3920 IF A=368 THEN GOTO 200
3930 IF A=369 THEN GOTO 200
3940 IF A=370 THEN GOTO 200
3950 IF A=371 THEN GOTO 200
3960 IF A=372 THEN GOTO 200
3970 IF A=373 THEN GOTO 200
3980 IF A=374 THEN GOTO 200
3990 IF A=375 THEN GOTO 200
4000 IF A=376 THEN GOTO 200
4010 IF A=377 THEN GOTO 200
4020 IF A=378 THEN GOTO 200
4030 IF A=379 THEN GOTO 200
4040 IF A=380 THEN GOTO 200
4050 IF A=381 THEN GOTO 200
4060 IF A=382 THEN GOTO 200
4070 IF A=383 THEN GOTO 200
4080 IF A=384 THEN GOTO 200
4090 IF A=385 THEN GOTO 200
4100 IF A=386 THEN GOTO 200
4110 IF A=387 THEN GOTO 200
4120 IF A=388 THEN GOTO 200
4130 IF A=389 THEN GOTO 200
4140 IF A=390 THEN GOTO 200
4150 IF A=391 THEN GOTO 200
4160 IF A=392 THEN GOTO 200
4170 IF A=393 THEN GOTO 200
4180 IF A=394 THEN GOTO 200
4190 IF A=395 THEN GOTO 200
4200 IF A=396 THEN GOTO 200
4210 IF A=397 THEN GOTO 200
4220 IF A=398 THEN GOTO 200
4230 IF A=399 THEN GOTO 200
4240 IF A=400 THEN GOTO 200
4250 IF A=401 THEN GOTO 200
4260 IF A=402 THEN GOTO 200
4270 IF A=403 THEN GOTO 200
4280 IF A=404 THEN GOTO 200
4290 IF A=405 THEN GOTO 200
4300 IF A=406 THEN GOTO 200
4310 IF A=407 THEN GOTO 200
4320 IF A=408 THEN GOTO 200
4330 IF A=409 THEN GOTO 200
4340 IF A=410 THEN GOTO 200
4350 IF A=411 THEN GOTO 200
4360 IF A=412 THEN GOTO 200
4370 IF A=413 THEN GOTO 200
4380 IF A=414 THEN GOTO 200
4390 IF A=415 THEN GOTO 200
4400 IF A=416 THEN GOTO 200
4410 IF A=417 THEN GOTO 200
4420 IF A=418 THEN GOTO 200
4430 IF A=419 THEN GOTO 200
4440 IF A=420 THEN GOTO 200
4450 IF A=421 THEN GOTO 200
4460 IF A=422 THEN GOTO 200
4470 IF A=423 THEN GOTO 200
4480 IF A=424 THEN GOTO 200
4490 IF A=425 THEN GOTO 200
4500 IF A=426 THEN GOTO 200
4510 IF A=427 THEN GOTO 200
4520 IF A=428 THEN GOTO 200
4530 IF A=429 THEN GOTO 200
4540 IF A=430 THEN GOTO 200
4550 IF A=431 THEN GOTO 200
4560 IF A=432 THEN GOTO 200
4570 IF A=433 THEN GOTO 200
4580 IF A=434 THEN GOTO 200
4590 IF A=435 THEN GOTO 200
4600 IF A=436 THEN GOTO 200
4610 IF A=437 THEN GOTO 200
4620 IF A=438 THEN GOTO 200
4630 IF A=439 THEN GOTO 200
4640 IF A=440 THEN GOTO 200
4650 IF A=441 THEN GOTO 200
4660 IF A=442 THEN GOTO 200
4670 IF A=443 THEN GOTO 200
4680 IF A=444 THEN GOTO 200
4690 IF A=445 THEN GOTO 200
4700 IF A=446 THEN GOTO 200
4710 IF A=447 THEN GOTO 200
4720 IF A=448 THEN GOTO 200
4730 IF A=449 THEN GOTO 200
4740 IF A=450 THEN GOTO 200
4750 IF A=451 THEN GOTO 200
4760 IF A=452 THEN GOTO 200
4770 IF A=453 THEN GOTO 200
4780 IF A=454 THEN GOTO 200
4790 IF A=455 THEN GOTO 200
4800 IF A=456 THEN GOTO 200
4810 IF A=457 THEN GOTO 200
4820 IF A=458 THEN GOTO 200
4830 IF A=459 THEN GOTO 200
4840 IF A=460 THEN GOTO 200
4850 IF A=461 THEN GOTO 200
4860 IF A=462 THEN GOTO 200
4870 IF A=463 THEN GOTO 200
4880 IF A=464 THEN GOTO 200
4890 IF A=465 THEN GOTO 200
4900 IF A=466 THEN GOTO 200
4910 IF A=467 THEN GOTO 200
4920 IF A=468 THEN GOTO 200
4930 IF A=469 THEN GOTO 200
4940 IF A=470 THEN GOTO 200
4950 IF A=471 THEN GOTO 200
4960 IF A=472 THEN GOTO 200
4970 IF A=473 THEN GOTO 200
4980 IF A=474 THEN GOTO 200
4990 IF A=475 THEN GOTO 200
5000 IF A=476 THEN GOTO 200
5010 IF A=477 THEN GOTO 200
5020 IF A=478 THEN GOTO 200
5030 IF A=479 THEN GOTO 200
5040 IF A=480 THEN GOTO 200
5050 IF A=481 THEN GOTO 200
5060 IF A=482 THEN GOTO 200
5070 IF A=483 THEN GOTO 200
5080 IF A=484 THEN GOTO 200
5090 IF A=485 THEN GOTO 200
5100 IF A=486 THEN GOTO 200
5110 IF A=487 THEN GOTO 200
5120 IF A=488 THEN GOTO 200
5130 IF A=489 THEN GOTO 200
5140 IF A=490 THEN GOTO 200
5150 IF A=491 THEN GOTO 200
5160 IF A=492 THEN GOTO 200
5170 IF A=493 THEN GOTO 200
5180 IF A=494 THEN GOTO 200
5190 IF A=495 THEN GOTO 200
5200 IF A=496 THEN GOTO 200
5210 IF A=497 THEN GOTO 200
5220 IF A=498 THEN GOTO 200
5230 IF A=499 THEN GOTO 200
5240 IF A=500 THEN GOTO 200
5250 IF A=501 THEN GOTO 200
5260 IF A=502 THEN GOTO 200
5270 IF A=503 THEN GOTO 200
5280 IF A=504 THEN GOTO 200
5290 IF A=505 THEN GOTO 200
5300 IF A=506 THEN GOTO 200
5310 IF A=507 THEN GOTO 200
5320 IF A=508 THEN GOTO 200
5330 IF A=509 THEN GOTO 200
5340 IF A=510 THEN GOTO 200
5350 IF A=511 THEN GOTO 200
5360 IF A=512 THEN GOTO 200
5370 IF A=513 THEN GOTO 200
5380 IF A=514 THEN GOTO 200
5390 IF A=515 THEN GOTO 200
5400 IF A=516 THEN GOTO 200
5410 IF A=517 THEN GOTO 200
5420 IF A=518 THEN GOTO 200
5430 IF A=519 THEN GOTO 200
5440 IF A=520 THEN GOTO 200
5450 IF A=521 THEN GOTO 200
5460 IF A=522 THEN GOTO 200
5470 IF A=523 THEN GOTO 200
5480 IF A=524 THEN GOTO 200
5490 IF A=525 THEN GOTO 200
5500 IF A=526 THEN GOTO 200
5510 IF A=527 THEN GOTO 200
5520 IF A=528 THEN GOTO 200
5530 IF A=529 THEN GOTO 200
5540 IF A=530 THEN GOTO 200
5550 IF A=531 THEN GOTO 200
5560 IF A=532 THEN GOTO 200
5570 IF A=533 THEN GOTO 200
5580 IF A=534 THEN GOTO 200
5590 IF A=535 THEN GOTO 200
5600 IF A=536 THEN GOTO 200
5610 IF A=537 THEN GOTO 200
5620 IF A=538 THEN GOTO 200
5630 IF A=539 THEN GOTO 200
5640 IF A=540 THEN GOTO 200
5650 IF A=541 THEN GOTO 200
5660 IF A=542 THEN GOTO 200
5670 IF A=543 THEN GOTO 200
5680 IF A=544 THEN GOTO 200
5690 IF A=545 THEN GOTO 200
5700 IF A=546 THEN GOTO 200
5710 IF A=547 THEN GOTO 200
5720 IF A=548 THEN GOTO 200
5730 IF A=549 THEN GOTO 200
5740 IF A=550 THEN GOTO 200
5750 IF A=551 THEN GOTO 200
5760 IF A=552 THEN GOTO 200
5770 IF A=553 THEN GOTO 200
5780 IF A=554 THEN GOTO 200
5790 IF A=555 THEN GOTO 200
5800 IF A=556 THEN GOTO 200
5810 IF A=557 THEN GOTO 200
5820 IF A=558 THEN GOTO 200
5830 IF A=559 THEN GOTO 200
5840 IF A=560 THEN GOTO 200
5850 IF A=561 THEN GOTO 200
5860 IF A=562 THEN GOTO 200
5870 IF A=563 THEN GOTO 200
5880 IF A=564 THEN GOTO 200
5890 IF A=565 THEN GOTO 200
5900 IF A=566 THEN GOTO 200
5910 IF A=567 THEN GOTO 200
5920 IF A=568 THEN GOTO 200
5930 IF A=569 THEN GOTO 200
5940 IF A=570 THEN GOTO 200
5950 IF A=571 THEN GOTO 200
5960 IF A=572 THEN GOTO 200
5970 IF A=573 THEN GOTO 200
5980 IF A=574 THEN GOTO 200
5990 IF A=575 THEN GOTO 200
6000 IF A=576 THEN GOTO 200
6010 IF A=577 THEN GOTO 200
6020 IF A=578 THEN GOTO 200
6030 IF A=579 THEN GOTO 200
6040 IF A=580 THEN GOTO 200
6050 IF A=581 THEN GOTO 200
6060 IF A=582 THEN GOTO 200
6070 IF A=583 THEN GOTO 200
6080 IF A=584 THEN GOTO 200
6090 IF A=585 THEN GOTO 200
6100 IF A=586 THEN GOTO 200
6110 IF A=587 THEN GOTO 200
6120 IF A=588 THEN GOTO 200
6130 IF A=589 THEN GOTO 200
6140 IF A=5
```

C'est nouveau, ça vient de sortir

BIDOUILLE GRENOUILLE

Clic.
...au hasard. Certes, l'armée Chiite ne peut pas se permettre une nouvelle défaite, surtout après les dégâts infligés...
Clic.
...de jeunesse pour les Fender fabriquées au Japon, et pourtant le logo d'origine, cette fois blanc et beige pour ressortir sur les finitions noires qui recouvrent les têtes. Des Stratocaster d'un vert pomme miraculeux, dotées de vibrations...
Clic.

...politique nous fait chier à cause des médias qui en font un plat. Putain, les politicards sont des pros du show-bizz, point. Vous le saviez, vous, que la Calédonie avait un problème indépendant avant que la presse bien éduquée en fasse...
Clic.

...les soussignés, d'une part, et la...
Clic.

...solution complète de Masquerade, de Jean-Michel Lesne : search body, get wallet, move body, open case, get mask, get box, wear mask, s, s, wait, n, e, wait, wait, wait, wait, wait, get phone, say zorch (retenez le code que la voix vous donne), push button, e, e, n, get bra, s, w, s, get book, w, s, s, w, move block, use corkscrew, u, w, s, s, e, open wallet, give dollar, drop wallet, drop gun, e, s, say (numéro de code donné par la voix), wear flower, w, give book, get dollar, e, buy popcorn, search popcorn, wear badge, get popcorn, e, s, give popcorn, w, w, enter office, pull switch, e, n, e, n, search field, wear glove, drop box, s, s, w, s, e, move rock, get ticket, e, n, drop bra, drop rock, w, n, w, get card, w, n, w, n, insert card, drop card, drop watch, s, wear helmet, s, get razor, put mask, shave, wear mask, n, e, s, e, e, n, e, n, get hammer, s, w, use hammer, drop hammer, e, n, get dynamite, s, w, s, drop dynamite, n, d, e, n, w, w, cut block, drop razor, get toothpick, u, w, s, s, s, e, e, get dynamite, s, e, drop dynamite, drop toothpick, s, get bird, w, get snake, e, n, drop ticket, drop helmet, get bra, get rock, insert rock, sling bra, use toothpick, get dynamite, enter cage, free bird, drop dynamite, light dynamite, d, n, n, drop

snake, get box, get earring, n, go door, push button, e, n, w, n, w, w, u, w, s, s, e, e, s, e, wear helmet, put box, get ticket, w, n, w, w, n, w, wear bra, wear earring, drop ticket, n, wear watch, go door...
Clic.
...je me rappelle, il y a dix ans, ce n'était pas si cher que ça. Même en tenant compte de la proportion entre...
Clic.
...génial, surtout le passage où on le voit en train de sauter au-dessus du machin, tu sais, là où il y a la lave et tout. Il y a un truc que...
Clic.
...toujours Jean-Michel Lesne, cette fois-ci avec la solution complète de l'Enlèvement : prendre chèque, bouger corbeille, prendre clé, ouvrir tiroir, regarder tiroir, prendre passeport, n,

appuyer bouton, n, appuyer bouton, n, s, o, changer chèque, non, e, prendre taxi, n, acheter billet, e, haut, bas, s, prendre taxi, n, e, regarder kiosque, acheter journal, parler marchand, prendre revue, voir durant, o, s, e, regarder buisson, fouiller cadavre, prendre tickets, e, e, e, bas, n, n, haut, e, n, acheter cigare, bas, pousser lit, prendre clés, haut, s, o, bas, n, n, haut, o, o, n, n, e, e, e, e, bas, n, n, haut, o, n, ouvrir porte, avec clés, n, n, ouvrir meuble, fermer robinet, ouvrir tiroir, regarder tiroir, prendre lampe, s, e, pousser tapis, ouvrir trappe, bas, allumer lampe, s, ouvrir meuble, avec clé, prendre tenaille, n, haut, o, haut, haut, o, s, casser chaîne, avec tenaille, n, tourner bouddha, n...
Clic.

...pas faire clic, c'est très désagréable. En plus, il n'arrête pas. Faudrait peut-être...
Clic.
...impulsion que j'ai du mal à expliquer. C'est comme si tu étais dans un toboggan, tu vois, qui descende. Alors t'as l'impression que tes tripes remontent, c'est chouette, quand même. Comme dans une...
Clic.
...information is then read into memory. If skewing was not done and the sectors were in sequential...
Clic.
...et l'éternel Jean-Michel Lesne avec des conseils pour Dark Crystal : premières actions, look, east, get shale, west, west. Trouver Ursu : west, west, north, speak Ursu, look bowl, south, east, east. Poursuivre le jeu : north, dig, get flute, north, east.

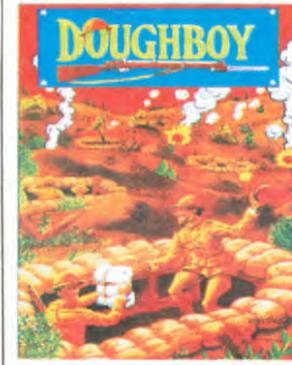
Couloirs du château : south, south, west, west, south, south. Sortir du puits : run, go hole, climb, east, south. Fuir : west, east, east, go curtain. Reconstituer le crystal : north, north, west, get scepter, east, east, east, use hook, east, up, east, jump crystal, no, insert shard, kiss Kira...
Clic.
...Mer, Crabe, Crevette, Amour, Moule, Jalousie, Pleurs, Vengeance, Merlan, Haine, Pppppppffff... C'est partout pareil...
Clic.
...la mineur, mi mineur, ré mineur, mi, non, tu me fais un ré septième, là ! Oui, c'est ça. Et on reprend au la, mi, ré septième et fa...
Clic.
...pas pourquoi aujourd'hui, on peut le faire n'importe quand. Aucune raison pour qu'on le fasse aujourd'hui...
Clic.

... du Sweet Crackers Rennes. On les obtient en composant le 613 91 55, puis * 176000695, sommaire, " ?ABONNE", "DRT", "DEMO". Ce sont les trois mots de passe nécessaires. Pour le 15900064502, le 17502059203 (VTCOM), le 17506053201 (Centre Mondial de l'informatique), le 177000841DBRS (GCAM) et le 1910006931 (Circé), il suffit de taper le numéro...
Clic.
...délais beaucoup plus longs que prévu, ce qui nous...
Clic.
...étonnant : alors que d'habitude, ils prennent des pseudos comme "Great Crackers Band" ou "Best Elite Cracking", celui-ci a décidé de s'appeler "Prout prout turlut tagada pouet pouet". Et qu'a-t-il craqué ? Des serveurs mono-voie, sur Paris : Devil au 738 61 44, mot de passe V058BQL, Chamonix au 523 53 60, Missive au 261 80 76, le Cesta au 354 78 76 et Viatel au 722 54 03. Nous avons...
Clic.
...s'appelle "Laisse au temps le vent emporter tout". C'est, de très loin, le meilleur...
Clic.
...fin des émissions. Demain...
Clic.

US GOLD OU L'OR DUR

Si le nom ne vous paraît pas extrêmement instructif, vous serez heureux d'apprendre qu'US veut dire Etats-Unis et que Gold veut dire Or. Ce qui sous-entendrait que tous les produits commercialisés par

US Gold sont fiables à 100%, que vous pouvez les acheter les yeux fermés, etc. Mais il existe des exceptions à la règle. En voici une : **Doughboy** doit son nom aux courageux combattants des tranchées de l'avant-dernière guerre. Vous vous trouvez donc dans une tranchée et votre objectif est de conquérir celle qui vous fait face en éliminant l'ensemble de ses occupants. Pour un sujet original, c'en est un, mais pour ce qui est de la réalisation, attention les yeux ! C'est moche, pas beau et laid, sans parler de l'oubli total d'une mise en condition sonore quand même nécessaire si l'on veut donner l'impression de se trouver sur le champ de bataille. Bref si vous aviez envie de vous l'offrir, vous feriez mieux de le programmer vous-même.



north, listen brook, west, cut pad, east, east, east, east, north, north, use pad, north, east. Sortir du piège et trouver Aughra : look, look, look, look, speak being, yes, moon daughters, north. Trouver le crystal : crystal shard, play flute, get blue, south. Echapper à l'embuscade : go window, south, west. Rencontre avec Kira : help, turn shell, get pouch, go shell, look, look, look. Echapper aux tueurs : south, south, west, north. Dans la caverne : sit down, look wall, north. Rencontre avec les Landstriders : north, north, west, south. Voyage avec les Landstriders : jump on, west, west, west, west, south, west, south. Fuite : jump, grab Kira, west. Entrée dans le château : send Fizzgig, send bars, look, use key, open bars, south.

PAS CHER MON FRÈRE

C'est le lecteur de disquettes Atari fonctionnant avec le 800 XL (et par là-même avec le 130 XE) qui baisse et vient se positionner dans les prix les plus bas du marché : 2000 francs TTC pour cette bestiole. Malheureusement les problèmes de rapidité et de capacité ne sont pas résolus par cette modification gigantesque du

COUMBIEN TI DONNES?
2000 ? 1000 ?
500 ? 200 ?
10F ? 3F50 ?
prix (près de cinquante pour cent !). Enfin, il vaut mieux voir ça que d'être aveugle.

CHECK - UP

Quelques infos techniques sur le nouvel (nouveau ?) Amstrad, le CPC 664. Le prix : 4490 balles avec un moniteur monochrome, 5990 avec le même en couleurs. Il sera disponible en Mai. C'est sûr : pas le genre de la maison d'annoncer une bécaune deux ans avant qu'elle sorte. Mais en petite quantité, pas le genre de la maison d'inonder le marché.

PHICS PEN, GRAPHICS PAPER, TAG, MASK (détermine un motif de pointillés) sont des instructions graphiques. Les instructions existant déjà acceptent plus de paramètres qu'avant. COPYCHR\$ renvoie le code ASCII d'un caractère lu à l'écran. FRAME permet de maîtriser la synchronisation du balayage de l'écran : c'est un joli gadget. CLEAR INPUT vide le buffer clavier (quand même ! Ils se sont aperçus que c'était gênant !). CURSOR contrôle l'affichage du curseur, pardon, du curseur. ON BREAK CONT permet de



centu au-dessous de 2890 francs. Le basic est amélioré, d'une façon si subtile que les logiciels du 464 sont compatibles avec son grand frère. Les instructions : FILL (remplit une surface fermée), GRA-

proteger légèrement un programme : celui-ci ignorera l'appui sur la touche "ESC". Toute la gestion d'erreurs a été refaite, les routines d'édition et d'affichage numérique aussi. C'est dommage qu'il soit aussi moche que l'autre.

DES PRIX TOUS PETITS

Je vous les annonce tout de suite et je vous dis après ce que ça concerne. La cassette à 120 francs et la disquette à 180 francs. Ca vous dit ? C'est pour Atari et Commodore, ça vous tente encore ? Okay, alors sachez que ce sont les prix pratiqués par US Gold pour les logiciels suivants Pac Man, Dig Dug et Mister Do. Devant l'immense nouveauté que représentent ces logiciels, on peut s'étonner à juste titre du prix si bas. Quand je pense que Pac Man (version piratée par une société italienne) sous le nom de Dots Man se vend à quarante francs tout mouillé de chaud, on peut se dire que Bally Mid-

way, Namco et Datasoft ne se mouchent pas dans leur manche quand il s'agit de demander des royalties sur leurs produits.



J'AI FAIT UN PETIT CALCUL

Assez simple, qui m'a permis de me rendre compte que la vitesse de transfert de l'information à partir d'un disque laser optique est de 250 Ko à

la seconde. Enfoncé, le disque dur. Certains MSX (notamment le nouveau Pioneer) proposent en standard la connexion pour le lecteur laser. Peu de programmes existent pour l'instant sur le marché et tous sont aux Etats-Unis. Mais on peut rêver : vous vous voyez charger toute la mémoire de votre micro en 2 dixièmes de seconde ?



ATARI, VU DE LA FRANCE

Bonsoir, les petits amis, c'est encore moi et je viens vous bassiner une fois de plus avec l'Atari.

Depuis le temps que vous entendez parler, vous devez être impatientés de le voir, de le toucher, de le caresser lascivement, de prendre sa tendre souris dans vos mains calleuses, oui, oui, encore, vas-y, plus fort.

Tout d'abord, conformément à la décision américaine de privilégier la version 512 Ko, la version 128 n'a que peu de chances de franchir l'Atlantique. C'est donc du 520 ST que nous hériterons. Pas de prix prévu : Atari France n'a pas reçu d'instructions à ce sujet. De plus, ils ne savent pas dans quelle configuration sera vendu l'appareil. Rappelons qu'aux Etats-Unis, il sera

vendu avec un moniteur couleur et un lecteur de disquettes incorporé pour environ 1000 dollars (1000 dollars, au cours du change, ça fait près de 10.000 balles. Mais il est fort probable qu'il vaille au moins 15.000 balles). Comble de l'horreur : il ne sera pas dans nos vertes vallées avant le quatrième trimestre. Ca va chauffer dur, l'importation parallèle.

DERNIÈRE MINUTE : LES IMPORTATEURS PARALLÈLES FONT GRÈVE. OH NON ! PAS ÇA. Bouuuu

MINI MIR FAIT LE MAXI

Je vous ai parlé du petit robot (le MIR) coincé entre deux cuves du surgénérateur de Creys-Malville. Il semblerait que celui-ci ait été récupéré cette semaine. Dommage. A lui seul, il était capable d'enrayer ou de retarder la mise en marche du surgénérateur. Ce robot devait être un membre des Amis de la Terre ou de Greenpeace. Après un bon nettoyage et un lavage des circuits, on va le remettre à la tâche : vérifier les soudures des cuves.



LES INFOS TÉLÉ ET LES PIEUX

La télé française se refuse, mois après mois, à se diversifier. Les chaînes privées sont prêtes à envahir le réseau hertzien, mais la législation est comme d'habitude en retard de trois révolutions technologiques. Mais que font les étrangers, se préparent-ils à nous bombarder leurs images à grands coups de satellites et de réseaux câblés ? En l'occurrence Ted Turner, fondateur et propriétaire de la seule chaîne à diffuser des infos 24 heures sur 24, la Cable News Network (CNN), se prépare à nous envahir par la tangente. A partir de janvier prochain,

38.000 chambres d'hôtel disséminées en Europe recevront à plein tube cathodique les programmes de CNN, via le satellite Intelsat. Il va faire bon être couché en janvier.



ON ARROSE

C'est le 7 mai que sera officiellement inauguré l'ANNUAIRE ELECTRONIQUE. Depuis quelques semaines, ce service est disponible au niveau national. Les businessmen des PTT et quelques ministres vont donc en profiter pour se faire sauter le standard à grands coups de champagne. En fait, ce sont les opératrices de saisie qui devraient trinquer. En effet, le fichier de l'annuaire représente plus de 26 millions d'enregistrements. (Approximativement 500 kilos d'ongles

cassés, 324 litres de vernis, 500 000 migraines, 127 332 tubes d'aspirine, 1214 conjonctivites dont 154 aiguës). Le tout est accessible par les quelques 600 000 Minitels actuellement en service.



A LA POINTE DU PROGRÈS

C'est *Micro Application* qui s'y trouve en proposant depuis le début du Sicob Micro un ouvrage général sur l'Atari 520 ST. Sont traités, brièvement mais avec soin, les caractéristiques du 68000, l'architecture du 520 ST, les interfaces, l'interface midi, l'interface vidéo, l'operating system, le CP/M V 3.0, le BIOS du ST, les manipulations à partir de la souris, le travail et la structure du GEM, le Logo (fourni en ROM en option, à la place du Basic)

et les différents langages de programmation utilisables sur la bête. Pour 129 francs, vous pouvez vous payer un voyage tranquille sur la meilleure machine de sa génération et avant sa sortie. Une première non ?



LES GRENOUILLES MENAÇÉES

Deux anglais viennent d'être arrêtés pour contrefaçon, faux et usage de faux. Ils s'étaient introduits dans de gros systèmes grâce au réseau Prestel (équivalent de notre vidéotex) et à un ordinateur couplé à un modem. C'est la première fois qu'on assiste en Angleterre à une arrestation de cet ordre depuis que la loi sur le piratage informatique a été votée en 1981. Les deux hommes ont pendant

un temps été soupçonnés d'être les auteurs de l'ano-



nyme 'The hacker's handbook' (petit guide du pirate) qui fait

LE MEILLEUR JEU DU MONDE

Hobbit, que tous ceux qui possèdent un CBM, un Oric, un Spectrum ou un BBC doivent connaître, va enfin être adapté pour Apple. Des problèmes de droits d'adaptation et d'exploitation pour les Etats-Unis ont empêché de réaliser cette adaptation plus tôt, mais elle devrait être terminée d'ici deux mois. De quoi justifier l'achat d'un Apple. Enfin une bonne raison. Stop! Dernière minute: il va AUSSI être adapté pour Amstrad et MSX. Comme ça, il n'y



a vraiment aucune raison d'acheter un Apple.

ZORRO, RENARD RUSÉ

Après les chevilles qui enflent, Goupil va se gonfler les bourses. La société vient en effet d'être admise dans le temple du business. Première opération: augmentation du capital de 24 millions de francs lourds. Ensuite (si j'ai bien compris) les petits épargnants pourront acheter de l'action Goupil à 140 balles pièce, c'est donné. Sur la lancée, Goupil a annoncé la sortie prochaine de sa nouvelle gamme dont le

Goupil 4 qui sera compatible avec IBM, plein de fenêtres (logiciel MS WIND de chez Mi-



crosoft). Ça baigne pour le renard rusé qui va bientôt faire sa loi.

EDUCAT-HIPS

C'est Hatier, grâce à ses logiciels éducatifs, qui va embrigader nos chères têtes blondes sur la pente savonneuse du vice!



Non... Les logiciels eux-mêmes ne sont pas en cause (normal: on les attend pour les tester) mais le serveur Minitel sur le-

quel on peut obtenir des informations les concernant. Composez le 614 91 66 et demandez le serveur DISCO. Disco, c'est l'abréviation non pas de disco-music, mais de discontel. En fait vous vous trouvez sur un serveur qui sert d'abord à se bourrer la gueule 24 heures sur 24 (vous pouvez commander tous les vins et alcools que vous désirez, à n'importe quelle heure, à condition de payer par Carte Bleue) et accessoirement si vous avez le temps vous pouvez profiter du descriptif disponible sur chacun des jeux Hatier.

Enfin voilà de l'informatique éducative bien conçue: une leçon d'anglais, un gorgéon de picrate. Merci Monsieur (ou Madame, on n'a pas été présentés) Hatier.

EXEL JOURNAL

Tous les constructeurs d'ordinateurs se sentent une âme de journaliste, il est de bon ton de

EXELEMMENT VÔTRE



initiation trucs & astuces

grand concours de logiciels - inédit - à gagner

faire sa petite revue bimestrielle dès que les ventes dépassent 12 ordinateurs. Exelvision n'échappe pas à la règle et voici le petit rejeton né des amours d'un EXL 100 et d'une rotative d'imprimerie. Le numéro un est assez bien fait avec des programmes, des cours d'initiation au basic à deux niveaux, des trucs et astuces et même un concours pour gagner une imprimante. Exelvisionnaires, vous avez déjà votre club d'utilisateur, voilà votre journal, avec les 9.000 ordinateurs vendus à l'éducation nationale vous ne serez plus jamais seul, surtout si vous avez un modem. 100 francs l'abonnement annuel.

QUI A DEULIGNE DEULIGNERA

Ah, comme le temps passe et comme les passions tombent. Je vis le jour où les deulignes se précipitaient sur nos frères ordinateurs comme la vague sur la coquille de noix. Mais aujourd'hui rien ne va plus! Le temps passe, l'intérêt trépassé... C'est la dure loi de la vie.

Listing CANON

```
1 CLS:INPUT "IA:":FOR I=12 TO 17:FOR J=7 TO 00ST
EP-1:P=POINT(I,J):U=56*(P-1)+32*(P=0)
2 V=10*(J=0):W=13*(J=0):LPRINT I,0;CHR$(
-U)+CHR$(V)+CHR$(W):NEXT J:GOTO 1
```

Marc ZICHO fait son possible pour vous détendre la rétine, saurez-vous en profiter ?

Listing ORIC 1 ATMOS

```
1 POKE155,255
2 PRINT "Faire LIST et oter la
ligne 21845."
```

Henri CHARBONNEAU dumpa la mémoire de son Thomson en deuligne, fabuleux, prodigieux, unique !

Listing THOMSON

```
1 CLS:DEFSTRK-Q:K=" " :M="000":INPUT "Adre
sse de debut":A:FORT=0T0213:N=HEX$(A):N
=LEFT$(M,4-LEN(N))+N:PRINTN+K+:FOR I=0T
07:P=HEX$(PEEK(A+I)):P=LEFT$(M,2-LEN(P))
+P:PRINTP+K+:NEXT I:PRINTK+:FOR I=0T07:B=PE
EK(A+I):B=B-(46-B)*(B<32)+(B>127):PRIN
TCHR$(B):NEXT I
2 A=A+8:0="":D=INKEY$:IFO="" THENNEXTELSE
END: Ce programme permet de lire la
memoire. Il donne l'adresse, le contenu
des octets en hexa et leur traduction en
clair. INPUT permet la saisie en hexa
(hex: &H65F0).
```

Richard REYNAUD emporte la mer dans son micro, rien de tel à regarder avec un coquillage sur l'oreille: un spectacle son et lumière.

Listing AMSTRAD

```
1 CLS:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,6:INK
3,1:C=2:FOR I=-635 TO 1275 STEP 2
:C=-2*(C=4)-3*(C=2)-4*(C=3):PLUT I
:400,-C*(C<4)-(C=4):DRAW 320,200:
DRAW I,0:NEXT:LOCATE 3,13:PRINT "M
ULTICOLEUR":LOCATE 26,13:PRINT "EN
MODE 1 !!!":CALL &B006
2 FOR I=1 TO 40:INK 1,6:INK 2,1:IN
K 3,24:FOR J=1 TO 70:NEXT:INK 1,1:
INK 2,24:INK 3,6:FOR J=1 TO 70:NEX
T:INK 1,24:INK 2,6:INK 3,1:FOR J=1
TO 70:NEXT:NEXT:CALL &B006:GOTO 2
```

Jean-Michel DOUCET déclare le 1er mai jour de l'année et fournit de quoi réaliser n'importe quel type de banderoles, bandant non ?

LA NUIT DES MORPIONS

Alors là, bonjour le piège! Comment ai-je pu croire un instant que cette soirée serait autre chose qu'un sinistre ratage. Comment ai-je pu annoncer "La nuit des puces" en pensant qu'elle pourrait vous intéresser? Pardon, pardon, excusez-moi de vous avoir peut-être empêché de dormir, empêché de programmer ou d'honorer votre compagne ou votre compagnon du moment. Vous l'avez vu, cette émission de TF1 soporifiée par Georges Leclère a définitivement déshonoré votre poste de télé samedi dernier. Elle n'était regardable que par les mamans des protagonistes de l'émission, mamans qui étaient peut-être fières de voir leur rejeton sur les écrans magiques mais qui n'ont pas dû le rester longtemps. Comment peut-on dil-

gatoire devront-ils continuer à casquer pour les projets nul-lards de TF1 et de TF01, sa fi-



bouffe

liale organisatrice des plus beaux ratages de l'année? Les autorités télévisuelles, hautes ou basses, sont-elles si impressionnées par l'aura de l'informatique qu'elles ne sont pas capables de faire la différence entre une émission de télé normalement inintéressante et une nuit complète d'inepties mercantiles? C'est pourtant pas compliqué de s'apercevoir que Georges Leclère et TF01 ne sont pas capables de faire mieux que Pik et Poke et Colegram ou que Tify qui sont déjà des monuments en matière de taux d'écoute faiblards. Pourquoi confier une nuit complète à ces équipes? Il ne manque pas de vrais organisateurs et de vrais animateurs à la télé. Mais peut-être que Michel Chevalet ou François de Closet n'ont pas envie de s'emmerder à faire des émissions

pour des postes de télévision éteints! Ceci dit, si vous avez vu l'émission, ne vous imaginez pas que les pseudo-branchés qui y participaient se soient moins ennuyés que vous. Six collaborateurs de l'hebdodo étaient présents, ils se sont autant amusés que pour l'enterrement de Brejnev en diffusion intégrale commenté en russe par Zitronne. Le buffet était mesquin et dégoué, la bière de mauvaise qualité, le vin aigre et l'émission probablement encore plus pénible de l'intérieur. Heureusement que nous avons réussi à piquer la réserve de vouiski de Micro7 et que nous avions apporté un jeu de cartes. Il n'y avait que Carali qui était content parce qu'il a réussi à approcher Sapho (pas assez près à son goût).



has been

La nuit des puces et des branchés? Oui, mais les puces sont des morpions asthmatiques mal branchés sur un courant négatif.



le roi débranché

pider des millions de francs lourds dans des projets aussi chiants? Les cochons de payeurs de la redevance obli-

HIPPO JOYST

nouveau, tir automatique

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 répétition, c'est pas beau ça ? Pour le reste rien de changé : trois boutons de tir, une bonne prise en main et quatre ventouses pour le coller définitivement sur la table de la salle à manger (super-pratique pour les repas !). Prise standard pour Atari, Commodore 64, Vic 20. Compatible avec les interfaces Oric et Spectrum. Pour Apple, Thomson, Texas, Machbrö et Trucmuche, Tintin : ça ne marche pas ou alors il faudra bidouiller.

Ah, au fait, c'est plus cher que l'ancien, 120 balles ! De toute façon, 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 ministre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.



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

Nom
Prénom
Adresse

DATE : PU = 120 F ... x ... = ... F
frais d'envoi = +15 F
chèque joint : TOTAL = ... F

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le logiciel à sa juste valeur

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



"Dork crystal" est sans nul doute un des plus beaux et rapides jeux écrits pour TI 99 : votre héros doit récupérer des fragments de cristal dans le labyrinthe qui est le lieu à la mode pour tous les monstres branchés de la galaxie ! Les autres jeux sont tout aussi efficaces : un superbe sauteur sur sa pyramide, un duel pour deux joueurs en armure, un casino avec 3 jeux de cartes, une centrale nucléaire et "Mission périlleuse" qui vous transportera dans une jungle hostile en deux somptueux 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-héros et victime du célèbre docteur Paranaud. Si vous arrivez au bout de ces six casse-tête sans problèmes de santé et sans troubles mentaux, vous deviendrez sans conteste un des grands maîtres mondiaux du jeu d'aventure ! Une cassette pleine à craquer pour 120 francs.

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



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

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



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

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

Nom/prénom
Adresse
Code postal
Ville

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

- REGLEMENT JOINT : ...00F
DATE :

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

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

HEBDOGICIEL: 27 rue du Gal Foy 75008 PARIS.

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

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

1ER PRIX
20.000 F

AVEC LE PREMIER PRIX, JE POURRAIS ME PAYER 100.000 CARAMBARS !!



AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'hebdogiciel compte sur vous !

La marche à suivre est simple :
- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).
- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.

- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.

A renvoyer avant le 17 Mai 1985 à minuit à Hebdogiciel, concours mensuel, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est

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

Date limite d'envoi du bulletin de vote le Vendredi 17 Mai à minuit.

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 17 Mai à minuit à Hebdogiciel concours mensuel, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

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

NOM DU PROGRAMME :

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

NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :

PETITES ANNONCES GRATUITES

AMSTRAD CPC 464 CHERCHE contacts uniquement sur région BRIE CONTE ROBERT pour échanger des logiciels (jeux et utilitaires), idées, des documents et des trucs. Jacques LEFEVRE. 20 avenue du docteur Laennec 77170 BRIE CONTE ROBERT. Tel : 405 41 34.

CHERCHE possesseur D'AMSTRAD CPC 464 pour échanger des programmes. Frédéric JACQUET. "Le Hameau Des Planchettes" route de Valeille 42110 FEURS.

VENDS AMSTRAD VERT garantie 6 mois + livres : 2600 F. Tel : (32)-45 06 86 après 19h.

VENDS AMSTRAD CPC 464 VERT + joystick + programmes + imprimante Seikosha GP 100 + revues + livres. Christian BIZEUL. rue du Marais vivaise 02000 LAON. Tel : (23) 79 49 73.

APPLE

CHERCHE programmes pour APPLE IIc ou IIe. Denis POUCHARD. Cheppes la Prairie 51240 LA CHAUSSEE/MARNE. Tel : (16 26) 67 74 52.

VENDS ou ECHANGE + de 100 programmes pour APPLE IIe, IIc, II. CHERCHE également correspondant. Frédéric DUFOUR. 30 rue A Staincq 59610 FOURNIES. Tel : (27) 07 25 après 17h.

VENDS Apple //c + moniteur couleur + Joystick (tous garantis) + livres ("les ressources de l'Apple //c", "Cleps pour l'Apple //c"). Valeur 15500 Francs, prix demandé : 12000 francs à débattre. Tel : (1) 666 60 39.

VENDS logiciels de jeu d'origine pour Macintosh avec factures d'achat à 50% de leur valeur : Pierre molle, Reversi, Alice sur l'échiquier, Macflush, Macattack. Philip MACKINNEY, 127 rue de la faisanderie, 75116 Paris. Tel : (1) 503 01 48, soir et week-ends.

ATARI

Vends Atari 2600 + manettes + 11 K7 : 750 F. Eric : (6) 430 15 01.

Vends Atari 800 XL + lecteur de K7 + Manette de jeu Atari + Interface Péritel PVP 80 + Livre : Connaître le Basic Atari + jeu : Bristles. Valeur neuf : 3800 F. Sous emballage d'origine : 1800 F. Tel (3) 461 12 18. Matériel de Janvier 1985.

COMMODORE

VENDS COM 64 (sous garantie) + lecteur de K7 + joystick Spectravideo + introduction au basic (livre + 2 cassettes) + 60 jeux : 4000 F. Tel : 576 77 73.

CHERCHE The Mask of the Sun pour COM 64 à échanger contre The Dallas Quest ou The Seven Cities of Gold ou Summer Games et VENDS autres jeux : Chopflifer, Jumpman, Pitfall 1 et 2 : 50 F. pièce. Ultima 2, Grand Master etc... : 150 F. pièce. Serge DURAND. Les Alisiers 1338 BALLAIGUES. SUISSE.

VENDS COM 64 + drive 1541 + moniteur + lect K7 + nombreux jeux utilitaires + livres + poignées : 7000 F. Tel : (20) 84 35 97.

VENDS pour COM 64 magnéto 1530 au plus offrant. Tel : (61) 64 30 05.

COMMODORISTE ECHANGE astuces, idées, programmes. Pierre KIRSCH. 6 rue du village 6798 AUBANGE. BELGIQUE.

VENDS ou ECHANGE pour COM 64 programmes de jeux ou utilitaires sur disk ou cassette. Tel : 381 52 58 après 19h.

ACHETE lecteur de disquette VIC1541 pour COM 64 : 2000 F. maximum. ECHANGE 600 programmes sur K7. Pierre BOU-TAVANT. 7 rue de Verdun Couchey 21160 MARSANNAY LA COTE. Tel : (80) 52 22 69 après 18h30.

VENDS COM 64 PAL + drive 1541 + 1530 + imprimante MPS 801 + livres + nombreux jeux + joysticks. J.C. ROULIE. 131 rue des Bas 92600 ASNIERES. Tel : 799 22 60.

CHERCHE possesseur COM 64 pour échange d'idées et de programmes sur K7 uniquement. Michel PAUL. 3 chemin des Oiseaux 4880 SPA. BELGIQUE.

CHERCHE lecteur de K7 pour COM 64 : 150 F. maximum + logiciels. Pascal MARTIN. 120 B rue des Pyrénées 75020 PARIS.

VENDS COM 64 + prise péritel + datasette 1530 + 100 jeux commerciaux en LM + 3 livres : 3000 F. Bruno BARDIN. 88 rue du Docteur Charco 42100 SAINT ETIENNE. Tel : (77) 57 24 56 après 20h.

VENDS COM 64 + magnéto + 8 K7 + 1 joystick + 2 livres et divers HEBDOGICIELS : 2700 F. Annie RASSENEUR. 16 20 rue des Fiacles 59650 VILLENEUVE D'ASCQ. Tel : 04 66 44 après 20h.

Cherche possesseurs de Commodore 64 pour échanger, vendre ou acheter jeux et utilitaires. Michel BROISIN. 11 allée du Parc les Ervues. 74300 Cluses. Tel : (50) 98 41 84.

Vends Commodore 64 RVB + Drive 1541 + magnéto + nombreux logiciels originaux (dans leur emballage) + joysticks (Atari, Quick Shot II) + bouquins : 7000 F. à débattre. Corinne : (1) 348 18 61.

Vends Commodore 64 + lecteur de K7 (les deux, valeur : 3000 F.) + documentations + livres + 120 logiciels (valeur 16000 F.). Prix : 7000 F. Jean Lionel LEHMANN. 1 place de l'Eglise, 67300 SHILTIGHEIM.

VENDS ou ECHANGE programmes de jeux ou utilitaires pour COM 64. Laurent LECOMTE. 16 avenue Jean Léger 74500 EVIAN. Tel : (16 50) 75 23 24.

HECTOR

VENDS HECTOR très peu servi + cassettes de jeux et programmes : 3500 F. Tel : (47) 64 55 37.

VENDS HECTOR 2 HR : 2800 F. + jeux sur cassettes Baroud : 70 F. + Base spatiale : 50 F. + Galaxius : 70 F. + Formule 1 : 70 F. ou le tout : 2990 F. Claude BRANCOURT. 7 rue Jacques Monod 59360 LE COTEAU. Tel : 77 83 61.

VENDS HECTOR 2HR 48K + péritel + 12 logiciels : 5800 F. Tel : (84) 56 31 59 après 18h.

VENDS HECTOR HRX 64K Forth + Basic IIIX + assembleur Forth : 3700 F. Jean Louis THOMAS. 15 rue du docteur Denoyelle 37000 TOURS. Tel : (47) 66 52 96.

VENDS HECTOR BR 16K + 1 cassette basic + 2 cassettes de jeux (Grenouille et Envahisseurs) + livre de basic pour HECTOR + 2 joysticks : 3000 F. Ludovic OLIVER. 21 rue Théophile Harrault 49170 ST GEORGES S'LOIRE. Tel : (41) 39 15 73.

VENDS HECTOR 2HR + 16 cassettes de jeux + livre + apprentissage basic par cassette + 2 joysticks neufs. M. GUILLEMIN. 231 rue de la Vigne 80260 FLESSELLES. Tel : (16 22) 93 74 26 le soir aux heures de repas.

ORIC

Vends Atmos + Péritel + Alimentation + Bloc d'alimentation + Cordon magnéto + Adaptateur UHF + 11 K7 + livres : 3000 F. Raoul SIGNORET. 27 Mas Castel, 34570 VAILHAQUES. Tel : (67) 55 47 97.

Cherche contacts sur la région parisienne pour échange de logiciels sur Atmos. Cherche aussi écran couleur ou TV pour moins de 1000 F. D. DEGRE, 15 avenue Gambetta, 92410 VILLE D'AVRAY. Tel : (1) 709 39 35.

Vends Atmos 48 Ko (garanti 6 mois) + 6 K7 de jeu (Aigle d'or, Hobbit...) + livres + documentation + divers listings + cordon Péritel + alimentation : 1800 F. Magnéto K7 Hermès : 200 F. Calculatrice TI 58 C (avec docs, module général, listings) + Chargeur d'accus : 350 F. Olivier BERCOVITZ. 4 ave Courte-line, 75012 PARIS. Tel : 345 20 85

Vends Oric Atmos (1 an) + Interface manette programmable + manette (Quick Shot II) + synthé parole + câble télécommande magnéto + Interface CGV (télé sans Péritel) + Théorie (4) + 3 livres + 2360 F. de logiciels (B.A.B.A pour ORIC). Valeur plus de 7000 F. Vendu 4490 F. Stéphane MAUCONDUIT. 2 ave Cornelle, 76380 CANTELEU. Tel : (35) 36 11 78.

Je vends 14 K7 originales (jaquettes, modes d'emploi, boîte) et 11 copies superbes, tout cela dans 2 pratiques mallettes de transport avec 6 livres et 60 listings divers. Mise à prix : 2000 F. En PRIME à l'heureux acheteur du lot : 1 Oric 1 + cordons + Prise et alim Péritel + Magnéto + Transformateurs. Excellent état, emballage d'origine. Jean-Louis ROUCHY : 985 00 43 (après 18h).

Vends imprimante 4 couleurs pour Oric + Câbles + Manuel + Garantie 6 mois + Papier en rouleau : 1800 F. Vends aussi adaptateur N et B pour Oric : 100F. Joystick Quick Shot I : 100 F. Philippe : (56) 85 26 37.

TEXAS

VENDS extension mémoire 32 Ko pour TI 99 (état neuf) : 1100 francs. Guillaume FORTIN, 12 passage Cottin, 75018 Paris. Tel : 255 60 04 après 16h40. (NDLMC : 16h39? je peux pas !)

THOMSON

Vends MO5 sous garantie + lecteur enregistreur de K7 + 2 livres + manettes de jeu + nombreux jeux (Airbus). Remise 15 %. Tel (heures de repas) : (84) 33 07 93.

Vends Thomson MO5, cause double emploi, neuf (avril 85) : 1800 F. à débattre. Tel : (6) 457 50 40 (après 20 h).

Vends TO7 avec prise Péritel Moniteur + Cartouche Basic memo 7 + Magnéto + 14 livres + logiciels + K7 + revues + programmes : 2200 F. Eric : (6) 430 15 01.

Vends pour TO7, TO7-70, à 50 F. pièce. Troff, Zaptrak, Tirailleur. Tel : 404 03 06 (après 19h).

Vends région Moulins : TO7 + Basic + Pictor + Magnéto + Transfo + Bouquin de référence + nombreux programmes + Bidul, Roger et Paulo, Pingo, Poker, PulsarII : 3400 F. Denis LAFONT : (70) 46 21 23.

GAG ? ... NON ... PUB !

VIDEOTROC
2000 jeux!
NOS PRIX NEUFS!

ECHANGE-REPRISE DÉPÔT-VENTE JEUX ET MICRO-ORDINATEURS

MSX CANON V20 + 1 jeu	2 980 F	MONITEUR ZENITH	950 F
IMPRIMANTE MSX CANON	1 990 F	MONITEUR COULEUR FIDELI CMIS	2 590 F
COMMODORE 64 PAL + 1 jeu	2 290 F	MAGNETO ORDINATEURS	299 F
COMMODORE 64 PERITEL + 1 jeu	2 690 F	DISQUETTES PAR 10	139 F
FLOPPY DISK 1541	2 590 F	QUICKSHOT II	120 F
AMSTRAD CPC 464		CONSOLE CBS	1 190 F
• moniteur vert + 3 jeux	2 990 F	JOYSTICK HIGH SCORE	295 F
• moniteur couleurs + 3 jeux	4 490 F	+ ATARI, SPECTRUM, ORIC, Etc.	

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
 tél. : 3421854
 métro : gare de Lyon et Ledru-Rollin

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 h A 19 h

BLANC BERNARD
INFORMATIQUE BUREAUTIQUE LYON

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

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

ASSISTANCE TECHNIQUE - LOGICIEL - FORMATION

VIDEO SHOP

L'espace le plus micro de Paris

VIDEO SHOP, c'est le plus grand choix de logiciels au m². C'est aussi de très nombreuses marques :

- ATARI
- AMSTRAD
- SINCLAIR
- LANSAY
- MSX
- ADAM
- COMMODORE
- THOMSON
- EXELVISION

Passez nous voir nombreux A LA FOIRE DE PARIS [STAND 2L26], nous vous y attendons jusqu'au 8 mai.

50, rue de Richelieu 75001 PARIS. 296.93.95
 251, bd Raspail 75014 PARIS.

VISMO

Vente informatique service micro ordinateurs

ORIC, SINCLAIR, AMSTRAD
 Moniteurs couleur et N/B.
 Tous périphériques
 ASSEMBLEUR MONAMS
 Recommandé par Hebdogiciel

VISMO SERA PRESENT A LA FOIRE DE PARIS du 27 avril au 8 mai 1985
BAT. II niveau 2. [stand K20]

Venez vite chercher votre carte d'invitation à l'un de nos magasins.

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

VIDÉO 107 INFORMATIQUE

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

PLACE DES FÊTES
 75019 PARIS

SINCLAIR QL 5 490 F
SPECTRUM + 1 900 F
CBM64 + Lect. K7 2 990 F
ORIC ATMOS 1 690 F
AMSTRAD VERT 2 990 F

Tél. : 201.22.34 - 201.46.09

GENERAL

le temple d'AMSTRAD

Initiés d'HEBDOGICIEL, venez, en pèlerinage, 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

PETITES ANNONCES GRATUITES

Vends ZX Spectrum "+" 48 Ko Péritel : 1700 F. Microdrive + Interface ZX 1 + Interface Joysticks + Traitement de Textes : 1200 F. Nombreux livres, K7 jeux et utilitaires. Tel : 330 16 66.

Echange de jeux pour Spectrum 16 et 48 Ko et pour Atari 600 et 800 XL. Liste sur demande, réponse assurée. Régis MADEC, 1 rue Solferino, 29200 BREST, tel (98) 44 07 40.

VENDS ZX 81 + clavier mécanique + mémoire 16 KO + 6 logiciels (jeux) + branchements TV. et magnéto + livre "ZX 81 basic Cours de Programmation" : 1250 F. Tel : 726 57 14 demander Ludovic après 19h.

CHERCHE pour ZX 81 programmes, idées, astuces, contacts. M. VAUTRAVERS, 8 rue Auguste Laurent 52200 LANGRES. Tel : (25) 85 21 93 après 19h30.

VENDS ZX 81 + carte mémoire 16 K + carte de haute résolution graphique + transformateur + logiciels de jeux + logiciel "Fast Load" + nombreux listings + livres de programmes : 1700 F. Tel : (61) 09 61 79 demander Jean Marc.

VENDS ZX 81 + extension 16 KO + clavier ABS + alimentation + 2 K7 de jeux + manuel en français + livres de programmation : 850 F. Tel : (50) 49 12 22 après 18h demander Satoshi.

VENDS ZX 81 + 2 K7 (Echec et Simulateur de vol) + livres : 700 F. Possibilité d'échange contre une imprimante compatible AMSTRAD. Tel : 278 50 18 le soir.

VENDS ZX 81 + 16 K + clavier ABS : 750 F. + TV. NB. portative 31 cm Radiola : 600 F. + lecteur de K7 Thomson : 300 F. Guy MALET. BP 29 94267 FRESNES cedex.

Vends ZX81 + 16 Ko + Clavier ABS + Manuel français + 2 K7 de jeu + 1 livre de programmation + 8 Ordi 5 + 4 HHHebdos (tout en très bon état) : 800 F. à débattre. Satoshi KURODA : (50) 49 12 22 (après 18h).

Vends ZX81 + 16 Ko + cinq K7 + nombreux programmes + livre sur ZX81 : 850 F. Hervé DA COSTA 15 rue de Thérouane, 62430 Sallaumines. Tel : (21) 78 90 18.

Vends ZX81 + 16 Ko + Clavier ABS + Alimentation + 5 logiciels + nombreux programmes et revues : 800 F. Patrice LANCELOT, 30 rue TARTINOIS, 91820 Boutigny sur Essonne.

DIVERS

VENDS JET 25 RADIOLA + 1 manette + 14 jeux : 500 F. Tel : (99) 33 12 38. Demander Olivier après 17h.

ACHETE vos anciens numéros d'HEBDOGICIEL et de Théophile à prix réduit. CHERCHE correspondant possédant ordinateur Thomson pour échange d'idées et de programmes. Sylvain SIMON, 64 rue JJ Rousseau 21000 DIJON. Tel : (80) 74 24 70 le soir.

VENDS DRAGON 32 K couleur + Péritel + UHF + manettes + 100 programmes + magnéto + livres : 2500 F. Tel : (37) 21 51 69.

ACHETE Micro 7 n° 1 à 25 et HEBDOGICIEL n° 1 à 65. Bruno DA COSTA, 19 allée de la Prairie 77490 CHELLES LES COURDREUX. Tel : 020 52 18.

VENDS HP 11 C : 500 F. Tel : 965 28 68 après 17h.

VENDS HP 41 C : 1100 F. + lecteur cart. + 68 cart. : 900 F. + 4 extensions mémoire : 200 F. + module Math : 200 F. + Module Finance : 300 F. + Module jeu : 200 F. + nombreux livres gratuits. Tel : 365 02 58.

ACHETE carte graphique QUICKSILVA ou échange contre les logiciels. Michel POULAIN, 23 rue du Dr Potain 75019 PARIS. Tel : 206 92 25.

VENDS CBS + 9 K7 + DONNE à l'acheteur un ZX 81 + extension 16 KO + clavier ABS + programmes + livres + 12 tilt + 2 softs du commerce : 3500 F. Tel : (16 61) 76 23 37.

VENDS MATTEL + 8 cassettes : 1100 F. Tel : 834 09 77 demander Bruno.

RECHERCHE HEBDOGICIEL du n° 1 au 56 à acheter ou à échanger contre Programmes, ou menu monnaie ou documentation sur CBM 64. Laurent SZWARC, L'Aunay 60850 ST GERMAIN DE FLY.

ECHANGE console CBS électronique avec 9 K7 contre un lecteur de disquettes pour COMMODORE 64. Tel : 095 99 99 aux heures de bureau.

VENDS ADAM CBS (80K) + imprimante + traitement de texte + digital data drive + K7 basic applesoft + 1 K7 vierge formatée + console Colévision : 3600 FF. ou 25000 FB. Patrick TASSET, 14 rue de la Vallée 4498 BASSENGE, BELGIQUE. Tel : 041 86 24 45.

VENDS DRAGON 32 péritel + unité de disques + poignées de jeux + livres + magnéto + nombreux programmes sur disk et K7 : 5200 F. Tel : 006 42 83 le soir et le week-end.

VENDS mini Orgue électronique type CASIO PT 20 29 touches monophoniques, 7 sons pré-réglés, 17 rythmes, 9 accords, fonction exécution avec mémoire (508 pas) maximum : 600 F. Tel : 594 49 38 demander Thierry.

CHERCHE généreux donateur d'ordinateurs de poche (Casio, Sharp, Canon XO7) pour jeunes voulant créer un club. Accepte ordinateur même en panne. Jean ARCHAMBEAU, Chaussée de Rochefort 19 5406 MARLOIE, BELGIQUE.

ACHETE HEBDOGICIEL n° 9 à 28 et n° 46 : 100 F. maximum. Luis GODINHO, 149 rue de la République 39400 MOREZ.

VENDS revues informatiques à 50 % du prix d'achat (Hebdogiciel, Micro 7, L'oi, Vo, Svm, Basic Plus, Abc etc...) + le tout micro 84/85 à 70 F. Fabrice PAGE, 5 sente de la Brenne 78310 MAUREPAS. Tel : (16 3) 051 53 58.

VENDS LASER 200 + couleur + son + branchement sur antenne TV. + extension 16 K + magnéto K7 + diverses revues et cassettes de jeu ou d'initiation. Jacques MUYARD, 25 rue des Vennes 39200 SAINT CLAUDE. Tel : (84) 45 36 08 ou 45 11 00 aux heures de bureau.

CHERCHE émetteur récepteur 44 canaux portable genre Talki-walky avec chargeur en bon état. Franck HERAN, 24 résidence les Sorbiers 14610 COLOMBY SUR THAON.

VENDS CBS coleco + cartouche Donkey Kong : 950 F. + module Turbo : 400 F. + cartouche River raid : 200 F. + Donkey kong JR : 250 F. + adaptateur cartouche ATARI : 400 F. + Pitfall : 150 F. + Pitfall 2 : 250 F. + boîte de rangement cartouches : 60 F. ou le tout 2500 F. Laurent TONINELLO, 9 rue du Puit de la Chaîne 72000 LE MANS.

VENDS VG 5000 + lecteur de cassettes + 1 livre "102 programmes pour VG 5000" + 6 logiciels : 1800 F. Claude FEDE. Chemin des Eyssarrettes 13122 VENTABREN. Tel : (42) 28 76 84.

ETUDIANT fauché CHERCHE généreux donateur ou vendeur pour un prix minime de CANON XO7, PC 1500, PB 700, ou tout autre portable. Rembourse frais d'envoi. M. TALARD, 3 place du Chatelet 71100 CHALON SUR SOANE.

VENDS LASER 200 + extension 16 K + K7 nombreux programmes + revue "laser info" + 2 livres : "Jouez au laser", "Les mystères du laser" : 1450 F. ou ECHANGE contre un CANON XO7 ou un ZX 81 + 16K. Grégoire HUMBLOT, 41 rue de la Charletterie 86000 POITIERS.

CHERCHE programmes HEBDOGICIELS N° 1 à 15. Bruno MERCIER, Champmilan Bt X n° 544 03000 MOULINS.

ACHETE vieilles calculatrices en bon état et à bon prix. Remboursement des frais de transport. Tel : (20) 95 00 13.

VENDS VIDEOPAC JET 47 + joysticks + basic + Echecs + Course de voiture + Bataille de l'espace + Space monter + Labyrinthe + Concours de sauts + Pacman 1 et 2 : 3000 F. Tel : (20) 95 00 13.

TO7, TO7 70, MO5

Je vends un magnifique MO5 avec magnéto + Crayon optique + Manuel + Basic MO5 et TO7-70 + 42 programmes de jeu + Pulsar II + Eliminator + La course aux lettres. L'ensemble garanti pour 10 mois (1 an pour le crayon et le magnéto). On discute à partir de 3400 F. CPL Luis FOGUETE, 1 RE, CAPLE SAI, Quartier Vienot, 13400 AUBAGNE.

Vends TO7 + magnéto + Basic + Pictor + Trap + ext Jeux + 2 K7 + livres : 2000 F. Claude LE STRAT, 25 rue du Fortin, 78180 Montigny Le Bretonneux. Tel 044 04 55.

Vends Memo 7 "Tridi 444" (450 F.) cédé : 250 F. Sébastien PIERRON, Lotissement St Charles, 54120 BACCARAT. Tel : (8) 375 20 01.

SPECTRUM

Vends Spectrum 48 Ko Péritel + Imprimante Alphacom 32 + Interface ZX2 (sous garantie) + Joystick Quick Shot + Magnéto Mondivox FX 327 (sous garantie) + K7 : Démo horizons, maths, direction financière, nombreux livres, revues, catalogues + 30 HHHebdos. Tout en très bon état : 4500 F. Tel : dès 18 h 30 au (61) 66 25 56.

Vends Spectrum + Péritel + Interface manettes + jeux : 1800 F. Tel : 575 83 07 ou 791 47 71.

VIC 20

VENDS logiciels : Avenger : 50 F. + Scramble : 40 F. Tel : 726 50 63.

VENDS ou ECHANGE nombreux programmes Basic et LM + Cartouches Super Expander et Programmer's aid : 150F. Pièce. Patrick GOUIN. "Carrefour de la Chatte" 73140 PEZE LE ROBERT. Tel : (43) 20 22 60.

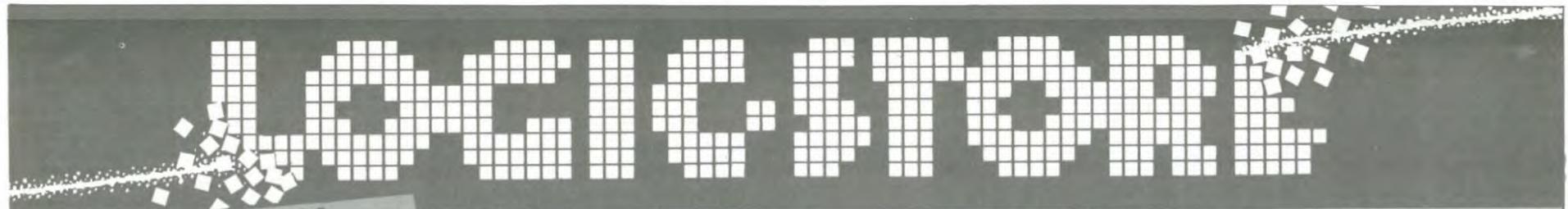
VENDS VIC 20 + magnéto + 16 KO + revues + synthétiseur de voix + cartouches Atari + 8 K7 de logiciels + 50 programmes à taper + 4 cassettes tapées (programmes d'HEBDOGICIEL) : 2500 F. à débattre. Jean Michel DASSAC, 92260 FONTENAY AUX ROSES.

VENDS VIC 20 + lecteur de cassettes + transformateur + auto formation au basic + 2 K7 + livres + nombreux jeux + Sidewinder et autres + extension 16 K + joystick : 3500 F. Tel : 914 76 03 demander Robert.

Vends Vic 20 (secam) + 32 Ko + Super Expander + Lecteur de K7 + Bouquins : 2000 F. Tel : 782 83 64, Jean-Marie.

ZX 81

Achète pour ZX81 carte HGR. Vends programmes : Stock-car, Scramble, 3D Formule 1... Tel : (61) 39 92 84.



PROMOTIONS MAI
(jusqu'au 31/05/85)
Expédition sous 10 jours sauf rupture

PAS CRAIGNOS... LE CHOIX
Laissez les autres courir dans tous les sens, 500 programmes en stock, ce n'est pas courant...

- THOMSON T07-(T07/M05 si*)**
- Coffret T07-70 (Unité centrale + Basic + LEP + livre du T07) ... 4.450 F
 - Coffret M05 (Unité centrale + LEP + Livre : Tout sur le M05) ... 2.950 F
 - Il l'intrus (C) 120 F
 - Pouspan (C) 85 F
 - Logicod (K) 225 F
 - Gémini (K) 225 F
 - Troff (C)* 120 F
 - Aible d'or (T07-70/M05) (C) 200 F
 - Thesaurus (C) 190 F
 - Météo 7 (C)* 150 F
 - Monte-Carlo (C)* 95 F
 - Murflips (C) 50 F
 - 6 jeux d'action (C) 95 F
 - 4 jeux d'action (C) 95 F
 - Androïdes (C) 190 F
 - F.B.I. (C) 190 F

- COMMODORE 64**
- Coffret C 64 (Unité centrale + Lecteur cassette + Moniteur couleur 36 cm) 5.990 F
 - Ghostbusters (C) 150 F
 - Mandragore (C) 350 F
 - Décathlon (C) 120 F
 - Véga (C) 150 F
 - Zodiak (C) 95 F
 - Hexpert (C) 95 F
 - Moon Buggy (C) 95 F
 - Cybotran (C) 95 F
 - Flight Path 737 (C) 95 F
 - Gyropod (C) 95 F
 - Dig Dug (K) 180 F
 - Jungle hunt (K) 160 F
 - Galaxian (K) 140 F
 - Gateway to Apshai (K) 390 F

- ATARI 600 - (800 XL si*)**
- Coffret 600 XL (Unité centrale + Lecteur cassette + Moniteur couleur) 4.490 F

- Coffret 800 XL (Unité centrale + Lecteur cassette + Moniteur couleur) 4.890 F
- Shoutout at the galaxy (C) 200 F
- Bomber attack (C) 180 F
- Tank arcade (C) 200 F
- B1 Nuclear Bomber (C) ... 180 F
- Voyager 1 (C) 220 F
- Des chiffres et des lettres (K) 280 F
- River raid (K) 320 F
- Valdez (C)* 120 F
- Rings of the Empire (C) .. 120 F
- Enconter (C)* 280 F
- Necromancer (C)* 280 F
- Galaxy (C) 200 F
- Pole position (C)* 120 F

- COLECOVISION**
- Coffret ADAM (Console colecovision + ordinateur + imprimante) 4.970 F
 - Stroumpfs (K) 300 F
 - Miner 2049 (K) 330 F
 - Buck Rogers (K) 330 F
 - Hero (K) 295 F

- SANYO MSX**
- Coffret SANYO PHC 28 MSX (32 K)+Magnéto SANYO DR 202 2.990 F
 - Super Cobra (K) 300 F
 - Super Snake (K) 300 F
 - Fruit Search (K) 300 F
 - Hero (C) 110 F

- PHILIPS VG 5000**
- Monstres (C) 150 F
 - Fou volant (C) 150 F
 - Tortues (C) 150 F
 - US Rallye (C) 150 F

(C) : Cassette - (K) : Cartouche

Je commande à Logic Store les articles ci-dessus (mettre la quantité voulue dans les cases choisies).

Total de ma commande : F

Règlement A partir de 100 F : par chèque joint (expédition franco).
 Contre remboursement (+ frais d'envoi)

Nom :
Adresse :
Code : Ville :
Tél. :
Signature :

39, rue de Lancry - 75010 PARIS - Tél. (1) 206.72.28 - Métro J. BONSERGENT Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 heures.

MOJADO POWER

d'Alfonso Arau



Avec Alfonso ARAU (soi-même en personne), Blanca GUERRA et Pedro DAMIAN. 1H30. MEX.

Ayayayaya!!! Paloomaaa! Hombre, un film mejicano!

Je suis sûr que le nom d'Alfonso Arau ne vous dit rien, parce que s'il vous dit quelque chose, alors je vous soupçonne, ou bien d'être de sacrés menteurs mythomanes, ou bien d'être son petit neveu par alliance, l'un n'empêchant pas l'autre. En fait il devrait vous dire quelque chose, eh oui.

Alfonso Arau joue dans "A La Poursuite Du Diamant Vert" (que tout le monde connaît), il est ce bandit colombien qui au fin fond de sa jungle a lu tous les bouquins de Kathleen Turner (genre collection Harlequin). Ca y est, vous êtes africain? Bon alors on continue.

Comme c'est un film du Mexique moderne, l'action concerne la situation des immigrants clandestins aux USA.

Mais au lieu de faire un film gentillet, chiant, psychologique et plein de bonne conscience comme El Norte, il s'est permis de faire un film rigolo avec plein d'aventures absolument rocambolesques et tout plein de chansons non moins drôles. Bon faut pas déconner, le film il est pas tout bon non plus, c'est sûr qu'au niveau de la technique, on aurait pu mieux faire, mais le fond rattrape la forme, et ce n'est pas désagréable.

N'allez pas croire que je ne remarque les détails techniques que lorsque le film est ennuyeux, non, non, non, il s'agit bêtement d'une déformation professionnelle (c'est hachement mode de dire ça!).

Au fait, je n'vous ai pas dit ce que veut dire le titre. Eh bien voilà, Mojado, ça veut dire mouillé, strictu sensu, mais en argot mex, ça veut dire immigré clandestin. Power, c'est pouvoir (substantif) en zengliche, et les deux ensemble ça fait le nom du mouvement que forme notre héros, pour la défense et l'entraide des clandestins, épatant, non? Voilà, un film engagé rigolo, avec une bonne bande son, c'est toujours agréable et c'est pas fréquent.

MONSIEUR DE POURCEAUGNAC

de Michel MITRANI



Avec Michel GALABRU, Fanny COTTENCON, Roger COGGIO et Rosy VARTE. 1H31. FRA.

Missié di li Porçognac, c'i li pièce di théâtre di Molière, qui lui-même c'i un autre di théâtre fronci. C'i li pièce di comédie, qui li Roi Souleil il lui avit dimondi, comme ça il pourrait rire. I alours Molière qui c'iti li mec geontil, i qui s'ir tout il avait pas de l'argent, il a dit comme ça d'accourd, mis silmont si t paye li siquiriti soucial pour moi.

I comme ça qu'il a icrit cite joulie pièce qui dedons il y oussi di geons qui chonti i qui dousi.

Rouger Coggio, c'i li mec qu'il a crii ine association pour fire di cinema intelligente, c'i comme ça qu'ils ont fait des pièces di Molière au cinema, oussi ils ont fit Louise l'insoumise.

Alours un jours, comme ça, il a dit à Michil Mitrani: "Pourquoi ne ferais-tu pas un film

CINOCHÉ!

édito

Montjoie Saint-Denis!

Deux bons films cette semaine!

C'est pas toutes les semaines qu'on a une aussi bonne cuvée, cré nom de nom! D'habitude y'en a un comme ça qui traîne, un peu perdu dans la masse des médiocrités du moment, mais cette semaine, certainement pas, ils se tiennent les coudes.

De quoi est-ce que j'va donc vous causer dans c'i édital, hein?

Parce que vous croyez que c'est facile pour moi?

Moi qui passe mes semaines à aller voir des tas de films, parfois jusqu'à trois par jour. Je

sais que vous ricanez comme ça, mais en fait vous ne vous rendez pas compte que c'est vous les privilégiés. Eh oui! Vous n'êtes pas obligés de tout voir, vous au moins. Quand un film ne vous dit rien a priori, vous vous cassez pas: vous y allez pas! Alors que moi... Pas la moindre parcelle de choix, pas la plus petite liberté de me soustraire à ces obligations.

Tenez, y a même des jours, où j'me dis que je f'rais bien l'échange avec vous, quel que soit votre taff...

Hein? Quoi? Vous acceptez? Bon eh bien tout compte fait, eh ben p't'êt' que non. Sur ces considérations bailantes, bonne semaine!

CLOU la mauvaise foi.

Avec Carlo DELLE PIANE (malheureusement méconnu), Tiziani PINI (même remarque) et Rosana CASALE (j'viens d'le dire, vous pourriez m'écouter à la fin!). 1H30. ITA.

Jouons au con.

J'essplique: j'vais d'abord vous montrer comment ce film avait tous les éléments possibles et imaginables pour être nul, et ensuite comment le réalisateur s'est arrangé pour en faire un très joli film, eh oui!

Prenons un réalisateur italien des années '80, en ce moment l'Italie et le cinéma ça fait au bas mot 125, et encore là chuis carrément sympa. En plus le réalisateur n'est pas particulièrement connu, sauf pour les fans de "gore" (l'épouvante vraiment cradingue), vu qu'il a fait "La Maison Aux Fenêtres Qui Rien" en '76. Donc méfiance, méfiance...

Choisissons un sujet bien bateau dont les Ricains nous rabattent les mirettes depuis quelques années: les films de jeunes, avec des jeunes, qu'on est tous hachement cools, et tout, et tout.

Des acteurs pas connus, vu que l'acteur adulte n'a tourné pratiquement qu'avec P. Avati

LA BALLADE INOUBLIABLE

de Pupi Avati

et que l'actrice adulte en est à sa première apparition sur les écrans.

Voilà donc tous les éléments qui peuvent concourir à l'élaboration d'une merde.

Tout faux! Mais alors là, tout faux!

Eh oui, tout faux parce que c'est bien. D'abord le réalisateur ne s'est pas embourbé dans les classiques du genre: les années '50/'60 et tout le tralala roquénerolle. Au lieu de ça, l'action se passe en 1911

en Emilie (région de Bologne): la meilleure terminale (mixte) du Lycée Galvani de Bologne par Florence accompagnée par le prof de lettres et la prof de dessin. Voilà un sujet qu'il est original.

Le prof est petit, malingre, mal dans sa peau, gauche, maladroit et béat d'admiration (lui qui n'a jamais connu de femmes à part sa mère) pour la superbe prof de dessin qui lui apprend qu'elle s'est jurée



de se venger de son mari en le trompant au cours de cette balade.

Ca c'est un des niveaux du film. C'est traité doucement, tendrement et on s'apitoie sur ce vieux célibataire malgré lui, en se disant qu'il n'a résolument aucune chance. D'un autre côté, il est excessivement énervant justement avec toutes ses manies de vieux garçon. Eh ben j'va vous dire que jouer ça c'est coton et c'est vraiment la preuve que Carlo DELLE PIANE est un grand acteur.

Autre niveau du film ce sont les rapports entre tous les élèves, les amours perdues et gagnées, les rencontres déliantes sur le chemin: les funéraires champêtres d'un couple en mariés parce qu'ils n'avaient pas eu le temps de le faire, un "grand homme", le Tour d'Italie, une troupe de soldats en manoeuvre avec lesquels les mecs de la classe se fritent la tête...

Enfin le dernier des niveaux et pas des moindres, les paysages et la musique. Superbes. Omniprésents, la magnificence des paysages de l'Emilie et la musique de Riz ORTOLANI.

Un superbe petit film de derrière les fagots.

box office

1) APRES LA REPETITION	18/20
2) BRAZIL	17/20
3) AU-DELA DES MURS	17/20
4) LA MAISON ET LE MONDE	16/20
5) BLANCHE ET MARIE	16/20
6) SUBWAY	15/20
7) NUIT PORTE JARRETTES	15/20
8) LA BALADE INOUBLIABLE	15/20
9) REPO MAN	15/20
10) ELECTRIC DREAMS	15/20
11) FASTER PUSSYCAT	14/20
12) 2010	14/20
13) POULET AU VINAIGRE	14/20
14) MOJADO POWER	14/20
15) LE JEU DU FAUCON	14/20
16) THE BOSTONIANS	14/20
17) LA ROUTE DES INDES	14/20
18) LE KID DE LA PLAGE	14/20
19) BROTHER	14/20
20) MARLENE	14/20
21) SPLIT IMAGE, L'ENVOUEMENT	13/20
22) MONSIEUR DE POURCEAUGNAC	13/20
23) TERMINATOR	12/20
24) ADIEU BLAIREAU	12/20
25) DIVORCE A HOLLYWOOD	12/20

ADIEU BLAIREAU

de Bob DECOUT



Avec Philippe LEOTARD, Annie GIRARDOT, Juliette BINOCHE et Jacques PENOT. 1H40. FRA.

Bon, quel est l'intérêt de ce film? Bonne question, j'vous remercie de me l'avoir posée, mais en fait quel est l'intérêt d'un film en général, hein?

Eh oui, pourquoi aller au cinéma et voir des films, après tout? Ou est l'intérêt majeur qui fait se déplacer 185 millions de spectateurs en un an? La question vaut aussi bien pour ce film que pour un autre, après tout. Que recherche-t-on? Le dépaysement? L'aventure? Le charme? Les belles gonzesses ou les beaux mecs? Le mal de mer? Ses clés?

Bon, ben en tout cas, c'est pas ce que vous trouverez dans ce film. C'est un polar. Bon évidemment je ne l'avais pas mentionné dans ma liste, alors j'ai la part belle. En fait c'est pas vraiment un polar, c'est plutôt ce qu'on appelle un film NOIR.

Comment se caractérise un film noir?

La nuit, la pluie, le jeu, la gnôle, l'ambiance louche et bien sûr un héros anti-héros, parfois malgré lui embringué dans une histoire sordide. C'est un mec qu'est jamais beau, qu'est jamais bien rasé et rarement sobre. De toutes manières il se fout (ou il s'est foutu) dans une histoire pas possible.

Bon, eh ben tout ça, ça y est dans le film.

Le héros, vous l'aviez deviné, c'est Léotard, le frère du frère. Bob Decout en est à son premier film. Il le fait avec tous les poncifs du genre sus-mentionnés. Pourtant Pépé Hitch avait donné une belle leçon avec "La Mort Aux Trousses" (North By Northwest, pour les puristes).

Dans ce film, comme Hitch l'expliqua par la suite, au lieu d'utiliser, pour créer le suspense (hydraulique), une scène de nuit, de pluie, dans une rue mal éclairée (c'est-à-dire ce que fait exactement Bob Decout en '84), il a fait cette même scène sur le bord d'une route perdue au milieu de champs de maïs qui s'étendent à perte de vue et en plein soleil, donc tout le contraire, et ce en '54.

Vous pouvez donc en déduire que l'ami Decout n'a pas beaucoup d'imagination, c'était bien ce que je voulais vous faire comprendre. Non seulement il n'a pas d'imagination, mais en plus il a d'énormes progrès à faire en ce qui concerne la narration. C'est très mal raconté et on se perd entre l'histoire d'amour-passion qui lie Léotard et Binoche, son ex-gonzesse qu'en a eu ras les boberts, et l'histoire, a priori centrale: comment réussira-t-il à trouver la thune pour rembourser ses dettes de jeu avant de se faire buter.

On ne comprend pas trop ce que foutent là les autres acteurs à part Léotard, et ça non plus c'est curieux: un premier rôle et une kyrielle de troisièmes et quatrièmes, mais pas de seconds.

Pour votre information, le retour de Girardot ne vaut pas le détour, de toutes manières, le seul film où j'aime Girardot c'est Le Mari De La Femme A Barbe de Ferreri, alors. Juste un dernier mot qui concerne la fin du film, plus queue de poisson, vous avez jamais vu. So-disant sophistiqué, en fait c'est nul. Il ne s'appelle pas Beneix, et en plus c'est 5 ans après.

Ne vous déplacez pas, ce n'est pas dans ce film que vous découvrirez Juliette Binoche, dont je vous ai déjà dit le plus grand bien, attendons plutôt Rendez-Vous de Techné, où paraît-il on peut enfin mesurer l'ampleur de son talent.

REPO MAN

d'Alex COX

Avec Harry Dean STANTON (Paris Texas, le père), Emilio ESTEVEZ et Tracey WALTER. 1H35. USA.

Ha! Ha! Super!

Ex-punks, ex-skas, ex-rude-boys, ex-skins, ex-darks, ex-branchés et câblés de tout poil à vos écrans! Nan, pas les écrans de vos bécanes, les écrans de cinoche, les toiles, quoi!

Voilà un futur film-culte qui arrive en catimini.

Qu'est-ce qu'un film-culte, d'abord?

C'est un film dont certains de vos potes parlent, en tant que rares privilégiés ayant vu ce film, et qui vous font vous sentir coupable parce que vous ne l'avez pas vu. Et si vous avez vu le film, et que vous êtes avec les mêmes potes, vous vous sentez de toutes façons coupable parce que vous ne l'avez vu qu'une seule fois par hasard et sans savoir ce que c'était, alors qu'eux l'ont vu au bas mot une demi-douzaine de fois. Evidemment ils connaissent tous les dialogues par coeur, et en émaillent leur conversation en se fendant la poire.

Je crois bien que le film-culte par excellence est le RHPS, ou pour les ignares (vous voyez déjà vous vous sentez coupable!): The Rocky Horror Picture Show. Autre film-culte, mais dans une moindre mesure, peut-être parce que le film est nettement plus vieux ('43): Hellzapoppin et puis quand même un qu'est pas à oublier non plus: Phantom Of The Paradise.

Il n'existe pas de recette pour faire d'un film un film-culte, du moins je ne crois pas. Pourtant, je vous dis que REPO MAN en sera un, y'a certainement quelque chose qui dé-



conne dans ma tête alors, non?

Réponse: oui.

Laissez-moi un peu vous parler du film, et peut-être que vous allez comprendre mon opinion.

Otto est un mec cool qui zone avec ses potes à L.A. Manque de pot le même jour il se fait larguer et de son taf, et par sa gonzesse. Comme y glande toujours autant, il continue de zoner de plus belle. Tout d'un coup v'là-t-y pas qu'y a un mec qui l'branche et qui lui propose de bosser avec lui. Otto, lui il en a priori rien à s'couer et il accepte. Et c'est là qu'il découvre l'activité du mec: il est Repo man... Ention et damnafér! Kézako?

Repo = repossesseur et man, comme que vous le savez déjà, depuis le temps que je vous le rabâche, c'est "homme". Reposséder, moi j'veux bien, mais reposséder quoi? Eh bien, ma foi, des caisses pardi! En clair, les boîtes de crédit s'adressent à ces mecs-là, lorsqu'un de leurs clients a trop de traites en retard. Arrivent les Repomen qui chouravent, légalement, la tire du mauvais payeur. Voilà un bon moyen de réinsertion so-

cial des délinquants à leur sortie de tôle! Faudrait proposer ça à Badinter.

Le lézard c'est qu'un avis de recherche est lancé par les keufs pour retrouver une caisse contre une rançon de 10.000 \$. Normal, vu que d'ns le coffre de la bagnole il y a des cadavres d'extra-terrestres. S'il n'y avait que la bande de repo men à laquelle appartient Otto sur le coup, y'aurait pas de problème. Mais, y'a toujours un mais qui traîne, il y a aussi une bande adverse, plus la CIA, plus le FBI, plus une secte, qui ressemble étrangement aux Scientologistes, sur le coup. Evidemment c'est Otto qui la récupère, comme vous l'auriez deviné.

C'est filmé d'une façon très speed, dans tous les sens du terme. Très bien monté, pas de temps morts, pour un premier film c'est vraiment réussi. C'est bien joué, Harry Dean Stanton en tête, mais on savait déjà ce dont il était capable. Maintenant que vous connaissez l'histoire, peut-être voyez-vous pourquoi je pense qu'il s'agit d'un futur film-culte, enfin l'avenir me donnera (ou pas) raison.



LE FACTEUR TEMPS
Le Messenger

Film de Joseph Losey (1970) avec Alan Bates et Julie Christie.



Tu me donnes un autographe ?

Fifties. Un vieil homme se souvient de l'épisode marquant de son enfance au début du siècle. Flash-back sur l'Angleterre à la charnière du siècle, son charme victorien, sa gentry sûre d'elle-même et leurs domestiques innombrables. Le héros se remémore plus particulièrement l'été de ses onze

ans où il servit de messenger entre la vicomtesse et son amant Ted.

Tel un bombyx autour d'un écran de télé, le jeune garçon est fasciné par ce monde étrange de l'aristocratie, sa morale différente, cette belle dame qui l'agüiche et le cajole. Les lettres que l'enfant transmet rendent la liaison plus excitante parce que les amants ont le sentiment d'être regardés, d'amener un tiers entre eux (pervers isn't it). Aucun ne voit la souffrance de l'angelot qui se sent responsable de l'amoralité de la situation.

Un sentiment de fatalité imprègne toutes les oeuvres de Losey. Ici les personnages sont conditionnés et condamnés, non par leurs passions, mais par leurs situations sociales. La beauté du film fut récompensée par un prix spécial du Jury à Cannes. Diffusion le 19 à 20h35 sur TF 1.



Lundi 13 mai

- 20h30 C+ : MESDAMES, MESSIEURS...BONSOIR (Ciao)
- 20h35 A2 : LA ROBE MAUVE DE VALENTINE (théâtre antique) avec Suzanne Flon, Macha Méril et Daniel Gélin.
- 20h35 TF1 : PEUR SUR LA VILLE, film (polar) d'Henri Verneuil avec Jean-Paul Belmondo.
- 20h35 FR3 : LA JUMENT VERTE (1959) de C. Autant-Lara avec Bourvil
- 22h30 TF1 : ETOILES ET TOILES en direct de Cannes
- 22h30 FR3 : THALASSA A CANNES

Mardi 14 mai

- 20h30 C+ : LES TROIS JOURS DU CONDOR
- 20h35 FR3 : JULIA (voir CURIOSITES)
- 20h35 TF1 : Commissaire Moulin: Affectation spéciale
- 20h35 A2 : COUP DE FOUDRE (voir article)
- 22h05 TF1 : CONTRE-ENQUETE
- 23h05 TF1 : UN VIOLON POUR L'ETE avec Ivry Gittis

Mercredi 15 mai

- 20h00 A2 : FINALE COUPE D'EUROPE DE FOOTBALL
- 20h30 TF1 : DALLAS
- 20h35 FR3 : CADEUSE 3
- 21h00 C+ : LES FANTOMES DU CHAPELIER (voir article)
- 21h30 TF1 : LA GUERRE SECRETE DU PETROLE n° 2: Les complots
- 22h00 A2 : LES JOURS DE NOTRE VIE: Les dangers domestiques n° 2
- 22h25 FR3 : LA FEMME AUX BOTTES ROUGES (1970) avec Catherine Deneuve
- 22h25 TF1 : COTE D'AMOUR (La bourse qui rocke)
- 23h00 C+ : LA FEMME PUBLIQUE (voir article 81)

Jeudi 16 mai

- 20h30 C+ : LA VIE EST UN ROMAN (voir article)
- 20h35 FR3 : VIOLETTE NOZIERE (voir article)
- 20h35 TF1 : LES MISERABLES n° 3
- 20h35 A2 : SOLEIL ROUGE (voir CURIOSITES)
- 21h30 TF1 : INFOVISION
- 22h10 A2 : MUSIQUES AU COEUR: L'opérette viennoise
- 22h25 C+ : LADY LIBERTINE

Vendredi 17 mai

- 20h35 A2 : CHATEAUVALLON
- 20h35 FR3 : AGATHA CHRISTIE: La femme disparue
- 20h35 TF1 : LE JEU DE LA VERITE avec Coluche (Il dit tout sur Sabatier?)
- 21h00 C+ : DON CAMILLO MONSIEUR (film pâteux)
- 21h30 FR3 : VENDREDI
- 21h35 A2 : APOSTROPHES: Romans d'amour
- 21h50 TF1 : UNE PENICHE NOMMEE REALITE (amour au fil de l'eau)
- 23h00 A2 : LES LETTRES PERSANES (1969), film de Jean Rouch
- 00h15 FR3 : LES AILES DE LA COLOMBE (1983) avec Dominique Sanda et Isabelle Huppert

Samedi 18 mai

- 20h35 TF1 : ADIEU PRUDENCE, pièce de Leslie Stevens
- 20h35 A2 : CHAMPS ELYSEES
- 20h35 FR3 : DISNEY CHANNEL
- 22h10 TF1 : DROIT DE REPONSE
- 22h15 A2 : LES ENFANTS DU ROCK: Billy Idol
- 22h15 FR3 : DYNASTIE
- 22h50 C+ : NEW-YORK NIGHTS (craignos)

Dimanche 19 mai

- 20h35 A2 : LE GRAND RAID
- 20h35 TF1 : LE MESSENGER (voir article)
- 20h35 FR3 : MACADAM
- 21h00 C+ : NOTRE HISTOIRE (voir CURIOSITES)
- 21h35 A2 : LUBAT, MUSIQUE PERE ET FILS
- 22h30 FR3 : NOTRE PAIN QUOTIDIEN (voir CURIOSITES)

Une écrivaine américaine, Lillian Hellman (Jane Fonda) se souvient de sa jeunesse dans les années trente. Elle et Julia (Vanessa Redgrave) vécurent ensemble une adolescence heureuse. Puis, Julia se révolta contre son milieu aristocratique et s'engagea politiquement. Lillian découvrit lors d'un voyage en Europe en 1934 le visage du fascisme montant. Elle aida Julia dans sa lutte mais cette dernière finit assassinée par les nazis.



Hommage à l'amitié, à la solidarité, le film est plus réussi dans la partie intimiste. Le portrait des deux femmes que dans l'épopée anti-fasciste. Diffusion le 14 à 20h35

L'AMOUR EST UN BOUQUET DE VIOLETTES
Violette Nozière

Film de Claude Chabrol (1978) avec Isabelle Huppert, Jean Carmet et Françoise Fabian.



Reconstitution d'un faits divers des années 30. Durant la journée, Violette (label Huppert) est une petite fleur bleue bien sage qui rentre tranquillement faire ses devoirs devant maman. La nuit, elle devient une fleur vénéneuse, toute de noir vêtue, qui se laisse effeuil-

ler contre de l'argent. Amoureuse d'un gigolo (plante parasitaire urbaine), elle vole ses parents puis envoie son père bouffer les pissenlits par les racines. Jugée, condamnée à mort, elle sera libérée pour bonne conduite puis réhabilitée. Vous avez dit bizarre.

Famille, je vous hais. Le credo chabrolesque trouve là le sujet de ses rêves. L'histoire de cette ravissante idiote est traitée de manière factuelle avec une absence totale de parti-pris. Chabrol réfute toute explication psychologique ou psychiatrique. L'accumulation d'informations obscurcit le personnage de Violette, par ailleurs dépourvu de toute dimension poétique, mélodramatique ou tragique. Le jeu lunaire, atonal d'Isabelle Huppert accroît la froideur de la démonstration qui tourne à l'exercice de style. On reste sur sa faim.

Diffusion le 16 à 20h35 sur FR 3.

FÉMININ PLURIEL
Coup de Foudre

Film de Diane Kurys (1982) avec Miou-Miou, Isabelle Huppert et Guy Marchand.

Léna et Madeleine ont connu bien des malheurs durant l'occupation. Léna, juive a dû se marier avec un français, Michel (ce sont des noms qui vont pas bien ensemble), qu'elle n'aime pas; Madeleine a vu son mari abattu par la milice (elle pleura comme une...). Après guerre, toutes deux ont un mari, des enfants et la sécurité sociale mais elles ne sont pas heureuses. Lors de leur rencontre à une fête scolaire, c'est le coup de foudre. Adieu l'ennui, la médiocrité, les ronflements du mari, vive l'aventure, la joie, la vraie vie quoi.

ensemble, côte à côte et non l'une contre l'autre, ou l'une sur l'autre (côte contre côte).



"Nos femmes nous quittent"

Diane Kurys, c'est ce qu'on appelle une écriture féminine. Quésaco? Un style, une sensibilité qui ici s'exprime par une parfaite complémentarité des deux actrices principales. Deux vedettes qui jouent

Un film délicat et fin qui illustre un propos simple mais éternel: il faut être deux pour exister.

Diffusion le 14 à 20h35 sur A2.

curiosités:

NOTRE HISTOIRE

Film de Bertrand Blier (1984) avec Alain Delon et Nathalie Baye.



J'aurais pas dû me coucher

Un pochard (Alain Delon) rêve dans un train. Dans ses brumes éthyliques, il est recueilli par une nymphomane (Nathalie Baye). Il reste, le bar et le frigo étant convenablement rempli. Amoureux fou de la belle (du Label 5 aussi), il supporte tous ses écarts. Mais le délire de l'amant (à table) lamentable va se muer en cauchemar. Patatras et patates roses. Bière qui roule n'amasse pas mousse et ce film, loin de pétiller, n'est que de la petite bière. Les constants dérapages narratifs pulvérisent l'intrigue, les dialogues sont surchargés de vulgarité, le couple BAYE-DELON ne fonctionne pas, bref le charme et le mystère n'opèrent pas. Fiasco en fiasque.

Diffusion le 19 à 21h00 sur C +.

SOLEIL ROUGE

Film de Terence Young (1971) avec Charles Bronson, Ursula Andress, Toshiro Mifune et Alain Delon.

Affrontement nippo-américain en 1871. L'enjeu, une cargaison d'or plus une épée de samouraï. Tenant du titre plus méchant que moi... Gotch (Delon), challengers Link (Bronson) et Kuroda (Mifune), au milieu la Femme (Ursula). Terrain de jeu: une hacienda, spectateurs: les Comanches; durée du match: une heure cinquante. Résultat impressionnant.



J'aime les jupons sexy.

Diffusion le 16 à 20h35 sur A2.

JULIA

Film de Fred Zinneman (1977) avec Vanessa Redgrave et Jane Fonda.

CHATEAU EN ESPAGNE

La Vie est un Roman

Film de Alain Resnais (1983) avec Vittorio Gassman, Ruggero Raimondi, Géraldine Chaplin et Fanny Ardant.

Dans la forêt des Ardennes, Michel Forbak a fait construire la "Citè du Bonheur" de 1914 à 1919, mais la guerre a durci les utopiques visions de Forbak. Après l'absorption d'un filtre de l'oubli, les volontaires renaissent au monde, conditionnés pour l'entente (cordiale) et l'harmonie (municipale). L'entreprise échoue

devant les exigences de la passion incarnées en Livia (Fanny Ardant en fruit de la passion).

Soixante ans plus tard, l'utopie fleurit à nouveau dans ce château. Un colloque "Education de l'imagination" a pour objet "un monde heureux grâce à des enfants épanouis". La réunion finit dans le désordre et l'injure. Normal, aucun informaticien n'était invité. Pour rendre les enfants heureux, une solution et une seule: l'abonnement à Hebdogiciel.

Entre les deux époques, le rêve utopique s'infiltré. Dizairement, il ressemble à un jeu d'aventure. A soixante ans, Alain Resnais retourne en enfance. Libre à vous de le suivre dans son monde enchanté.

Diffusion le 16 à 20h30 sur C +.

ILS ONT DES CHAPEAUX ROUNDS

Les Fantomes du Chapelier

Film de Claude Chabrol (1982) avec Michel Serrault, Charles Aznavour et Aurore Clément.

Chabrol, ton univers impitoyable. Une petite ville de province bretonne, ses secrets sordides, sa petite bourgeoisie mesquine, ses notables ignobles.

Un mystérieux assassin tue des femmes, des jeunes, des vieilles, des blanches, des vertes et des pas mûres. La police est dans les choux, la feuille de chou locale qui reçoit des lettres du meurtrier en fait ses choux gras, les mauvaises langues se déchangent. Le médecin, le tailleur et le chapelier ne sont pas les derniers à en faire des gorges chaudes. Atmosphères étouffantes, passions exacerbées, le climat habituel de l'univers chabrolien



Il est beau mon bitos!

lorsqu'il traque le binôme amour crime. Serrault est éblouissant et le spectacle de qualité.

Diffusion le 15 à 21h00 sur C +.

NOTRE PAIN QUOTIDIEN

Film de King Vidor (1934) avec Karen Morley et Tom Keene.



Héritier d'un grande ferme dont il ne sait que faire, John, chômeur, décide de fonder une coopérative avec un fermier sans emploi. Des dizaines de personnes (charpentier, mécanicien, cuisinier, plombier...) vont se joindre au projet et formeront une communauté socialisante, s'efforçant de vivre de la terre abandonnée.

Hommage à l'esprit pionnier, épopée tellurique, ce film recolla un prix au festival de Moscou malgré son caractère capitaliste.

Diffusion le 19 à 22h30 sur FR 3.

AMSTRAD

LES LOGICIELS FRANÇAIS
SONT ARRIVÉS !

COBRA Soft



Commandes, renseignements 85/41.36.16



COBRA SOFT édite aussi pour les autres micro-ordinateurs familiaux !
Pour recevoir le catalogue : Envoyez une enveloppe timbrée à 2.10 Fns, portant votre adresse complète à : COBRA SOFT 5, av. Monnot 71100 CHALON S/SAONE (Précisez la marque de votre ordinateur).

Programmeurs, contactez-nous !

Suite de la page 1



parlais tout à l'heure. C'est nouveau, c'est exclusif, c'est Sony, c'est 200 francs avec fil et 750 francs without.

JOHNNY AIME

Regarde un peu cette fille-là : c'est la plus belle de tout l'quartier.



C'est pas vrai, comment font-ils ? Vous voyez un peu comment qu'elle est belle, cette imprimante ? Ils ont séquestré tous les bons designers ou quoi ? 6 caractères seconde en texte, 4 couleurs, fonctions graphiques. On a beau savoir que c'est une table traçante à billes style Sharp ou Oric retravaillée, on ne peut que dire : 2500 francs, c'est du So-ny !

LOGICIELS RUNNER

Tous les logiciels MSX tournent évidemment sur le Sony. Mais, fut-fut jusqu'aboutistes, ils ont signé des accords avec les bons pour avoir des softs à eux, en exclusivité. Et qu'est-ce qu'ils ont choisi, entre autres, ces malins-là ? Lode Runner ! Si, si, le vrai, pas Lode Runner ou Rode Lunner : le vrai Lode Runner de Broderbund, ni succédané, ni ersatz ! Il n'a que 75 tableaux au lieu de 150 sur Apple, mais les ingénieurs de Sony sont en train de chercher comment faire tenir 64 Ko dans une mémoire de 32 Ko. Chiche qu'ils y arrivent.

TRACK BALL

C'est comme qui dirait une souris mais la tête en l'air. Au lieu de balancer par terre tout ce qui traîne sur la table en manipulant Mickey Mouse, on tourne du bout des doigts la boule à Sony. Un logi-



ciel de dessin style Micropainter en 27 fois mieux est fourni avec le pseudo-rongeur. Si Léonard de Vinci avait pu utiliser ce logiciel, il serait aujourd'hui plus connu que Jean Dupont. Sony, 950 francs, ça tient la route.

EDITION

Un dernier point : Sony cherche des auteurs de logiciels, même amateurs (donc vous !), pour les éditer. Vous écrivez un jeu de course (un vrai, pas une finance familiale à la Answare ou un éducatif à la Vifi), Sony le fabrique en cartouche de ROM et le distribue dans le monde entier. A vous les pépètes, les belles blondes, le mousseux, le jambon-beurre, le fromage ET le dessert.

LE MAÎTRE DU MONDE
EXPLIQUE SON SECRET:



PEPE LOUIS CONTRE LE GANG DES PUCES !

Suite de la page 28



Tramolo hisse la voile. Steve prend la barre. Je pose mon petit derrière de vieillard sur la dunette avant et vogue la galère. Sur la plage, les moines nous font des grands signes d'adieu, mais bientôt leurs silhouettes s'estompent dans le gris de la nuit comme des bougies d'anniversaire soufflées par le vent du large.

La mer est calme. Tramolo en profite pour descendre à la cale et s'imbiber les amygdales. Je le suis d'un pas mal assuré.

- Arrosons notre évasion Pépé Louis ! Nous avons échappé à Monastorio.

Sur la tablette de la cabine, les deux valises contenant les prototypes sont posées négligemment.

Tramolo en attrape une pour dégager la table. Son visage se décompose soudain.

- Bullshit ! Those damned bastards se sont joués de nous !!

- De quoi-t'est-ce qu'il re-

tourne-t-il ?

- Les valises sont VIDES pépé Louis !

Il fait sauter les serrures fébrilement. Effectivement, trois courants d'air se battent en duel avec un papier à l'intérieur de la valoche. Et sur le papier, il y a écrit ceci : MERCI POUR TOUT ET RENDEZ-VOUS EN ENFER signé L'OMBRE VERTE !!!!

Si mes souvenirs sont exacts, ça n'est qu'à ce moment que nous avons réalisé que nos pieds trempaient dans du liquide, et qu'une énorme voie d'eau aggrémentait la coque intérieure !

(Pour suivre le prochain épisode, ne manquez pas d'apporter vos bouées...)

ERE HARE HUM... ANOUMESTE !

Régulièrement les ateliers d'Ere Informatique produisent des logiciels dignes au moins d'un coup d'oeil. Exceptionnellement la dernière sortie souffre d'inégalités criantes. Ainsi la disparité de la qualité entraîne de nombreuses nuances dans le jugement.

Triathlon fonctionne sur Oric 1 et Atmos et ne justifie pas vraiment de commentaire : les trois épreuves d'athlétisme



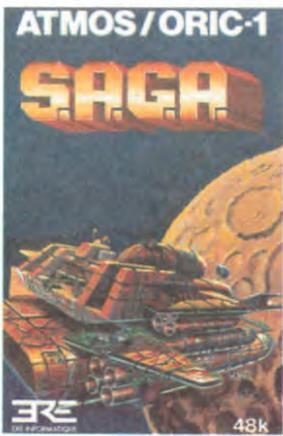
font plus appel à la patience qu'à l'adresse. Nous sommes bien loin de la qualité de Summergames. A ne recommander qu'aux praticants vite satisfaits de graphismes sans originalité.

Micro Sapiens part d'un sentiment nettement meilleur. A cheval sur les jeux de lettres et l'arcade, ce logiciel vous emmènera sur la voie de la réflexion avec des intermédiaires de détente. Deux reproches me viennent à l'esprit : l'ordinateur est vraiment trop fort dans la partie arcade (moment où l'on choisit les lettres) ce qui lui donne un avantage certain pour la deuxième phase du jeu (recherche de mots) et d'autre

part l'arcade est beaucoup trop lente. Snif ! Mais vraiment quel plaisir de jouer contre un partenaire performant.



Saga porte bien son nom puisque vous avez l'éternité et l'univers pour vous consacrer à cette exploration. A vous donc



de sauver vos compatriotes échoués au fin fond de la deuxième galaxie à gauche et ce sans lâcher les commandes de votre Oric.

LA FRANCE PAYS SOUS-DÉVELOPPÉ

Alors même que l'on ne sait pas comment l'Atari 520 ST sera distribué dans notre doux pays, les tractations autour du Commodore 128 dévoilent un aspect inquiétant de la mentalité des américains vis-à-vis de la France. Comme les ventes du C64 n'ont jamais réussi à atteindre les objectifs fixés aux USA, la maison mère souhaiterait que le C128 ne soit pas distribué en France mais qu'à la place nous puissions jouir de l'inexistant C16 et du nullissime Plus 4.



Nous sommes donc en train de devenir la poubelle de l'Europe aux yeux des grands pontes de Commodore : nous sommes tout juste bons à épuiser les stocks de sous-machines (C16, Plus 4), tandis qu'en Allemagne, en Angleterre et en Italie les développeurs pourront dans les jours qui viennent commencer à travailler sur le C128.



Pour Atari c'est pareil, alors que les deux mille premiers exemplaires (Made In Taiwan) de 520 ST doivent être livrés en Allemagne au plus tard le 31 mai, la France reste sur sa faim et peut se promener de Las Vegas à Hanovre pour découvrir cette machine. Nous serons probablement les derniers servis !

LOGICSTORE

la boutique des mordus de THOMSON

- Matériel
- Périphériques
- Accessoires
- et plus de 150 logiciels

BON DE RÉSERVATION DU NOUVEAU THÉOLOGUE 85-86

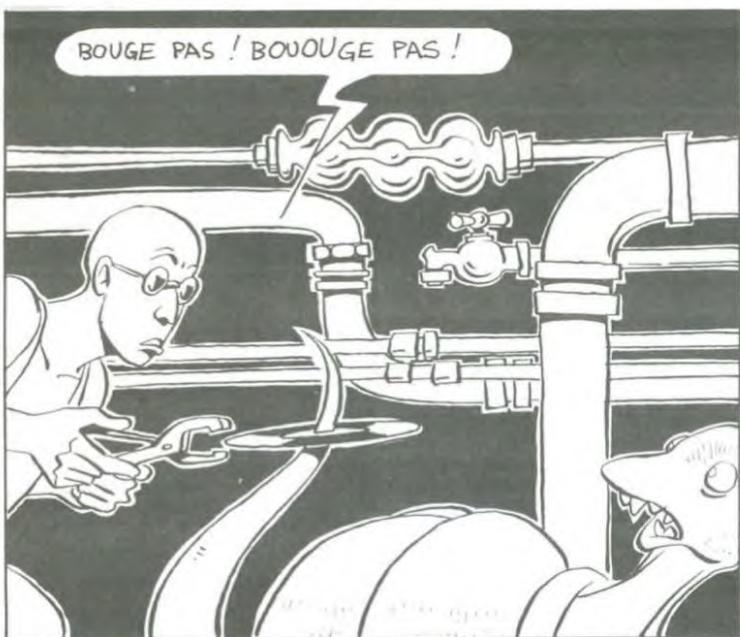
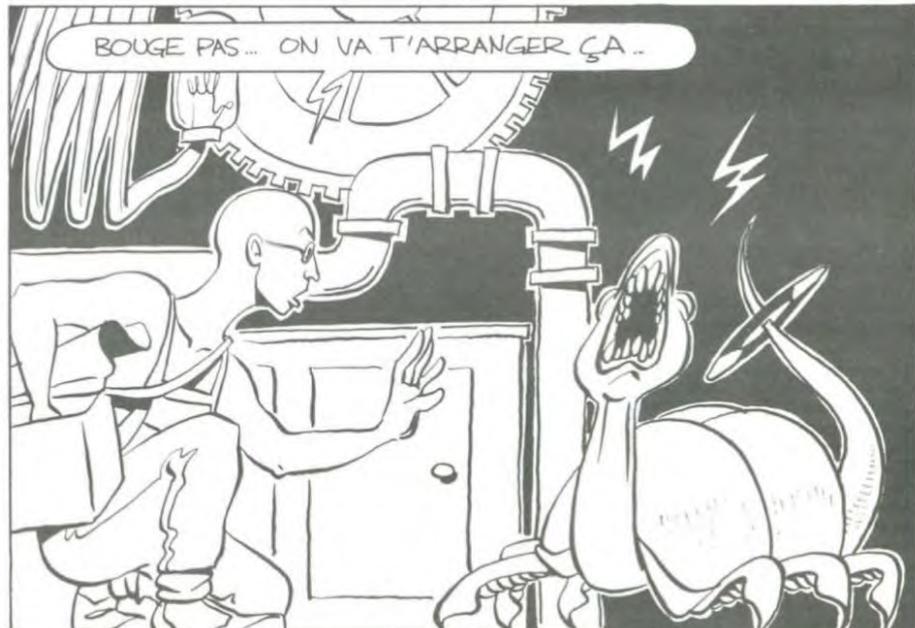
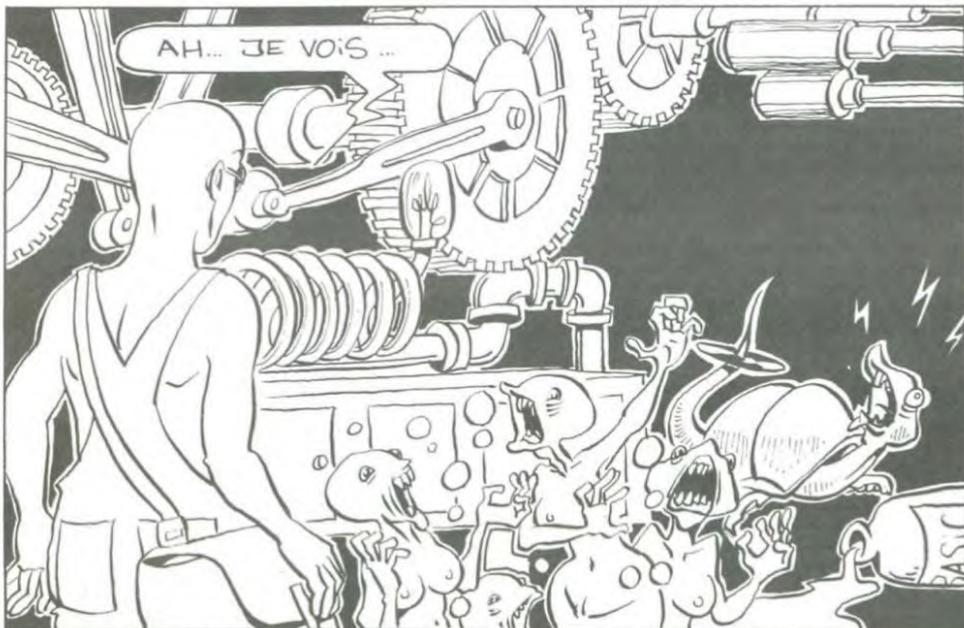
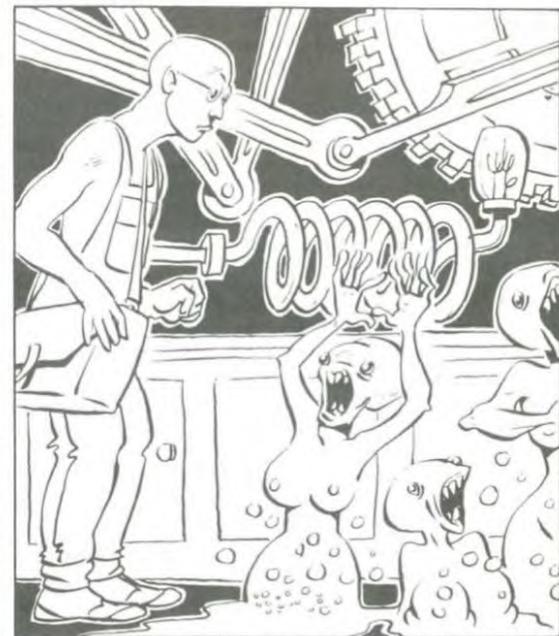
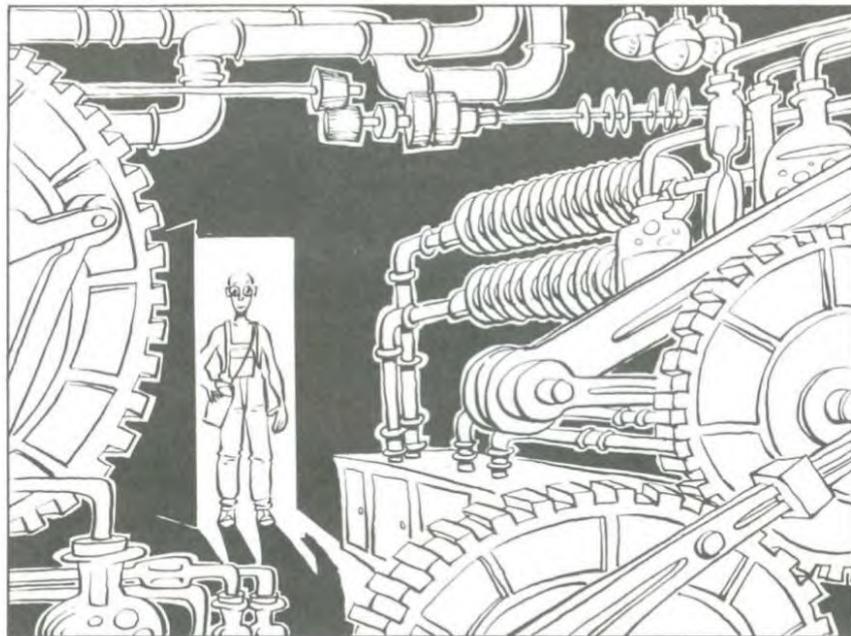
A compléter et à renvoyer à Logic Store pour recevoir le nouveau THÉOLOGUE (parution Juillet), le catalogue de tous les matériels et logiciels des ordinateurs TO7, TO7.70 et MO5 ainsi que les additifs s'y rapportant (participation 20F remboursable à la première commande)

Nom _____ Prénom _____
 Adresse _____
 Code postal _____ Ville _____
 Téléphone _____

CONFIGURATION: _____
 Ci-joint: Chèque CCP Mandat de 20 F.

39, rue de Lancry - 75010 PARIS - Tél. (1) 206.72.28 - Métro J. BONSERGENT
 Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 heures.

PANNE



Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

Déjà des mois que vous planchez, les uns grâce au cours pratique, les autres sur les connaissances plutôt théoriques (et réthoriques ?) de l'informatique en général et de la programmation en assembleur en particulier.

Pour cette semaine un grand mouvement de réflexion du côté du 6502 de l'Oric. Mais les fanatiques du 6502 de l'Apple ne perdent rien pour attendre : la semaine prochaine sera pour eux !

Depuis le début nous avons eu les cours suivants :

- No 55 ----> ZX 81
- No 56 ----> ZX 81
- No 57 ----> Oric 1, ATMOS
- No 58 ----> APPLE

- No 59 ----> TO7, TO7 70
- No 60 ----> COMMODORE 64
- No 61 ----> ZX 81
- No 62 ----> Oric 1, ATMOS
- No 63 ----> APPLE
- No 64 ----> TO7, TO7 70
- No 65 ----> COMMODORE 64
- No 66 ----> ZX 81
- No 67 ----> Oric 1, ATMOS
- No 68 ----> APPLE
- No 69 ----> TO7, TO7 70
- No 70 ----> COMMODORE 64
- No 71 ----> ZX 81
- No 72 ----> Oric 1, ATMOS
- No 73 ----> APPLE
- No 74 ----> TO7, TO7 70
- No 75 ----> COMMODORE 64
- No 76 ----> ZX 81
- No 77 ----> Oric 1, ATMOS
- No 78 ----> APPLE
- No 79 ----> TO7, TO7 70
- No 80 ----> COMMODORE 64
- No 81 ----> ZX 81

Reste à définir ce qui rend une routine meilleure qu'une autre. Cette énigme se résout relativement simplement en se basant sur des notions élémentaires de logique. Je ne vous bassinerai pas le cerveau de démonstrations mathématiques absconses, aussi je me contenterai de vous énoncer les résultats qui servent de base de jugement et de choix entre deux programmes équivalents. Trois critères sont généralement retenus pour effectuer un choix de ce genre. Nous allons les définir maintenant pour mieux pouvoir nous rendre compte de ce qu'est le jugement théorique d'un algorithme. Nous allons supposer que nous disposons de deux routines parfaitement équivalentes dans le rôle, mais programmées de manière rigoureusement différente.

1. Rapidité : ce critère de choix ne pose pas de problème fondamental pour le mettre en application. Pour connaître la rapidité d'une routine, deux méthodes sont applicables, l'une souffrant d'imprécision l'autre étant plus longue à mettre en oeuvre pour des programmes importants.

a. **méthode empirique :** pour connaître la rapidité relative d'une routine par rapport à l'autre, nous pouvons tout simplement chronométrer le temps d'exécution de chacune d'elles et comparer le temps mis pour arriver au résultat. Si cette méthode ne présente aucune complication de réalisation, par contre elle ne sera jamais suffisamment précise pour les puristes. Pour eux nous allons voir l'autre méthode.

b. **méthode théorique :** à chaque instruction, pour un micro-processeur donné, correspond un certain nombre de cycles d'horloge. Supposons que l'horloge de votre micro tourne à 1 Mégahertz. Une impulsion est émise par l'horloge tous les millièmes de seconde. Suivant les micro-processeurs, un cycle dure une, deux, trois ou deux impulsions et demie (par exemple). Bref ce nombre d'impulsions est déterminé par le constructeur du micro-ordinateur. A partir de là vous disposez d'une unité de mesure, le cycle, et d'une certaine séquence d'instructions dont chacune dure un nombre déterminé de cycles. Vous pouvez donc facilement, en décomptant le nombre de cycles, connaître la durée d'exécution d'une routine. Même si cette méthode est la seule parfaitement rigoureuse, elle ne sera simple à appliquer que pour les routines courtes.

2. Occupation mémoire : encore une fois, cette idée-là ne paraît pas trop complexe à analyser. Malgré tout il est nécessaire de la subdiviser en deux parties si l'on veut disposer d'un argument valable pour le choix final entre les deux routines.

a. **Longueur du programme :** il s'agit simplement de connaître

le nombre d'octets occupés par chacune des routines.

b. **Place nécessaire à l'exécution de la routine :** de ce point de vue, nous allons avoir plus de peine à quantifier ce paramètre. Malgré tout, vous devriez être rapidement capable d'estimer le nombre d'octets immobilisés pour stocker les variables durant l'exécution de la routine.

En fin de course nous aurons donc pour chacune des routines un nombre total d'octets nécessaires au bon fonctionnement de chacune d'elles.

3. Complexité de l'algorithme : ce critère est le plus complexe (c'est le cas de le dire) à analyser. Il fait appel à des notions mathématiques que vous n'êtes nullement obligé de posséder. Sachez seulement que l'essentiel de la recherche et du calcul se situe au niveau des boucles que vous intégrez dans votre routine. La complexité se note à l'aide d'un O.

Si votre routine ne comporte que des boucles simples, sa complexité sera :

$$O = n \times x \text{ (nombre de boucles)}$$

Si votre routine comporte deux boucles imbriquées l'une dans l'autre, la complexité sera alors égale à :

$$O = n \times i \times 2$$

Admettons maintenant que votre routine compte huit boucles dont quatre sont imbriquées les unes dans les autres et dont les quatre autres sont simples. Nous nous trouverons dans le cas d'une routine de complexité égale à :

$$O = (n \times 4) + (4 \times n)$$

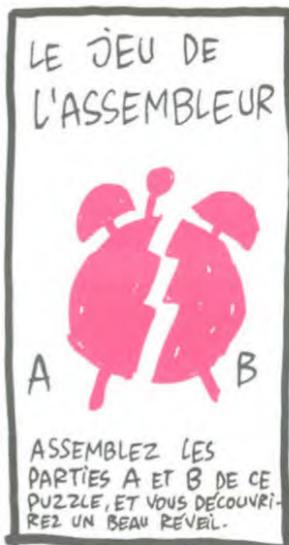
C'est maintenant que le goût prononcé des mathématiciens pour la simplification intervient. Ainsi lorsque n est très grand (ce qui suppose que la routine aura de nombreuses données à traiter), la valeur de $(4 \times n)$ devient négligeable face à la valeur $(n \times 4)$. Essayez d'effectuer ce calcul avec n égal à 10, 100 et 1000. Dans ce cas, nous pourrions dire (en ne faisant que mettre nos pas dans ceux d'illustres prédécesseurs) que la complexité de la routine sera (après simplification et approximativement) :

$$O = n \times 4$$

Le choix final entre les deux routines se passera donc de la manière suivante :

1. routine la plus rapide
2. routine la moins encombrante
3. routine la moins complexe

Il est bien entendu très rare qu'une même routine soit maîtresse pour les trois critères. Il s'agira alors d'effectuer la sélection en fonction de l'application



L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... SUR Oric



EXTRO

Pardon, je voulais dire intro, mais j'ai glissé. De toutes façons, y a pas d'intro, ni d'extro.

PARTIE DURE

Partie dur-dur, même. Le mois dernier, vous avez eu la primeur d'un formidable programme graphique (bon, j'exagère) qui faisait des zigouigous sur l'écran à une vitesse proprement hallucinante.

J'ai expliqué et commenté une partie de ce programme, mais comme j'étais en retard pour aller manger, je n'ai pas pu commenter la suite. Donc, reportez-vous au numéro 77 pour le listing.

Nous avons vu le sous-programme d'addition sur 16 bits. Nous en étions même restés très exactement à l'instruction RTS, qui nous ramène au cours normal du programme que nous allons reprendre sans plus tergiverser davantage.

Sur quoi tombons-nous avec surprise ? Sur INY, superbe instruction sur laquelle je vais m'appesantir car j'aime à m'appesantir sur les INY. Cela signifie "Incrémenter Y". Je vous rappelle qu'Y est un peu (pas vraiment, mais presque) l'équivalent d'une variable en basic, à la différence près que son contenu ne peut être ni inférieur à 0 ni supérieur à 255. Lors de l'exécution d'une telle instruction, le contenu de Y sera augmenté de un (incrémenté, appelons les choses par leur nom). Que se passe-t-il lorsque Y est à 255 ? Il revient tout bêtement à zéro, mais en affectant au passage deux drapeaux : N (indicateur de signe) et Z (indicateur de zéro). Ils seront automatiquement mis à un. Avantage, lorsque vous faites un petit sous-programme du style :

```
START : LDY # $ 0
BOUCLE : INY
BNE BOUCLE
SUITE : ...
```

Cela permet de faire une légère temporisation en mettant le registre Y à 0, puis en l'incrémentant jusqu'à ce qu'il soit revenu à zéro, l'instruction BNE testant en effet le drapeau Z (indicateur de zéro).

A noter : il existe bien entendu la même instruction sur le registre X, INX. Elle incrémente X, et a les mêmes caractéristiques quant aux drapeaux qu'elle affecte.

Donc, nous avons incrémente Y, il est donc maintenant égal à un. Passons à l'instruction suivante : CPY # \$ 1A. J'ai déjà expliqué l'effet de cette instruction lors du cours précédent, je n'y reviendrai donc que sommairement : la valeur contenue dans Y est comparée à l'argument qui suit, en l'occurrence # \$ 1A. Si les deux valeurs sont égales, le drapeau Z est mis à un, et à zéro dans le cas contraire. D'où l'instruction suivante : BNE START. Si les deux valeurs sont différentes (Branch if Not Equal), le

programme se branchera sur la routine START. Dans le cas présent, il va y aller, puisque Y est à 1.

Et le programme va se dérouler ainsi sans encombre, jusqu'à ce que Y arrive à la valeur fatidique : # \$ 1A. Bonne idée.

A ce moment-là, arrivé à la séquence CPY # \$ 1A, BNE START, le programme va s'apercevoir que cette fois-ci l'égalité s'avère, il va donc sauter l'instruction de branchement qui suit, pour exécuter la suivante : JMP RETOUR. Allons de ce pas examiner ce qui se passe de ce côté du listing. En RETOUR, nous trouvons une instruction appelée DEY. Accrochez-vous : elle a le rôle inverse de INY, c'est-à-dire qu'elle décrémente (diminue de un) le contenu de Y. Elle affecte les mêmes drapeaux, Z et N. On pourrait faire le même programme de temporisation que précédemment, de cette façon :

```
START : LDY # $ FF
BOUCLE : DEY
BNE BOUCLE
SUITE : ...
```

De même, le drapeau N est affecté : en effet, si Y est à 0 et qu'on le décrémente, il va revenir à 255, en mettant le drapeau N à un, indiquant par là qu'il ne s'agit pas de 255 mais de -1. Vous vous en doutez, la même instruction existe pour X, elle s'appelle DEX, a les mêmes caractéristiques, bref.

Une fois le contenu de Y décrémente, nous trouvons JSR SOUST. Nous allons donc voir ce sous-programme, qui a de quoi agrémente nos longues soirées d'hiver. Première instruction de cette routine : SEC. Cela signifie "Set Carry", soit "met la retenue à un". Vous allez voir pourquoi tout à l'heure.

La suite : LDA \$ 65. On charge dans l'accumulateur le contenu de la case-mémoire 65 (en hexa). Puis, SBC # \$ 28 ("Subtract with Carry", traduction "soustrais avec la retenue"), or lui soustrait 28 (toujours en hexa). Or, à ce moment-là, le processeur va jeter un coup d'oeil à la retenue : si elle est à un, pas de problème, il effectue bêtement sa soustraction et c'est bonnard. Si elle est à zéro, il va soustraire 1 au résultat avant de le placer dans l'accumulateur. Dans le cas qui nous préoccupe, nous avons mis la retenue à un, donc il va placer le résultat tout bête dans l'accumulateur.

Mais ! Car il y a un mais, si le résultat est inférieur à zéro, pour le coup, il va mettre la retenue à zéro. Et que va-t-il se passer, lors de la séquence suivante, qui apparemment ne sert à rien ? Hein ? Que va-t-il se passer ? Il va charger le contenu de 66, avec LDA \$ 66, lui soustraire zéro, donc pas de changement, puis, et c'est là que ça devient vraiment génial, aller voir la retenue, s'apercevoir qu'elle est à zéro, donc soustraire un du résultat et finalement le placer dans l'accumula-

teur. Le tour est joué, nous avons fait une soustraction sur 16 bits avec retenue. C'était pas si difficile que ça. Sur ce principe, on peut bien entendu faire des additions et des soustractions sur le nombre de bits que l'on désire, et manipuler ainsi de très grands nombres.

Bon, cette soustraction étant effectuée, nous avons un RTS : nous revenons donc d'où nous venons, à savoir la ligne 260.

Instruction suivante : LDA # \$ 20, si vous ne comprenez pas, reprenez tout depuis le début, vous avez dû rater quelque chose. Puis, STA (\$ 65), Y : nous l'avons vu dans le cours précédent (in english : previous). On compare ensuite Y à zéro, si c'est différent on reprend la routine au début jusqu'à ce qu'il soit à zéro, auquel cas on arrête purement et simplement le programme.

Voilà. Normalement, vous devriez être dès à présent en mesure d'élaborer des petits programmes par vous-même. Bien sûr, il reste un paquet d'instructions que je n'ai pas encore expliquées (en bonus, j'en explique une ci-dessous) mais cela ne saurait tarder.

Oui, une dernière ; parce qu'on ne va pas se quitter comme ça. Une amusante, bien qu'utile, parce que rien ne s'oppose à ce qu'une instruction soit à la fois amusante et utile. C'est EOR, qui veut dire Exclusive OR with accumulator, en français Ou exclusif avec l'accumulateur. Avec cette instruction, il faut avoir une représentation des bits qui composent un octet. Par exemple, \$ 24 s'écrit en binaire : 00100100

On charge l'accumulateur avec une valeur que l'on choisit (moi, je vais choisir \$ FF, mais vous faites ce que vous voulez), et l'on opère de la façon qui suit.

On place (par exemple) \$ 24 en \$ 1000. Puis \$ FF dans l'accumulateur, et l'on fait : EOR \$ 1000. Les deux valeurs seront comparées, et la case-mémoire 1000 modifiée. En effet, les bits seront comparés un à un. Si le bit 1 de l'accumulateur est à 0, le bit 1 de \$ 1000 restera inchangé. Si le bit 1 de l'accu est à 1, le bit 1 de \$ 1000 sera inversé : il passera à un s'il est à zéro, et réciproquement. Et ainsi de suite pour les 8 bits. Que peut-on faire d'une telle instruction ? Par exemple coder un programme, en modifiant tous les bits selon une valeur précise. Si l'on fait un EOR de toute la mémoire avec n'importe quelle valeur, tous les octets vont changer de façon apparemment aléatoire. Si l'on effectue une deuxième fois l'opération avec la même valeur, tous les octets vont retrouver leur valeur initiale. Il est très fastidieux de décoder un programme codé de cette manière, car il existe 255 valeurs de codage possibles.

Voilà. Le cours prochain, je vous donnerai un programme et une bidouille qui vous permettront de vous servir des 16 Ko de la Ram overlay, donc d'avoir de fait 64 Ko utilisable sur votre Oric. Bye.

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 cherchez en vain certains programmes qui jouissent d'une bonne réputation et qui se vendent surtout grâce à la publicité et aux conseils des vendeurs qui ne peuvent pas connaître tous les logiciels disponibles.

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

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

nouveau

KRYSTAL OF ZONG

De l'action et de l'arcade, le tout dans un même programme. Incroyable mais... (merci les chœurs). A ne rater sous aucun prétexte (sauf avis médical contraire).

UP'N DOWN

Jamais vu de route pareille, et pourtant ça monte et ça descend comme les montagnes russes de la Foire du Trône.

TAPPER

Un p'tit coup à servir, facile. Cent grands coups ? Dur, très dur et pourtant on y arrive !

SORCERY

Voilà un jeu d'aventures qu'il est bon ! Pas de problème de vocabulaire : tout au joystick. Et il est beau...

MACADAM BUMPER

Le meilleur simulateur de flipper et avec un éditeur de flippers. Pourquoi aller au café ?

DEFEND OR DIE

Le plus dingue des jeux d'arcade, chez vous, et en stéréo !

MEURTRE A GRANDE VITESSE

Une enquête à 260 Km/h à mener tambour battant, en vous basant sur les indices fournis avec le soft.

SÉRIE NOIRE

Un véritable jeu de meurtre (Killer) entre les différents joueurs. Qui embrasserez-vous, tuerez-vous ou volerez-vous ?

SURVIVOR

De l'aventure, vite et bien servie, en couleur et haute résolution, sans problème complexe à résoudre : survivre sera votre seul mot d'ordre.

MESSAGE FROM ANDROMEDA

En voilà un super jeu d'aventure, largement plus beau qu'un camion et encore plus largement passionnant.

FOREST AT WORLD'S END

Le bout du monde à vos portes, juste après le troisième arbre à gauche. Un dédale d'aventures rocambolesques ou angoissantes.

HOUSE OF USHER

Claustrophobes éloignez-vous, cette aventure s'adresse exclusivement aux agoraphobes.

BC'S QUEST FOR TIRES

La course à l'échalotte préhistorique, rien de tel pour rester en jambe !

LUNAR LEEPER

Des tonnes de ferraille vous sautent dessus, sachez les éviter pour mieux servir votre natale planète.

JAW BREAKER II

Comme vous n'avez pas peur des plus gros que vous, défoncez ces dents qui vous guettent.

AQUATRON

Défendez la Terre passe encore, mais nettoyer en plus les océans, faut pas pousser... A moins que vous ne soyez plus balèze que balèze !

LE CRIME DU PARKING

Résoudre une affaire aussi sordide et craquelée que le meurtre d'Odile Conchoux nécessite un sang-froid et un esprit déductif acérés. Serez-vous la réincarnation de Sherlock Holmes ?

SPY HUNTER

Vous passez de la voiture de James Bond au bateau de 007. Un must du jeu d'arcade.

DARK STAR

Partez à la rescousse de la Galaxie, sans peur et sans reproche. Votre écran n'y verra que du feu en plongeant de planète en trou noir et de combat spatial en hyperspace.

ZAXXON

De l'arcade comme au café... Et largement plus abordable ! Un classique qui manquait au Spectrumiste averti.

PSI WARRIOR

Des combats à coups d'énergie psychique, des ballades en skate antigravité, des dizaines d'heures de recherches avant d'atteindre la Source de tout le Mal. Génial...

SPY VS SPY

Retrouvez tous les documents secrets, placez des bombes et partez le premier de ce pays surpeuplé par les espions. Un must pour deux joueurs.

BOULDER DASH

Depuis Lode Runner, les jeux d'arcade vous ennuyaient ? Ce problème ne se pose plus dorénavant : vingt tableaux et cinq niveaux pour passer des heures uniques.

MEURTRE A GRANDE VITESSE

De l'aventure, du suspense et de la réflexion. Un vrai polar d'Agatha Christie où vous devenez Hercule Poirot. Extraordinaire de subtilité et d'ingéniosité.

XAVIOR

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

FBI

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

3D FONGUS

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

INVASION

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

COBRA PINBALL

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

BATTLE FOR MIDWAY

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

FRELON

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

A logiciel en anglais
F logiciel en français
V jeu d'aventure
R jeu de réflexion
J jeu d'arcade rapide
E éducatif
L langage
M manette de jeu nécessaire
nouveau

APPLE

1 CONAN	DISK	A J *	350
2 CRIME DU PARKING	DISK	F V *	190
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 BRUCE LEE	DISK	A J M *	265
5 SKYFOX	DISK	A J M *	395
6 SUMMER GAMES	DISK	A J M *	440
7 PARANOIAK	DISK	F V R *	350
8 DALLAS	DISK	A V R *	265
9 EPIDEMIE	DISK	F V R *	350
10 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M *	380
11 BC'S QUEST FORTIRES	DISK	A J *	190
12 LUNAR LEEPER	DISK	A J *	190
13 AQUATRON	DISK	A J *	190
14 JAW BREAKER II	DISK	A J *	190
15 ONE-ON-ONE	DISK	A R M *	380
16 AZTEC	DISK	A J M *	350
17 FLICHT SIMULATOR II	DISK	A J R *	490
18 MASK OF THE SUN	DISK	A V R *	290
19 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	F J R *	380
20 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M *	380
21 CHOPLIFTER	DISK	A J M *	300
22 HARD HAT MACK	DISK	A J M *	380

AMSTRAD

1 SORCERY	K7	A J M *	110
2 DEFEND OR DIE	K7	A J *	110
3 MACADAM BUMPER	K7	F J *	160
4 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F J *	180
5 SURVIVOR	K7	A J *	110
6 BATTLE FOR MIDWAY	K7	A J M *	150
7 HOUSE OF USHER	K7	A V *	110
8 FOREST AT WORLD'S END	K7	A V *	95
9 MESSAGE FROM ANDROMEDA	K7	A J *	95
10 SERIE NOIRE	K7	A J *	145

ZENJI

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

RIGEL

Explorez, cartographiez ce monde encore inconnu pour en préparer la défense avant que les pirates ne s'y incrustent. Puis défendez-le...

SCORPIRUS

"Argh !", pensez-vous : "ça va vraiment mal...". Bien pensé, car guider cette fichue bestiole dans ces sacrés labyrinthes, ce n'est pas de la tarte !

AIRBUS

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

HOVER BOVVER

Imaginez une belle pelouse, mais alors vraiment super belle. Et imaginez que personne ne la tonde et que vous pouvez subrepticement utiliser une superbe tondeuse de course...

SOFT-PARADE ©

COMMODORE 64

1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	A V M *	380
2 LODE RUNNER	MODULE	A J M *	380
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 BOULDER DASH	K7	A J M *	125
5 PSI WARRIOR	K7	A F J M *	140
6 UP'N DOWN	DISK	A J M *	160
7 TAPPER	DISK	A J M *	160
8 SPY HUNTER	DISK	A J M *	160
9 SPY VS SPY	K7	A J M *	140
10 CONAN	DISK	A J *	330
11 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M *	380
12 TOURNAMENT TENNIS	DISK	A J M *	150
13 RAID OVER MOSCOW	K7	A J M *	230
14 SUMMER GAMES	DISK/2 K7	A J M *	280/200
15 KRYSTAL OF ZONG	K7	A V J M *	60
16 BATTLE FOR MIDWAY	DISK/K7	F J R M *	200/150
17 GHOSTBUSTERS	DISK/K7	A J M *	250/149
18 BRUCE LEE	DISK ou K7	A J M *	230
19 SPELUNKER	DISK	A J M *	275
20 HYPER BIKER	K7	F J M *	90
21 WHISTLER'S BROTHER	DISK	A J M *	275
22 MR ROBOT	K7	A J M *	160
23 DECATHLON	DISK/K7	A J M *	230/130
24 BEACH HEAD	K7	A J M *	145
25 BLUE MAX	K7	A J M *	380
26 PSYTRON	K7	A R J *	140
27 MASK OF THE SUN	DISK	A V R *	340
28 VOYAGEUR	K7	F V *	145
29 CHINESE JUGGLER	K7	A J M *	95
30 DALLAS	DISK	A V R *	220
31 HOBBIT	K7	A V R *	210
33 HOVER BOVVER	K7	A J M *	120
34 KILLER WATT	K7	A J M *	120
35 ZENJI	K7	A J R M *	120
36 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M *	380
37 ONE-ON-ONE	DISK	A J M *	380
38 ARABIAN NIGHTS	K7	A J M *	85
39 FLIGHT SIMULATOR II	DISK	A J R *	490
40 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M *	380
41 CHOPLIFTER	MODULE	A J M *	380
42 HARD HAT MACK	DISK	A J M *	380
43 ARCHON	DISK	A J M *	380

ORIC 1 / ATMOS

1 3D FONGUS	K7	F J *	140
2 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V *	180
3 AIGLE D'OR	K7	F V R *	180
4 MR WIMPY	K7	F J *	95
5 DOGGY	K7	F J *	120
6 SUPER JEEP	K7	F J *	140
7 HOBBIT	K7	A V R *	210
8 COBRA PINBALL	K7	F J *	140
9 FRELON	K7	F J *	120
10 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V *	160
11 BIG BASTON	K7	F J *	120
12 PSYCHIATRIC	K7	F J *	120
13 TENDRE POULET	K7	F V R *	120
14 LANCELOT	K7	F J *	150
15 TERMINUS	K7	F J *	120
16 ULTIMA ZONE	K7	A J *	95
17 MISSION DELTA	K7	F J R *	95

SPECTRUM

1 DARK STAR	K7	A J *	95
2 XAVIOR	K7	F J *	70
3 BRUCE LEE	K7	A J *	150
4 ZAXXON	K7	A J *	110
5 MATCH POINT	K7	A J M *	95
6 SABRE WULF	K7	A J *	140
7 UNDERWORLDE	K7	A V *	135
8 BEACH HEAD	K7	A J *	150
9 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V *	100
10 ATIC ATAC	K7	A J M *	95
11 PSYTRON	K7	A R J *	90
12 HOBBIT	K7	A V R *	210
13 PAINTING JOE	K7	F J *	75
14 LOMBRIX	K7	F J *	95
15 VOX	K7	F L *	180
16 3D MOVER	K7	F L *	180
17 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F J R *	95
18 MANOIR Dr GENIUS	K7	F A R *	140

TEXAS TI/99

1 LUNAR LANDER	K7	F J M *	95
2 DRIVING DEMON	MODULE	A J M *	110
3 AMBULANCE	MODULE	A J M *	110
4 RABBIT RAIL	MODULE	A J M *	110

THOMSON

SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TOUS CES LOGICIELS SONT COMPATIBLES M05, T07 AVEC EXTENSION 16K ET T07, 70

1 AIGLE D'OR	K7	F V *	180
2 FBI	K7	A J M *	190
3 INVASION	K7	F J *	155
4 AIRBUS	Module	F J M *	475
5 ELIMINATOR	K7	F J M *	120
6 PULSAR II	K7	F J M *	140
7 STANLEY M05	K7	J M *	140
8 SPACE SHUTTLE SIMULATOR M05	K7	F R J *	260
9 VOX	K7	F L *	180
10 YETI	K7	J M *	140
11 LABYRINTHE SURVIE	K7	F V M *	190
12 BACKGAMMON	K7	R *	170

ZX 81

1 RIGEL	K7	F J *	95
2 SCORPIRUS	K7	F J *	75
3 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F R *	95
4 CROCKY	K7	A J *	85
5 COBRA	K7	F J *	80

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

Nom/Prénom
Adresse
Ville Code postal

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

date de la commande :

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

si vous êtes
ABONNÉS
déduisez VOUS-MÊMES
vos 10 %
de remise sur
le bon de commande

10 % de remise pour
les abonnés !

JE SUIS UN CASSEUR DE BRIQUES. JE SUIS VENU POUR ME DÉFOULER.

ALLEZ-Y! JE VOUS EN PRIE.

QUI NE DIT MOT
CONSENT À RECEVOIR
MON POING
DANS LA
GUEULE

Et on se défoule! Cette excellente adaptation cent pour cent MACHINE du célèbre jeu de café, fera la joie des casseurs de briques.

Fontesse CARL

Mode d'emploi :
Lancez le programme...

```

10 REM
11 REM #Programme: casse-mur #
12 REM Fait par: Carl Fontesse
13 REM #Adresse:
14 REM #16, rue du gal Adeline #
15 REM #91170 Viry-chatillon #
16 REM #Tel: (6)944-39-03 #
17 REM
20 BORDER 1: PAPER 1: INK 6: C
LS
21 PRINT AT 2,10; INK 2; "###J
E R I###"
22 PRINT AT 21,1; "© 1984, Carl
Fontesse"
23 PRINT AT 5,0; "La durée de
chargement du code
machine est d
'un peu plus d'une
minute."
24 PRINT AT 15,4; "SOYEZ DONC U
N PEU PATIENT.": PAUSE 250
90 GO TO 5080
100 FOR n=65368 TO 65368+39
110 READ X
120 POKE n,X
130 NEXT n
135 REM
140 DATA 0,127,127,127,127,127,
127,0
145 REM
150 DATA 24,126,126,255,255,126
,126,24
155 REM
160 DATA 255,255,255,255,255,0,
0,0
165 REM
170 DATA 0,254,254,254,254,254,
254,0
175 REM
180 DATA 255,255,255,255,255,25
,255,255
200 LET hi=0
210 REM
220 INK 7: PAPER 0: BORDER 0: C
LS
230 FOR n=0 TO 21
240 PRINT PAPER 6; INK 1; AT n,9
250 PRINT PAPER 1; INK 1; AT n,
30; "###"
260 NEXT n
270 PRINT PAPER 1; INK 6; AT 0,9
280 REM
290 FOR n=1 TO 6
300 FOR m=10 TO 29 STEP 2
310 PRINT INK (2*(n=2 OR n=1)+6
*(n=4 OR n=3)+4*(n=6 OR n=5)); AT
n+2, m; "###"
320 NEXT m
330 NEXT n
340 PRINT PAPER 1; INK 6; AT 0,9
350 REM
360 FOR n=1 TO 6
370 FOR m=10 TO 29 STEP 2
380 PRINT INK (2*(n=2 OR n=1)+6
*(n=4 OR n=3)+4*(n=6 OR n=5)); AT
n+2, m; "###"
390 NEXT m
400 NEXT n
410 PRINT INK 2; AT 1,1; "###"
420 PRINT INK 2; AT 2,1; "###"
430 PRINT INK 2; AT 2,1; "###"
440 PRINT INK 2; AT 2,1; "###"
450 PRINT INK 2; AT 2,1; "###"
460 PRINT INK 2; AT 2,1; "###"
470 PRINT INK 2; AT 2,1; "###"
480 PRINT INK 2; AT 2,1; "###"
490 PRINT INK 2; AT 2,1; "###"
500 PRINT INK 2; AT 2,1; "###"
510 PRINT INK 2; AT 2,1; "###"
520 PRINT INK 2; AT 2,1; "###"
530 PRINT INK 2; AT 2,1; "###"
540 PRINT INK 2; AT 2,1; "###"
550 PRINT INK 2; AT 2,1; "###"
560 PRINT INK 2; AT 2,1; "###"
570 PRINT INK 2; AT 2,1; "###"
580 PRINT INK 2; AT 2,1; "###"
590 PRINT INK 2; AT 2,1; "###"
600 PRINT INK 2; AT 2,1; "###"

```

```

0; "TOP"; AT 16,2; "SCORE"
670 PRINT PAPER 7; INK 0; AT 17,
1; "00000": IF hi<>0 THEN PRINT
AT 17,(7-LEN STR$ hi); INK 0; P
APER 7; hi
680 LET sc=0
930 RESTORE 2000
940 FOR i=1 TO 92
950 READ d,h: LET d=d/8
960 BEEP d,h
970 NEXT i
980 POKE 60571,28: POKE 61302,6
0
985 POKE 61300,0: POKE 61301,0
990 POKE 60114,0: POKE 60115,08
995 REM
996 LET bal=8: REM =Nbre de bal
les
1000 FOR f=1 TO bal
1010 POKE 60500,19: POKE 60501,2
20: POKE 60085,20+RND*5: POKE 600
86,20: POKE 60100,37: POKE 60121
,37
1020 RANDOMIZE USR 61303: LET sc
=PEEK 61300+256*PEEK 61301: PRIN
T AT 3,(7-LEN STR$ sc); sc: PAUSE
0
1030 RESTORE 2030
1040 FOR i=1 TO 11
1050 READ d,h: LET d=d/8
1060 BEEP d,h
1070 NEXT i
1080 IF f<bal-1 THEN PRINT PAPER
R 5; INK 1; AT 10,4; f+1
1090 NEXT f
1095 REM
1100 DATA 1,2,1,3,1,4,2,12,1,4,2
,12,1,4,1,12,4,12,1,12,1,12,1,14
,1,15,1,16,1,12,1,15,1,16,1,16,1
,1,2,14,4,12,2,1,3,1,4,2,12,1,1
,2,2,12,1,4,1,12,4,12,1,12,1,9,1
,7,1,9,9,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,9,2,10,1,16,1,16,1,14,1,12,1,1,
9,4,14,1,2,1,12,1,4,2,12,1,4,2,12
,1,4,4,12,1,12,1,12,1,12,1,14,1,1
,1,1,15,1,12,1,15,1,15,1,15,1,11
,3,14,4,12,1,12,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,14,1,16,1,16,1,12,1,14,1,12,1,1
2,2,20,20,1,16,1,12,1,14,1,16,1,1
,16,1,12,1,15,1,12,1,16,1,12,1,14
,1,16,1,16,1,11,2,14,4,12,1,2,1,
3,4,12
11025 REM
11030 DATA 4,0,3,0,1,0,4,0,4,3,1,
0,3,2,1,0,3,0,1,-1,4,0
11040 REM
11050 IF sc<hi THEN GO TO 3000
1110 PRINT AT 17,(7-LEN STR$ sc)
: PAPER 7; INK 0; sc: LET hi=sc
1120 FOR a=1 TO 7
1130 FOR b=1 TO 7
1140 LET c=(a+b)/7: LET c=(c-INT
c)*7
1150 PRINT AT 14+b,1; INK c; "0":
BEEP 15,-a
1160 PRINT AT 14+b,7; INK c; "0":
BEEP 15,6-a
1170 NEXT b
1180 NEXT a
1190 REM
1200 INPUT "Une autre partie ? (
O/N)": a$
1210 IF (a$<>"O" AND a$<>"N") AN
D (a$<>"n" AND a$<>"N") THEN GO
TO 3000
1220 IF a$="O" OR a$="D" THEN GO
TO 500

```

```

3030 STOP
5000 FOR i=1 TO LEN a$ STEP 2
5010 IF CODE (a$(i))>96 THEN LET
a$(i)=CHR$(CODE a$(i)-32)
5020 IF CODE (a$(i+1))>96 THEN L
ET a$(i+1)=CHR$(CODE a$(i+1)-32)
5030 LET b=16*CODE a$(i)-112*(CO
DE a$(i)>57)+CODE a$(i+1)-7*(CO
DE a$(i+1)>57)-816
5040 POKE c,b
5050 LET c=c+1
5060 NEXT i
5070 RETURN
5080 CLEAR 59999
5095 REM
5100 LET c=60000
5110 LET a$="1500a77c060517cb121
0fb855fd8c178c58847cb4228047ac60
757cb4a28047ac60e577ac64057c9"
5120 GO SUB 5000
5125 REM
5130 LET c=60040
5140 LET a$="cb7f280906004f21db1
709180326006f2929297cc63c67c9"
5150 GO SUB 5000
5155 REM
5160 LET c=60064
5170 LET a$="f5cd60eaf1c5cd88ea0
6087e000012142310f8c1c9"
5180 GO SUB 5000
5185 REM
5190 LET c=60085
5200 LET a$="16152ab5eae53e20cda
0e33e0702e1252ce522b5eae3e91cd22e
cc9"
5210 GO SUB 5000
5215 REM
5220 LET c=60114
5230 LET a$="000808102ab5eae52c
d60e0a0fe072001c9e5219becdd10efe
1fe0e201411d9e3e241211c4e12219
000113500cbb503c9fe012017cd45ee1
1d9e3e251211c4e12219000113500c
db503c9cd80edc9"
5240 GO SUB 5000
5245 REM
5250 LET c=60300
5260 LET a$="01fef7ed781f1f1f1f1
f3804cd5eccc901fee7ed781f1f1f380
3cd78ecc9"
5270 GO SUB 5000
5275 REM
5280 LET c=60400
5290 LET a$="fe31201411daea3e2c1
211c5ea12219000113500cbb503c911d
aea3e241211c5ea12219000113500cbb
503c9"
5300 GO SUB 5000
5310 REM
5320 LET c=60500
5330 LET a$="13162a54c3e0bbd281
92c3e20e5cda0e3e0702e12d2d2254e
c234092cda0e3e0102c9"
5340 GO SUB 5000
5350 REM
5360 LET c=60536
5370 LET a$="2454ec3e1cbd28192d3
e20e5cda0e3e0702e12c2254ec2c3
e2cda0e3e0102c9"
5380 GO SUB 5000
5390 REM
5400 LET c=60570
5410 LET a$="05300eff0d20fd10f9c
9cd6eacdb7ea2ab5eae3e16bc2001c9c
d5c6bcd9aecdd8c6bcd9aec0000018e
0"

```

```

5415 REM si vous trouvez que la
raquette ne bouge pas assez vite
mettre cd8ceb a la place des 6
zeros de la ligne ci-dessus.
5420 GO SUB 5000
5990 REM
6000 LET c=60230
6010 LET a$="11d9ealae011211c4e
a12e53e20cda0e3e0702e17de016f3
e20cda0e3e0702219003110a00cbb50
3c9"
6020 GO SUB 5000
6025 REM
6030 LET c=60450
6040 LET a$="cda0ead1e1d50afe022
808fe042804fe62011cd46eb2175ef7
e3d772005363cc3cfc0c93e0702c9"
6050 GO SUB 5000
6055 REM
6060 LET c=61303
6070 LET a$="26162e09cd60ea3e0b0
226162e1e1cd60ea3e0b022600e09cd6
0ea3e0b022600e1cd60ea3e0b02261
62e0a1614e5d53e20cda0e3e0702d1e
12c1520f026162e12e53e92cda0e3e0
102e12c53e92cda0e3e0102e12c3e9
2cda0e3e0102213b5cc6e28fccda4e
cc9"
6080 GO SUB 5000
6085 REM
6090 LET c=60997
7000 LET a$="21d2eae7e3c77fe08280
1c93e007721d3eae7e3c77fe08280c3c
c77d672501d4eae7c022e082c2c01d5e
a7d02cd50e0a1501d4eae0a67"
7010 GO SUB 5000
7020 LET c=61051
7030 LET a$="0c0a6f3e20cda0e3e0
70201d4eae0a670c0a6f24243e90cddde
ef1f50201d4eae0a670c0a6f2c3e20cda
0e3e070201d4eae0a670c"
7040 GO SUB 5000
7050 LET c=61103
7060 LET a$="0a6f24242c3e93cddde
ef10201d4eae0a67030a6f1e1c20a3115
cae1a3d1220933e0612c9"
7070 GO SUB 5000
7080 LET c=61150
7090 LET a$="47d1f1f5d5fe0720063
e20cda0e3e078cda0eac9"
7100 GO SUB 5000
7105 REM
7110 LET c=60800
7120 LET a$="fe0b202211d9ealae0
112131ae011211c4ealae0112131ae
e0112219000113500cbb503c9cdf0ebc
9"
7130 GO SUB 5000
7135 REM
7140 LET c=61200
7150 LET a$="fe02200806180e1e182
7fe06200e57e47fe18280206200e14f
11815fe042601c9f57e47fe182806fe2
02802006200e0a1f702a74ef060009227
4ef2176f7e3d772005363cc3cfc0d1e
1cd46ebc9"
7160 GO SUB 5000
7165 REM
7170 LET c=61500
7180 LET a$="26032e0ae53e90cda0e
a3e020e12c53e93cda0e3e020e12
c7dfe1e20e5247cfe0920dd21d3eae360
6c9"
7190 GO SUB 5000
8000 GO TO 100

```



HECTOR

Suite de la page 4

```

2810 IFX>152THENGOSUB2900:X=X-16:L=L-1:H=H-1
2820 RETURN
2850 X=X-16:L=L-1:H=H-1
2860 IFX<88THENGOSUB2900:X=X+16:L=L+1:H=H+1
2870 RETURN
2900 IFF=1THENRETURN:ELSEPRINT"IMPOSSIBLE PAS DE PO
RTE":RETURN
2949 ' TEST PORTE
2950 IFF1=1ANDD=1THENGOTO2970
2954 IFF2=1ANDD=2THENGOTO2970
2956 IFF3=1ANDD=3THENGOTO2970
2958 IFF4=1ANDD=4THENGOTO2970
2959 IFO<>0THENPRINT"PORTE FERMEE A CLEF":F=1
2960 RETURN
2969 ' TEST CHANG PIECE
2970 IFPC=14ANDD=4THENY1=3:X1=5:X=120:Y=82:A=2000:G
OSUB1600:GOSUB910:F1=1:PRINT"OUBLIETTE":F,H=0:DH=1:D
=1:L=13:GOTO3010
2972 IFPC=1ANDD=3THENGOTO950
2980 OND6GOTO2990,2992,2994,2996
2985 GOTO2970
2990 Y1=Y1+1:GOSUB1600:GOTO2000
2992 X1=X1+1:GOSUB1600:GOTO2000
2994 Y1=Y1-1:GOSUB1600:GOTO2000
2996 X1=X1-1:GOSUB1600:GOTO2000
2999 ' TEST ACTION
3000 IFPC=22ANDF1=1THENGOSUB904:F1=0:GOTO3010
3005 IFPC=12ANDL=8THENPEN1:PRINT"GOUFFRE INSONDABLE
":GOSUB880:PAUSE3:GOTO1000
3006 IFPC=8AND(L=6ORL=10ORL=7ORL=9)THENPRINT"PUIT S
ANS FOND":GOSUB880:PAUSE3:GOTO1000
3010 TONES0,50:INPUTRP$
3011 ' DEPL
3012 IFLN(RP$)<>1THENGOTO3100:ELSERP$=MID$(RP$,1,1)
:IFF1=1THENGOTO3000
3013 IFPC=8ANDSR=0ANDL=8ANDR$="A"ANDD=2THENPRINT"IM
POSSIBLE LE SERPENT VOUS TUERA":GOTO3017
3015 IFR$="S"THENGOTO850

```

```

3016 IFR$="A"THENRETURN
3017 IFR$="D"THENGOTO3020
3018 IFR$="G"THENGOTO3030
3019 GOTO3000
3020 D=D+1:DH=DH+1:IFD>4THEND=1
3021 IFDH>4THENDH=1
3023 OUTPUT"0",X,Y,3:OUTPUTCHR$(Z+DH),X,Y,0:GOTO300
0
3030 D=D-1:DH=DH-1:IFD<1THEND=4
3032 IFDH<1THENDH=4
3034 OUTPUT"0",X,Y,3:OUTPUTCHR$(Z+DH),X,Y,0:GOTO300
0
3099 ' 1er MOT
3100 RE,PR,DE,GR,OU,LI,TU,VE,FE,LA=0
3110 R1$=MID$(RP$,1,4)
3115 FORI=0TO9:IFR1$=A$(I)THENGOTO3200:ELSENEXT:GOS
UB8500:GOTO3010
3200 GOSUB3210+10*I:I=9:NEXT:GOTO3400
3210 RE=1:RETURN
3220 PR=1:RETURN
3230 DE=1:RETURN
3240 GR=1:RETURN
3250 OU=1:RETURN
3260 LI=1:RETURN
3270 TU=1:RETURN
3280 VE=1:RETURN
3290 LA=1:RETURN
3300 GOTO1000
3399 ' ESPACE
3400 FORI=1TOLEN(RP$):E$=MID$(RP$,I,1):IFASC(E$)=32
THENGOTO3500
3410 NEXT:GOSUB510:GOTO3010
3499 ' 2em MOT
3500 J=I:I=LEN(RP$):NEXT
3510 R2$=MID$(RP$,J+1,4)
3520 FORK=0TO9:IFR2$=B$(K)THENGOTO3600
3521 NEXT
3530 FORK=0TO9:IFR2$=C$(K)THENGOTO3900
3531 NEXT
3540 IFR2$=M$THENGOTO4200
3545 IFR=1ANDPC=32ANDPL=1THENGOSUB550:GOTO3010:ELS
EIFRE=1ANDF1=1ANDR2$="SOUT"THENGOSUB550:GOTO3010
3550 GOSUB520:GOTO3010
3599 ' MEUBLE
3600 IFR=1ANDDE<>1ANDOU<>1THENGOSUB530:K=11:NEXT:

```

```

GOTO3010
3601 IFR=1ANDPC=13ANDL=1BANDR2$<>"CHEM"THENK=11:NE
XT:GOSUB550:GOTO3010
3603 IFPC=32ANDR=1ANDR2$="SOUT"THENK=11:NEXT:GOSUB
550:GOTO3010
3605 GOSUB3610+10*K:K=11:NEXT:GOTO3010
3610 IFOU=1ANDCL=1THENGOSUB800:GOTO540
3611 IFOU=1ANDCL=0ANDCO>0THENGOSUB530
3612 IFOU=1ANDCO=0THENPRINT"OUVERTE":RETURN
3613 GOTO700
3620 IFCH=0THENGOTO520:ELSEIFOU=1THENGOTO530
3621 IFDI=1THENOB(5)=1318
3622 IFPC=13ANDFL=1THENGOTO700:ELSEGOTO550
3630 IFPE=0THENGOTO520:ELSEIFOU=1THENGOTO530:ELSEGO
TO700
3640 IFCA=0THENGOTO520:ELSEGOTO710
3650 IFCO=0THENGOTO520:ELSEIFC1=1THENGOTO700
3651 IFOU=1ANDCO=LTHENC1=1:GOSUB540:RETURN
3652 GOTO710
3660 IFTB=0THENGOTO520:ELSEIFOU=1THENGOTO530:ELSEGO
TO700
3670 IFTE=0THENGOTO520:ELSEGOTO710
3680 IFLU=0THENGOTO520:ELSEGOTO710
3690 IFEC=0THENGOTO520:ELSEGOTO710
3700 IFR=0THENGOTO520
3701 IFOU=1ANDTR=LTHENT1=1:GOSUB540:RETURN
3702 GOTO710
3710 IFSO=0THENGOTO520:ELSEGOTO710
3720 IFFO=0THENGOTO520
3721 IFDE=1ANDT1=1ANDFO=LTHENGOSUB540:GOTO900
3726 IFT1=0THENGOTO530:ELSEGOTO700
3899 ' OBJET
3900 IFR=1ANDR2$=C$(5)ANDPC=26THENGOSUB550:K=9:NEX
T:GOTO3010
3901 IFR=1ANDPC=26ANDR2$=C$(4)ANDL<>20THENK=9:GOSU
B530:NEXT:GOTO3010
3902 IFOB(K)=100*PC+LORDB(K)=1THENGOTO3904:ELSEGOSU
B520:K=9:NEXT:GOTO3010
3904 IFR=1THENGOSUB550:K=9:NEXT:GOTO3010
3905 GOSUB3910+10*K:K=9:NEXT:GOTO3010
3910 IFR=1ANDPE=1THENGOTO560:ELSEIFR=1ANDC1=1THEN
EP=1:OB(K)=1:GOTO540
3911 GOTO530

```



Suite page 22

VA VITE ME RAPPORTER 17 MILLIONS DE BLOCS DE PIERRES RARRISSIMES! TU AS UN QUART D'HEURE.



Quelques siècles en arrière, le capricieux pharaon "Tout en carton", décide la construction de sa pyramide en blocs de pierres rarrissimes. Devinez un peu qui est chargé de leur découverte ?..

Eric PARTOT

Mode d'emploi :

Ce jeu comporte 4 tableaux :

Tableau 1 : vous êtes en bas et vous devez prendre la clé en haut.

puis aller sur la trappe en bas en évitant les poteaux et les plantes carnivores que le nuage arrose en passant.

Tableau 2 : Vous êtes en haut à gauche et vous devez aller jusqu'à la fenêtre en bas, en évitant les parois et les stalactites qui tombent. Tableau 3 : Vous êtes en haut à gauche et vous devez aller jusqu'à l'ascenseur qui passe à droite de l'écran en évitant le cadre, les trappes et le monstre de feu.

Tableau 4 : Vous devez trouver dans l'ordre, les quatre morceaux de la pyramide qui se trouvent chacun sur une île, en évitant l'eau et le fantôme du marais. Lorsque les quatre morceaux sont retrouvés, la pyramide apparaît et le jeu revient au premier tableau.

```
10 TI-99/4A BASIC ETENDU
20 *****SADSUN*****
30 REALISE PAR ERIC PARTOT
40
50
60
70
80 GOTO 1270
90 !=====
100 ! 1er TABLEAU
110 !=====
120 E=0 : M=0 : S=0
130 CALL SCREEN(2): CALL MAGNIFY(2): C
ALL SPRITE(#28,49,7,192/2,256/2): GOSUB
1420
140 CALL COLOR(1,1,1): CALL CLEAR : CA
LL COLOR(2,1,1)
150 FOR A=2 TO 12 STEP 8 : FOR B=1 TO 2
B STEP 4 : CALL HCHAR(A,B,40): FOR C=1
TO 4 : CALL HCHAR(A+C*2,B+C,40): NEXT
C : NEXT B : NEXT A
160 RANDOMIZE : CALL HCHAR(2,1,40,32):
CALL VCHAR(1,1,40,24): CALL VCHAR(2,32
,40,23)
170 CALL SCREEN(2): CALL COLOR(1,3,4,2
,14,4): CALL SPRITE(#1,64,13,160,256/2):
CALL SPRITE(#2,62,16,1,1)
180 FOR I=4 TO 8 : CALL COLOR(I,7,10):
NEXT I : CALL SPRITE(#3,34,2,11,256/2)
190 GOTO 280
200 CALL GOTO(F): CALL JOYST(1,X,Y): C
ALL MOTION(#1,-Y,X): CALL COL(U): CALL
COINC(#1,#3,10,R): IF U=-1 OR R=-1 THE
N 210 ELSE 200
210 IF R=-1 THEN IF S=1 THEN 330 ELSE CA
LL SPRITE(#3,35,7,168,256/2): S=S+1 :
CALL MOTION(#1,0,0): GOTO 230
220 GOTO 240
230 FOR L=6 TO 20 STEP 4 : CALL HCHAR(L
,2,32,29): NEXT L : GOTO 200
240 REM touche !
250 IF S=1 THEN CALL SPRITE(#3,34,2,11,2
56/2): S=0
260 FOR H=1 TO 28 : CALL MOTION(#H,0,0)
: NEXT H : VIE=VIE-1
270 FOR QW=2 TO 16 : CALL SCREEN(QW):
CALL COLOR(#1,QW-1): CALL SOUND(-1,QW*1
000,0): NEXT QW
280 DISPLAY AT(23,1)SIZE(4):"VIE=" : CA
LL HCHAR(23,7,32,9): CALL HCHAR(23,7,64
,VIE): CALL SCREEN(2): CALL COLOR(#1,1
3)
290 IF VIE=0 THEN 1040
300 FOR A=1 TO 21 STEP 2 : CALL HCHAR(A
,2,32,30): NEXT A
310 CALL LOCATE(#1,152,256/2): CALL MOT
ION(#2,0,INT(RND*25)+10): U=0 : GOTO 2
00
320 !=====
330 ! 2eme TABLEAU
340 !=====
350 SCORE=SCORE+VIE*10 : DIF=DIF+0.5
360 CALL COLOR(1,1,1): CALL CLEAR : CA
LL DELSPRITE(ALL): CALL SCREEN(2): CAL
L MAGNIFY(2): CALL SPRITE(#28,50,5,192/
2,256/2)
370 CALL COLOR(14,1,1)
380 FOR I=1 TO 1000 : NEXT I : CALL SP
RITE(#1,64,1,13,25): CALL SPRITE(#2,141
,1,21*8,25)
390 FOR I=4 TO 27 : CALL SPRITE(#I,140,
```

LE JUSTICIER

AU SECOURS! AU VIOL!

TENEZ BON! S'ARRIVE!

COURAGE! PAUVRE PETITE!

TOUCHE PAS AU PERE DE MES ENFANTS TOI! Suite page 26

CBM 64

Suite de la page 24

63283 DATA120,60,60,60	63314 DATA248,120,120,60	63354 DATA252,120,120,124	63394 DATA1,0,1,3	63434 DATA120,120,120,120	63474 DATA236,254,214,214
63284 DATA60,60,60,60	63315 DATA60,60,126,0	63355 DATA60,62,30,31	63395 DATA7,15,31,62	63435 DATA0,0,120,120	63475 DATA214,214,214,0
63285 DATA56,112,224,0	63316 DATA248,120,124,124	63356 DATA30,12,12,28	63396 DATA252,248,240,224	63436 DATA6,134,238,60	63476 DATA120,124,238,198
63286 DATA255,124,120,120	63317 DATA110,110,103,103	63357 DATA24,24,56,56	63397 DATA192,128,0,28	63437 DATA24,0,0,0	63477 DATA238,124,60,0
63287 DATA121,127,127,120	63318 DATA126,60,60,124	63358 DATA15,15,7,7	63398 DATA124,255,255,255	63438 DATA252,142,6,30	63478 DATA120,124,238,198
63288 DATA248,56,28,140	63319 DATA252,252,188,188	63359 DATA3,3,7,0	63399 DATA0,1,3,0	63439 DATA118,230,127,0	63479 DATA238,252,252,192
63289 DATA132,128,192,192	63320 DATA255,255,255,255	63360 DATA48,176,240,240	63400 DATA56,252,252,252	63440 DATA0,0,0,224	63480 DATA192,192,192,192
63290 DATA120,120,120,120	63321 DATA224,224,240,0	63361 DATA224,224,240,0	63401 DATA224,192,224,0	63441 DATA192,192,192,192	63481 DATA224,0,0,0
63291 DATA120,120,252,0	63322 DATA99,97,96,96	63362 DATA30,12,12,12	63402 DATA255,240,240,240	63442 DATA240,252,238,198	63482 DATA120,124,238,198
63292 DATA0,0,0,0	63323 DATA96,96,240,0	63363 DATA12,204,204,204	63403 DATA240,254,255,63	63443 DATA238,124,60,0	63483 DATA238,126,62,6
63293 DATA0,0,0,0	63324 DATA252,120,126,127	63364 DATA60,61,63,31	63404 DATA31,56,112,240	63444 DATA120,124,224,192	63484 DATA6,6,6,6
63294 DATA248,56,28,12	63325 DATA127,127,123,121	63365 DATA31,15,30,0	63405 DATA248,254,255,255	63445 DATA230,124,60,0	63485 DATA14,0,0,0
63295 DATA4,0,0,126	63326 DATA126,60,60,120	63366 DATA204,236,252,248	63406 DATA251,240,240,240	63446 DATA0,0,0,14	63486 DATA220,246,224,192
63296 DATA60,60,60,60	63327 DATA188,252,252,252	63367 DATA248,56,28,0	63407 DATA240,248,63,0	63447 DATA6,6,6,6	63487 DATA192,192,224,0
63297 DATA60,124,254,0	63328 DATA252,124,60,60	63368 DATA252,120,60,30	63408 DATA128,128,0,0	63448 DATA126,126,238,198	63488 DATA124,198,192,124
63298 DATA252,120,120,120	63329 DATA60,60,126,0	63369 DATA30,15,15,7	63409 DATA0,0,0,0	63449 DATA238,124,60,0	63489 DATA6,198,124,0
63299 DATA127,123,120,120	63330 DATA31,57,112,240	63370 DATA62,28,56,112	63410 DATA31,120,240,240	63450 DATA56,108,206,248	63490 DATA0,0,0,64
63300 DATA126,60,60,60	63331 DATA240,240,240,240	63371 DATA224,192,128,192	63411 DATA120,60,31,60	63451 DATA226,126,62,0	63491 DATA192,192,192,240
63301 DATA60,188,252,60	63332 DATA224,56,28,28	63372 DATA3,7,14,28	63412 DATA120,240,240,240	63452 DATA0,0,0,24	63492 DATA192,192,192,194
63302 DATA60,60,60,60	63333 DATA56,112,224,0	63373 DATA56,112,248,0	63413 DATA120,60,31,0	63453 DATA60,118,96,96	63493 DATA230,126,60,0
63303 DATA60,60,126,0	63334 DATA188,188,252,124	63374 DATA224,224,240,240	63414 DATA224,56,28,28	63454 DATA96,120,96,96	63494 DATA198,198,198,198
63304 DATA252,120,120,120	63335 DATA56,124,230,0	63375 DATA120,60,126,0	63415 DATA60,124,252,252	63455 DATA96,96,240,0	63495 DATA230,124,60,0
63305 DATA120,120,120,120	63336 DATA31,56,112,240	63376 DATA62,28,56,112	63416 DATA252,124,60,60	63456 DATA120,124,238,198	63496 DATA198,198,108,108
63306 DATA126,60,60,60	63337 DATA248,126,63,31	63377 DATA224,192,128,128	63417 DATA56,112,224,0	63457 DATA238,126,62,6	63497 DATA56,56,16,0
63307 DATA60,60,60,60	63338 DATA248,56,28,12	63378 DATA127,112,224,192	63418 DATA31,57,112,240	63458 DATA216,254,238,198	63498 DATA198,198,214,214
63308 DATA0,0,128,192	63339 DATA4,0,192,240	63379 DATA129,1,3,7	63419 DATA240,240,241,243	63459 DATA198,198,198,0	63499 DATA124,124,60,0
63309 DATA224,112,127,0	63340 DATA3,0,128,192	63380 DATA254,124,120,248	63420 DATA192,224,240,120	63460 DATA0,0,0,24	63500 DATA198,236,120,56
63310 DATA252,120,120,120	63341 DATA224,112,127,0	63381 DATA240,224,224,192	63421 DATA120,252,252,198	63461 DATA24,0,0,0	63501 DATA124,206,134,0
63311 DATA120,121,127,121	63342 DATA248,124,60,60	63382 DATA7,15,31,30	63422 DATA247,254,124,120	63462 DATA60,24,24,24	63502 DATA198,198,198,198
63312 DATA62,28,56,112	63343 DATA56,112,224,0	63383 DATA62,124,255,0	63423 DATA60,30,15,0	63463 DATA24,24,60,0	63503 DATA230,126,62,0
63313 DATA224,224,240,240	63344 DATA127,119,231,199	63384 DATA128,128,0,6	63424 DATA0,24,60,126	63464 DATA0,0,0,6	63504 DATA254,134,12,24
	63345 DATA135,7,7,7	63385 DATA12,24,240,0	63425 DATA126,60,24,0	63465 DATA6,0,0,6	63505 DATA48,98,254,0
	63346 DATA248,184,156,140	63386 DATA0,1,7,28	63426 DATA0,0,0,0	63466 DATA15,6,6,6	63506 DATA0,0,0,0
	63347 DATA132,128,128,128	63387 DATA16,0,0,0	63427 DATA0,0,127,127	63467 DATA6,6,6,6	63507 DATA0,96,96,0
	63348 DATA7,7,7,7	63388 DATA124,248,120,120	63428 DATA0,0,0,0	63468 DATA204,216,240,220	63508 DATA0,0,0,0
	63349 DATA7,7,15,0	63389 DATA120,120,120,120	63429 DATA0,0,248,248	63469 DATA206,206,206,0	63509 DATA16,48,48,96
	63350 DATA128,128,128,128	63390 DATA127,112,224,192	63430 DATA15,7,7,7	63470 DATA0,0,0,56	63510 DATA255,231,231,255
	63351 DATA128,128,192,0	63391 DATA128,0,3,31	63431 DATA0,0,7,7	63471 DATA24,24,24,24	63511 DATA255,231,231,255
	63352 DATA124,56,112,240	63392 DATA60,56,112,112	63432 DATA224,192,192,192	63472 DATA24,24,24,24	
	63353 DATA240,240,240,240	63393 DATA240,240,255,0	63433 DATA0,0,192,192	63473 DATA24,24,60,0	READY.

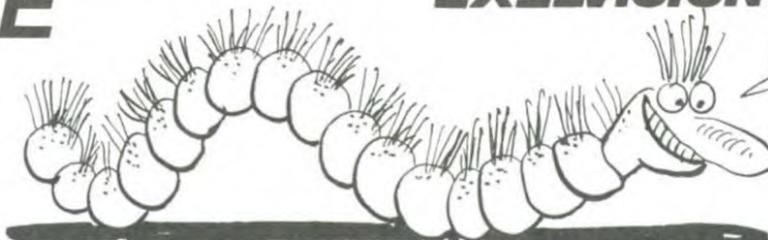
LA CHENILLE

EXELVISION-EXL 100



Encore une fois, dame chenille friande de vitamines a besoin de votre aide pour sortir de son labyrinthe. Amis des bêtes à vos joysticks!

J.R HERPELDINGER.



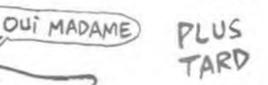
OH! LA BELLE VITAMINE!



```
1 *****
2 |
3 | LA CHENILLE
4 |
5 | *****
6 |
7 | version EXL 100
8 | du 29/10/84
9 |
10 | COPYRIGHT HERPELDINGER J-Roch
11 |
12 | *****
13 | CLS "GBB"
14 | LOCATE (7,10):CALL COLOR("OCHL")
15 | PRINT "LLAA CCHHEENNIILLLEE"
16 | LOCATE (8,10):CALL COLOR("OBHL")
17 | PRINT "LLAA CCHHEENNIILLLEE"
18 | LOCATE (13,4):CALL COLOR("QMB")
19 | PRINT "COPYRIGHT HERPELDINGER J-Roch
20 | 1984"
21 | LOCATE (21,11):CALL COLOR("Obb")
22 | PRINT " PRESSEZ UNE TOUCHE "
23 | A$=KEY$
24 | REM
25 | REDEFINITION DES CARACTERES
26 | CALL CHAR(97,"7A7A7A7A7A7A7A7A")
27 | CALL CHAR(98,"0000FFFFF00F0000")
28 | CALL CHAR(99,"00001F3F7F7F7B7A7A")
29 | CALL CHAR(100,"0000F8CFE06F27A7A")
30 | CALL CHAR(101,"7A7A7B7B7B7B7B7A")
31 | CALL CHAR(102,"7A7AF7AF7AF7AF7A")
32 | CALL CHAR(103,"0000FFFFF00FA7A")
33 | CALL CHAR(104,"7A7AF7AF7AF7A7A")
34 | CALL CHAR(105,"7A7AF7AF7AF7A7A")
35 | CALL CHAR(106,"7A7A7B7B7B7B7B7A")
36 | CALL CHAR(107,"00001B3C7E7A7A7A7A")
37 | CALL CHAR(108,"7A7A7A7A7A7E3C180000")
38 | CALL CHAR(109,"00001F3F7F7F301F0000")
39 | CALL CHAR(110,"0000F8CFE06F80000")
40 | CALL CHAR(111,"00001B3C7E7E3C180000")
41 | CALL CHAR(112,"00001E1A1E1C5A7A0000")
42 | CALL CHAR(114,"7EC399A5A1A1A599C37E")
43 | CALL CHAR(113,"3C3C66BDBDBDB663C3C")
44 | CALL CHAR(121,"00187ECFF3FF7E1800")
45 | CALL CHAR(119,"00187E3FF3FF7E1800")
46 | CALL CHAR(118,"00002C6E7AFBF7E7E3C")
47 | CALL CHAR(120,"3C7E7E7E7E7E7E7E3C")
48 | *****
49 | INITIALISATIONS
50 |
51 | G=131:D=129
52 | B=130:H=128
53 | DIM X(500)
54 | DIM Y(500)
55 | DIM TA$(20,21)
56 | T=1:TA=1
57 | S=3
58 | M=1
59 | LS=1:MS=30000
60 | *****
61 | AFFICHAGE SERPENT
62 |
63 | CLS "GBB":GOSUB 153:GOTO 148
64 | JR=0:ON T GOSUB 228,258,285,312
65 | X1=19:MUL=3000:Y1=13:CALL TABL(TA):CA
66 | LL VIE(S):CALL BONUS(MUL)
67 | CALL COLOR("1R")
68 | FOR F=1 TO 5
69 | X(F+100)=19:Y(F+100)=F+B
70 | LOCATE (X(F+100)+1,Y(F+100)+18):IF F=
71 | 5 THEN PRINT CHR$(D-10) ELSE PRINT "q"
72 | NEXT F
73 | DD=105:FF=101:A=D:X0=X1:Y0=Y1
74 | *****
75 | JEU
76 |
77 | C=A
78 | CALL KEY1(F,E):IF F=128 AND F<=131
79 | THEN A=F
80 | IF ABS(C-A)=2 THEN A=C
81 | X1=X1-(A=B)+(A=B)
82 | Y1=Y1-(A=D)+(A=D)
83 | IF TA$(X1,Y1)=" " THEN 100
84 | IF TA$(X1,Y1)="p" THEN 121
85 | IF TA$(X1,Y1)="q" THEN 111
86 | X1=X0:Y1=Y0
87 | ON (C-127)GOTO 85,87,89,91
88 | IF TA$(X0-1,Y0)=" " OR TA$(X0-1,Y0)=
89 | "p" THEN A=C:GOTO 77
90 | IF TA$(X0+1,Y0)=" " OR TA$(X0+1,Y0)=
91 | "p" THEN A=C:GOTO 77
92 | IF TA$(X0,Y0-1)=" " OR TA$(X0,Y0-1)=
93 | "p" THEN A=C:GOTO 77
94 | IF TA$(X0,Y0+1)=" " OR TA$(X0,Y0+1)=
95 | "p" THEN A=C:GOTO 77
96 | IF TA$(X0+1,Y0)="q" THEN 111
97 | IF TA$(X0-1,Y0)=" " OR TA$(X0,Y0-1)=
98 | "p" THEN A=C:GOTO 77
99 | IF TA$(X0,Y0-1)="q" THEN 111
100 | DD=DD+1:FF=FF+1
101 | X(DD),X0=X1:Y(DD),Y0=Y1
102 | CALL COLOR("1bb"):LOCATE (X(DD)-1+1,
103 | Y(DD)-1+18):PRINT "q"
104 | TA$(X(DD),Y(DD))="q"
105 | LOCATE (X(DD)+1,Y(DD)+18)
106 | PRINT CHR$(A-10)
107 | CALL COLOR("Obb"):LOCATE (X(FF-1)+1,
108 | Y(FF-1)+18):PRINT " "
109 | TA$(X(FF-1),Y(FF-1))=" "
110 | MUL=MUL-10:CALL BONUS(MUL)
111 | IF MUL<=0 THEN 111
112 | GOTO 75
113 | *****
114 | EFFACEMENT SERPENT
115 |
116 | CALL COLOR("Obb"):FOR I=FF TO DD
117 | LOCATE (X(I)+1,Y(I)+18):PRINT " "
118 | TA$(X(I),Y(I))=" "
119 | NEXT I
120 | S=S-1:CALL VIE(S)
121 | IF S<=0 THEN 191
122 | GOTO 65
123 | *****
124 | RENCONTRE JR
125 |
126 | TA$(X1,Y1)=" "
127 | FF=FF-LS:PT=PT+10
128 | JR=JR+1
129 | CALL SCORE(PT)
130 | IF JR=NN THEN TA=TA+1:GOTO 134
131 | GOTO 100
132 | *****
133 | PLUS DE BONUS
134 |
135 | GOTO 111
136 | *****
137 | BONUS
138 | LOCATE (X1+1,Y1+18):CALL COLOR("Obb")
139 | :PRINT " "
140 | FOR I=FF TO DD
141 | LOCATE (X(I)+1,Y(I)+18):PRINT " ":
142 | NEXT I
143 | CH=(MUL/100)-INT(MUL/100)*100
144 | IF CH=0 THEN 145
145 | FOR I=CH TO 0 STEP -10
146 | CALL BONUS(I+(MUL-CH)):PT=PT+(10*M):
147 | CALL SCORE(PT)
148 | NEXT I
149 | FOR I=(MUL-CH) TO 0 STEP -100
150 | EFF$=RPT$( " ",21):CALL COLOR("OMH")
151 | FOR I=2 TO 21
152 | LOCATE (I,19):PRINT EFF$
153 | NEXT I
154 | GOTO 64
155 | *****
156 | ECRAN
157 | FON$=RPT$( " ",16):CALL COLOR("ObH")
158 | FOR I=2 TO 21
159 | LOCATE (I,2):PRINT FON$
160 | NEXT I
161 | CALL COLOR("1bb")
162 | LOCATE (19,3):PRINT "r"
163 | CALL COLOR("1bb")
164 | LOCATE (19,4):PRINT " HER"
165 | LOCATE (20,3):PRINT " "
166 | CALL COLOR("ObH")
167 | LOCATE (19,8):PRINT "PELD"
168 | LOCATE (20,8):PRINT "1984"
169 | CALL COLOR("ObH")
170 | LOCATE (19,12):PRINT "INGER"
171 | LOCATE (20,12):PRINT " "
172 | LOCATE (4,3):CALL COLOR("OCMH")
173 | PRINT "SCORE:"
174 | LOCATE (5,3):CALL COLOR("ObMH")
175 | PRINT "SCORE:"
176 | CALL SCORE(0)
177 | LOCATE (8,5):CALL COLOR("OCMH")
178 | PRINT "BONUS:"
179 | LOCATE (9,5):CALL COLOR("ObMH")
180 | PRINT "BONUS:"
181 | CALL BONUS(3000)
182 | LOCATE (12,4):CALL COLOR("OCM")
183 | PRINT "TABLEAU":CALL TABL(TA)
```

```
184 LOCATE (14,4):CALL COLOR("ObH")
185 PRINT "NB VIE :":CALL VIE(S)
186 LOCATE (16,3):CALL COLOR("ORM")
187 PRINT "MEILLEUR SCORE"
188 MS=3000:LOCATE (17,6):CALL COLOR("
ORM")
189 PRINT USING "#####",MS
190 RETURN
191 STOP
192 !
193 ! PLUS DE SERPENT:FIN DE PARTIE
194 !
195 IF MS<PT THEN MS=PT
196 LOCATE (17,6):CALL COLOR("ORM")
197 PRINT USING "#####",MS
198 MES$="VOULEZ-VOUS FAIRE UNE AUTRE P
ARTIE ?(O/N)*****"
199 LO=LEN(MES$)
200 FOR I=1 TO LO
201 CALL KEY1(F,E)
202 IF F=79 THEN 211
203 IF F=78 THEN CLS "bbb":END
204 IF LEN(LO$)<=20 THEN 206
205 PAUSE .1
206 LO$=SEG$(LO$,2,20)
207 LO$=LO$SEG$(MES$,I,1)
208 LOCATE (2,19):CALL COLOR("Obb")
209 PRINT LO$
210 NEXT I
211 GOTO 199
212 IF PT>MS THEN MS=PT
213 LS=1:M=1:T=1:S=3:PT=0:CALL SCORE(0)
214 :GOTO 148
215 !
216 FOR I=1 TO 20
217 READ Z$
218 LOCATE (I+1,19):CALL COLOR(COUL$)
219 PRINT Z$
220 FOR N=1 TO 21
221 TA$(I,N)=SEG$(Z$,N,1)
222 NEXT N
223 NEXT I
224 FOR N=1 TO NN
225 LOCATE (X1+1,Y1+18):CALL COLOR(JR$)
226 PRINT CHR$(112)
227 NEXT N
228 !
229 ! TABLEAU 1
230 !
231 DATA "cbbbbbbbbbbbbbbbbbb"
232 DATA "a"
233 DATA "a k edpedpedped k a"
234 DATA "a lpef eda acf efpl a"
235 DATA "a p aa aa p a a"
236 DATA "a abbn ef ef abbn a"
237 DATA "a p a a"
238 DATA "jbbbbb abbn abbbbi"
239 DATA "a"
240 DATA "a abbbbbb cbbbbb a"
241 DATA "a pa ap a"
242 DATA "a k mbd a a cbbn k a"
243 DATA "a a pa l i ap a a"
244 DATA "a a n l i m a a"
245 DATA "a a k k k a a"
246 DATA "apabbbb a a abbbfpa"
247 DATA "a p a a p a"
248 DATA "apabbbbf ebbbbbpa"
249 DATA "a a"
250 DATA "ebbbbbbbbbbbbbbb"
251 DATA 4,4,5,6,3,7,3,11,3,15,5,16,4,
18
252 DATA 11,9,11,13,13,7,13,15,16,2,16,
20,17,4,17,18,18,2,18,20
253 T=2:NN=17:RESTORE 231:COUL$="1R":
JR$="1YB"
254 IF TA(=1 THEN 257
255 M=M+1:LS=LS+1
256 S=S+1:CALL VIE(S)
257 GOTO 213
258 !
259 ! TABLEAU 2
260 !
261 DATA "cbbbbbbbbbbbbbbbbbb"
262 DATA "a"
263 DATA "a cn k k kpt k k md a"
264 DATA "a pa a a a a ap a a"
265 DATA "a a af a a a a en a a"
266 DATA "a a pa a a ap a a"
267 DATA "a a mbbf a a ebbn a a"
268 DATA "a a pa ap a a"
269 DATA "a l mbbbf ebbbn l a"
270 DATA "a p p p p a"
271 DATA "a k mbbbd cbbbn k a"
272 DATA "a a pa ap a a"
273 DATA "a a mbd a a cbbn a a"
274 DATA "a a pa a a p a a"
275 DATA "a a m a a a a a cn a a"
276 DATA "a a pa a a a a a a a"
277 !
278 ! TABLEAU 3
279 !
280 DATA "cbbbbbbbbbbbbbbbbbb"
281 DATA "a"
282 DATA "a o o o o o o o o a"
283 DATA "a p p p a"
284 DATA "a o o k k o o o a"
285 DATA "a pa ap a"
286 DATA "a o k k a a k k o a"
287 DATA "a l l l p l l l a"
288 DATA "a k p k p k a"
289 DATA "a apk k k a k k pa a"
290 DATA "a a l l l a l l l a"
291 DATA "a l l l l a"
292 DATA "a k k k p k k k a"
293 DATA "a o l l a o l l o a"
294 DATA "a p p a"
295 DATA "a o o o o o o o o a"
296 DATA "ap"
297 DATA "ebbbbbbbbbbbbbbb"
298 DATA 2,2,4,6,6,8,8,10,8,12,6,14,4,1
6,2,20
299 DATA 19,2,17,6,15,8,13,10,13,12,15,
14,17,16,19,20
300 DATA 10,4,9,6,9,16,10,18
301 T=4:NN=20:RESTORE 288:COUL$="1YB":J
R$="1BF":GOTO 213
302 !
303 ! TABLEAU 4
304 !
305 DATA "cbbbbbbbbbbbbbbbbbb"
306 DATA "a"
307 DATA "a mbn mbn k mbn mbn a"
308 DATA "a p pap p a"
309 DATA "a k mbn abbn mbn k a"
310 DATA "a p p a a"
311 DATA "a ebn abbbbbb mbf a"
312 DATA "a p p a"
313 DATA "jbbbbb abbn abbbbbb"
314 DATA "a"
315 DATA "a abbbbbb abbbbbb a"
316 DATA "a"
317 DATA "a a a a a a a a"
318 DATA "a a k a a a a a"
319 DATA "a a lpef a a efpl a a"
320 DATA "a a a a a a"
321 DATA "apl mbbnpl l p mbbn lpa"
322 DATA "a"
323 DATA "a abbbbbb abbbbbb a"
324 DATA "a"
325 DATA "a a a a a a a a"
326 DATA "a a k a a a a a"
327 DATA "a a cd a a cd k a a"
328 DATA "a a lpef a a efpl a a"
329 DATA "a a a a a a"
330 DATA "apl mbbnpl l p mbbn lpa"
331 DATA "a"
332 DATA "a abbbbbb abbbbbb a"
333 DATA "a"
334 DATA "ebbbbbbbbbbbbbbb"
335 DATA 2,2,2,2,4,5,4,10,4,12,4,17,6,
6,6,16
336 DATA 8,8,8,14,10,4,10,18,11,9,11,13
337 DATA 14,6,14,16,16,2,16,9,16,13,16,
20
338 T=1:NN=20:RESTORE 315:COUL$="1WB":
JR$="1BF"
339 GOTO 213
340 !
341 ! SOUS-PROGRAMMES
342 !
343 SUB SCORE(SC)
344 CALL COLOR("OCHH")
345 LOCATE (4,10):PRINT USING "#####",
SC
346 CALL COLOR("ObMH")
347 LOCATE (5,10):PRINT USING "#####",
SC
348 SUBEND
349 SUB BONUS(BS)
350 C1$="OCMH"
351 C2$="ObH"
352 IF BS<=300 THEN C1$="ORMH":C2$="
ORMH"
353 CALL COLOR(C1$):LOCATE (8,11):PRINT
USING "####",BS
354 CALL COLOR(C2$):LOCATE (9,11):PRINT
USING "####",BS
355 SUBEND
356 SUB VIE(VI)
357 LOCATE (14,12):CALL COLOR("ObH")
358 PRINT USING "###",VI
359 SUBEND
360 SUB TABL(TA)
361 LOCATE (12,12):CALL COLOR("OCM")
362 PRINT USING "###",TA
363 SUBEND
364 SUB COL(U)
365 CALL POSITION(#1,X,Y): IF X>190 TH
EN 2050 ELSE CALL GCHAR(INT(X/8)+1,INT(Y
/8)+1,H): IF H=32 THEN SUBEXIT
2040 U=-1:: SUBEXIT
2050 CALL LOCATE(#1,160,Y):: GOTO 2030
2060 SUBEND
2070 SUB INC
2080 CALL POSITION(#2,I1,J1):: CALL POSI
TION(#1,I2,J2):: M=(J2-J1)/5:: T=(I2-I1
)/5:: CALL MOTION(#2,T,M):: SUBEND
2090 SUB CREATE(CAR)
2100 DIM O(B),G(B),K(B),S(B)
2110 FOR I=1 TO B
2120 O(I)=INT(RND*9)
2130 B(I)=O(I)*10^(I-1)
2140 TOT=TOT+G(I)
2150 NEXT I
2160 A$=STR$(TOT)
2170 FOR E=1 TO B
2180 K(E)=INT(RND*9)
2190 S(E)=K(E)*10^(E-1)
2200 TAL=TAL+S(E)
2210 NEXT E
2220 B$=STR$(TAL)
2230 DN ERROR 2110
2240 CALL CHAR(CAR,A$&B$)
2250 SUBEND
```

LA CHENILLE ET LA LIMACE



T199 BASIC ETENDU

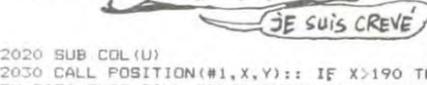
Suite de la page 25

```
PRITE(#TY):: NEXT TY
1390 CALL KEY(1,K,S):: IF S<>0 THEN 1400
ELSE 1390
1400 CALL CLEAR:: CALL DELSPRITE(ALL)::
CALL CHARSET:: GOTO 120
1410 ! *****
1420 ! CARACTERES TABLEAU1
1430 ! *****
1440 CALL CHAR(32,"0000000000000000")
1450 CALL CHAR(33,"000000000F0F0F0F")
1460 CALL CHAR(62,"003C6EEB9B763C00")
1470 CALL CHAR(64,"1919E5E7E1582466")
1480 CALL CHAR(34,"180B180B0B14141C")
1490 CALL CHAR(35,"54FE54FE54FE5400")
1500 CALL CHAR(40,"0000000006F0F0F0")
1510 FOR I=1 TO 250:: NEXT I:: CALL DE
LSPRITE(ALL):: CALL MAGNIFY(1):: RETURN
1520 ! *****
1530 ! CARACTERES TABLEAU2
1540 ! *****
```

```
1550 CALL CHAR(36,"000000004042C8DB")
1560 CALL CHAR(37,"C58DABAA2236B695")
1570 CALL CHAR(38,"C5C8CDB9A9B1302")
1580 FOR I=3 TO 13 STEP 10
1590 CALL HCHAR(I+1,3,36,26):: CALL HCHA
R(I+2,3,37,26):: CALL HCHAR(I+3,3,38,26)
:: NEXT I
1600 FOR B=8 TO 18 STEP 10
1610 CALL HCHAR(B+1,7,36,26):: CALL HCHA
R(B+2,7,37,26):: CALL HCHAR(B+3,7,38,26)
:: NEXT B
1620 CALL CHAR(140,"10303B1C1C3B1B10")::
CALL CHAR(141,"103B54547C54547C")
1630 CALL VCHAR(1,3,140,22):: CALL VCHAR
(1,32,140,24):: CALL HCHAR(1,3,140,30)
1640 GOTO 420
1650 ! *****
1660 ! CARACTERES TABLEAU 3
1670 ! *****
1680 CALL CHAR(32,"FFFFFFFFFFFFFF")
1690 CALL CHAR(100,"3CEDBFFFC37E3C")
1700 CALL CHAR(34,"FFFFFFFFF0F0F0F0")
1710 CALL CHAR(96,"FFFFFFFFFFFFFF")
1720 CALL CHAR(58,"7EC3B181D5A8D5A8")
1730 GOTO 600
1740 CALL CHAR(113,"FFFFFFFFFFFFFF")
1750 CALL CHAR(116,"0000000000000000")
1760 CALL CHAR(115,"FFFEFCFBF0E0C0B0")
```

```
1770 CALL CHAR(111,"0103070F1F3F7FFF")
1780 CALL CHAR(120,"FFFEFCFBF0E0C0B0")
1790 CALL CHAR(121,"FEFEFEFEFEFEFEFE")
1800 CALL CHAR(110,"183C7E7E3C183C7E")
1810 CALL CHAR(109,"008CDEFFFFDB8C00")
1820 CALL CHAR(108,"00317BFFFF7B3100")
1830 RETURN
1840 ! *****
1850 ! CARACTERE TABLEAU 4
1860 ! *****
1870 CALL CHAR(32,"0554555105A4A5A1")
1880 CALL CHAR(96,"20500245A000040A")
1890 CALL CHAR(104,"F0F0F0F0F0F0F0")
1900 CALL CHAR(105,"FFFFFFFF00000000")
1910 CALL CHAR(106,"FFFFFFFFF0F0F0F0")
1920 CALL CHAR(107,"F0F0F0F000000000")
1930 CALL CHAR(58,"187CEEC783FF7E1C")
1940 CALL CHAR(59,"FFC3A5999A5C3FF")
1950 CALL CHAR(100,"70ABF87C3E7FFDD")
1960 RETURN
1970 SUB BOBO(F)
1980 CALL POSITION(#2,I,J):: IF J>200 TH
EN CALL LOCATE(#2,I+16,1):: CALL MOTION(
#2,0,INT(RND*25)+10)
1990 IF I>160 THEN CALL LOCATE(#2,1,1)
2000 IF J>250 THEN J=250
2010 CALL HCHAR(INT(I/8)+1,INT(J/8)+1,33)
:: SUBEND
```

PLUS TARD





Dominez votre ORIC aux dominos sans vous miner (bof..).

Francois HORNY



HEHO! si LES REDACTEURS SE METTENT AUX JEUX DE MOTS, QU'EST-CE QU'IL VA ME RESTER MOI?

HEHO C'EST PAS DU JEU

Mode d'emploi :
Y'en a pas, débrouillez-vous.

```

3 REM ** DOMINO **
4 REM
5 REM FRANCOIS HORNY
6 REM 6 RUE DE LABAROCHE
7 REM 68200 MULHOUSE
8 REM
10 CLS:PRINT:PING
12 PRINTCHR$(4);CHR$(27)J
INSTRUCTIONS";CHR$(4):PRINT:PR
INT
14 PRINT"Ce jeu de dominos se jou
e seul contre l'ordinateur.";PRINT
18 PRINT"Pour jouer vos dominos i
l suffit d'entrer les coordon
nees."
19 PRINT:PRINT"EXEMPLE :";PRINT
20 PRINT" - 3 ou A3 pour la 1ere
ligne";PRINT
22 PRINT" - B5 pour la 2eme ligh
e.";PRINT
24 PRINT"Si vous ne pouvez pas jo
uer appuyez sur 'P' pour Piocher
ou pour";
26 PRINT" Passer votre tour (si
tous les dominos ont ete Pioche
s).";PRINT
28 PRINT"Si vous ne voulez plus j
ouer, appuyez sur 'F.'";
35 PRINT:PRINT:PRINT" APPUYEZ SUR
'SPACE' POUR COMMENCER.";
37 IF KEY$="" THEN E=RND(1):GOTO
37
38 CLS:GOSUB 2500:RESTORE:PAPER 0
:INK 7
40 DIM D$(28),D$(28),M$(28),O$(24),J
(24)
45 FOR R=1 TO 63:READ A$:NEXT:GOS
UB 2660
50 HIRE:PAPER 4:GOSUB 1200:J=0:D
=0:T1=0:V1=0:D0=16:R1=0
55 CURSET 155,55,0:CHAR ASC(MID$(D$(
RSET 155,80,0:CHAR 50,0,1
56 CURSET163,83,1:DRAW 20,0,1:DR
AW-4,-4,1:CURMOV 0,0,1:DRAW 4,-4,1
57 CURSET 152,58,1:DRAW -20,0,1:D
RAW 4,-4,1:CURMOV 0,8,1:DRAW-4,-4,
1
61 REM 8 DOMINOS POUR ORIC
65 FOR R=1 TO 8:O(R)=M(R)
70 CURSET R*27-10,1,0:GOSUB 1300
90 J(R)=M(R)+8)
100 CURSET R*27-10,165,0:GOSUB 13
00
110 REM 8 DOMINOS POUR LE JOUEUR
130 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(D$(J
(R)),I)),0,1:CURMOV 9,0,3:NEXT
140 NEXT:A$="12345678":CURSET 24,
156,0
142 FOR R=1TO8:CHAR ASC(MID$(A$,R
)),0,1:IF R=8 THEN 145
143 CURMOV 27,0,3:NEXT
145 A$="AB":FOR R=1TO2:CURSET10,1
48+(R*20),0:CHAR ASC(MID$(A$,R)),0
,1:NEXT
150 X=1:X1=129:X2=65:X3=167:X4=65
:P1=-19:P2=19
160 FOR R=1 TO 8
165 REM RECHERCHE DU > DOUBLE
170 IF O(R)=O(D(X)) THEN GOTO 210
180 NEXT:CLS:PRINT:PRINT" AVEZ-V
OUS LE DOUBLE"7-X"(O/N) ?";PING:G
ET Q$
190 IF Q$="O" THEN CO=1:GOTO 300
195 IF Q$<"N" THEN GET Q$:GOTO 1
90
200 X=X+1:IF X<8 THEN 160 ELSE RU
N 40
204 0 NEXT
210 CLS:PRINT:PRINT" JE
COMMENCE !" :CO=2
215 CURSET R*27-11,1,0
220 FOR I=1TO12:DRAW 22,0,0:CURMO
V -22,1,3:NEXT
225 CURSET 148,65,0:GOSUB 1300
240 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(D$(O
(R)),I)),0,1:CURMOV 9,0,3:NEXT
250 A$=LEFT$(D$(O(R)),1):B$=A$
260 O(R)=0
295 REM CHOIX DU JOUEUR
300 CLS:PRINT" A VOUS DE
JUEZ !"
305 PRINT:PRINT" QUEL DOMINO
JUEZ-VOUS ?";
350 GET Q$
353 IF Q$="P" THEN 1750
354 IF Q$="F" THEN TEXT:PAPER 7:I
NK 0:END
355 IF Q$="A" THEN C=1:GOTO 370
360 IF Q$="B" THEN C=2:GOTO 370
365 Q=VAL(Q$):IF Q<9 AND Q>0 THEN
C=1:GOTO 372
366 GOTO 350
370 PRINTQ$:GET Q$
372 CO=VAL(Q$):C1=CO:CLS
375 IF CO=0 OR CO>8 THEN 300

```

```

380 IF C=2 THEN CO=CO+8
385 IF J(CO)=0 THEN 300
390 IF CO<1 THEN GOSUB 1310
392 IF ER=1 THEN ER=0:GOTO 300
395 IF CO=1 AND J(CO)<>D(C) THEN
300
410 CURSET C1*27-11,145+(C*20),0:
GOSUB 900
505 IF CO=1 THEN A$=LEFT$(S$(1):B
$=RIGHT$(S$(1):CO=2
510 J(CO)=0:FOR I=1 TO J:IF J(I)<
> THEN GOSUB 2000:GOTO530
515 NEXT
520 FOR R=1 TO 5:PING:WAIT 40:NEX
T:PING
522 CLS:PRINT:PRINT" BRAVO
! VOUS AVEZ GAGNE.";IF OP>0 THEN 1
980
523 FOR F=1TO 0:IF O(F)=0 THEN 52
6
524 IF F<9 THEN CURSET F*27-8,3,0
ELSE CURSET (F-8)*27-8,17,0
525 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(D$(O
(F)),I)),0,1:CURMOV 9,0,3:NEXT
526 NEXT:GOTO 1980
528 REM CHOIX D'ORIC
530 CLS:PRINT:PRINT" JE R
EFLECHIS...";
531 GOSUB 1000:IF Y=1 THEN Y=0:KU
=0:GOTO 700
532 FOR R=1 TO 0
535 N$=LEFT$(D$(O(R)),1)
540 M$=RIGHT$(D$(O(R)),1)
550 IF N$=A$ OR N$=B$ OR M$=A$ OR
M$=B$ THEN Y=1:GOSUB 1335:KO=0
560 IF Y=1 THEN Y=0:GOTO 700
570 NEXT
577 REM PIOCHE D'ORIC
580 CLS:IF DO<28 THEN PRINT:PRINT
" JE PIOCHE...!";GOTO 5
90
583 IF KO=1 THEN 1910
585 CLS:PRINT:PRINT" JE N
E PEUX PAS JOUER.";ZAP:WAIT100:KO=
1:CLS
586 GOTO 300
590 ZAP:DO=DO+1:FOR R=1TO 8
595 IF O(R)<>0 THEN 610
600 O(R)=M(DO):CURSET R*27-10,1,0
:GOSUB 1300:GOTO 530
610 NEXT
620 O=0+1:IF O=17 THEN O=16
625 FOR R=9 TO 16
630 IF O(R)<>0 THEN 650
640 O(R)=M(DO):CURSET (R-8)*27-10
,15,0:GOSUB 1300:GOTO 530
650 NEXT:DO=DO-1:GOTO 585
700 IF R<9 THEN CURSET R*27-11,1,
0 ELSE CURSET (R-8)*27-11,15,0
710 GOSUB 900
780 O(R)=0:FOR I=1 TO 0:IF O(I)<
> THEN 300
790 NEXT
800 FOR R=1 TO 5:ZAP:NEXT
805 CLS:PRINT:PRINT" VIVE M
OI ! J'AI GAGNE.";GOTO 1980
900 REM DESSINE LES DOMINOS JOUES
905 FOR I=1 TO 12:DRAW 22,0,0:CUR
MOV -22,1,3:NEXT
908 IF CO=1 THEN CURSET 148,65,0:
GOSUB 1300:S$=D$(J(CO)):GOTO 965
910 IF X1=-4 AND X2=65 AND X=1 TH
EN GOSUB 1650:GOTO 930
915 IF X3=224 AND X4=65 AND X=2 T
HEN GOSUB 1690:GOTO 930
920 IF X3=-4 AND X4=100 AND X=2 T
HEN GOSUB 1850:GOTO 930
925 IF X=1 THEN CURSET X1,X2,0 EL
SE CURSET X3,X4,0
930 IF X=1 THEN A$=LEFT$(S$(1) EL
S E B$=RIGHT$(S$(1)
935 IF X=1 THEN X1=X1+P1:GOTO940
936 X3=X3+P2
940 IF P4=1 THEN P4=0:RETURN
950 GOSUB 1300:KO=0
955 IF T1=1 AND X=1 THEN E$=RIGHT
$(S$(1)+LEFT$(S$(1):S$=E$
960 IF R1=1 AND X=2 THEN E$=RIGHT
$(S$(1)+LEFT$(S$(1):S$=E$
965 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(S$(I
)),0,1:CURMOV 9,0,3:NEXT:RETURN
980 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(D$(O
(R)),I)),0,1:CURMOV 9,0,3:NEXT:RET
URN
1000 REM ANALYSE D'ORIC
1003 IF PJ=0 THEN RETURN ELSE PRI
NT"!";
1005 FOR R=1 TO 0:N$=LEFT$(D$(O(R
)),1):M$=RIGHT$(D$(O(R)),1)
1010 IF N$<>A$ AND N$<>B$ AND M$<
>A$ AND M$<>B$ THEN 1027
1020 IF N$<>A$ AND M$<>B$ AND (N
$<>B$ AND M$<>A$) THEN 1027
1021 FOR I=1 TO PJ
1022 IF N$=M$ AND PJ$(I)=M$ THEN

```

```

S$=M$+N$:X=1 Y=1:RETURN
1023 IF M$=B$ AND PJ$(I)=N$ THEN
S$=M$+N$:X=2:Y=1:RETURN
1024 IF N$=B$ AND PJ$(I)=M$ THEN
S$=M$+N$:X=2:Y=1:RETURN
1025 IF M$=A$ AND PJ$(I)=N$ THEN
S$=M$+N$:X=1:Y=1:RETURN
1026 NEXT
1027 NEXT R
1029 FOR R=1 TO 0:N$=LEFT$(D$(O(R
)),1):M$=RIGHT$(D$(O(R)),1)
1030 IF N$<>A$ THEN 1040
1033 FOR I=1 TO PJ
1035 IF M$=PJ$(I) THEN S$=M$+N$:X
=1:Y=1:RETURN
1038 NEXT
1040 IF N$<>B$ THEN 1050
1043 FOR I=1 TO PJ
1045 IF M$=PJ$(I) THEN S$=M$+N$:X
=2:Y=1:RETURN
1048 NEXT
1050 IF M$<>A$ THEN 1060
1053 FOR I=1 TO PJ
1055 IF N$=PJ$(I) THEN S$=M$+N$:X
=1:Y=1:RETURN
1058 NEXT
1060 IF M$<>B$ THEN 1100
1063 FOR I=1 TO PJ
1065 IF N$=PJ$(I) THEN S$=M$+N$:X
=2:Y=1:RETURN
1068 NEXT
1100 NEXT R:RETURN
1200 REM MELANGE LES DOMINOS
1205 FOR R=1 TO 28:D(R)=1:NEXT
1210 FOR R=1 TO 24
1220 X%=RND(1)*28+1:IF D(X%)=1 TH
EN M(R)=X%:D(X%)=0 ELSE 1220
1230 NEXT:X=24
1240 FOR R=1 TO 28
1250 IF D(R)=1 THEN X=X+1:M(X)=R:
D(R)=0
1260 NEXT:RETURN
1300 DRAW 10,0,1:DRAW 0,11,1:DRWA
-10,0,1:DRAW 0,-11,1:CURMOV 9,0,3:
DRAW0,10,1
1305 CURMOV -7,-8,3:RETURN
1306 REM PLACE LES DOMINOS JOUES
1310 N$=LEFT$(D$(J(CO)),1)
1320 M$=RIGHT$(D$(J(CO)),1)
1330 IF N$<>A$ AND N$<>B$ AND M$<
>A$ AND M$<>B$ THEN EXPLODE:ER=1:R
ETURN
1335 IF (N$=M$ AND A$=B$) THEN S$=
N$+M$:X=2:RETURN
1340 IF A$=B$ AND M$=A$ THEN S$=M
$+N$:X=2:RETURN
1345 IF A$=B$ AND N$=B$ THEN S$=N
$+M$:X=2:RETURN
1350 IF N$=M$ AND N$=B$ THEN S$=N
$+M$:X=2:RETURN
1355 IF N$=M$ AND N$=A$ THEN S$=N
$+M$:X=1:RETURN
1360 IF (A$=N$ OR A$=M$) AND (B$=
N$ OR B$=M$) THEN GOTO 1600
1365 IF M$=B$ THEN S$=M$+N$:X=2:R
ETURN
1370 IF B$=N$ THEN S$=M$+N$:X=2:R
ETURN
1375 IF N$=A$ THEN S$=M$+N$:X=1:R
ETURN
1380 IF A$=M$ THEN S$=M$+N$:X=1:R
ETURN
1600 IF Y=1 THEN 1365
1605 CLS:PING:PRINT:PRINT" OU PLA
CEZ-VOUS CE DOMINO (1/2) ? ";GET
Q$:CLS
1610 IF Q$="1" AND M$=A$ THEN S$=
N$+M$:X=1:RETURN
1615 IF Q$="1" THEN S$=M$+N$:X=1:
RETURN
1620 IF Q$="2" AND N$=B$ THEN S$=
N$+M$:X=2:RETURN
1625 IF Q$="2" THEN S$=M$+N$:X=2:
RETURN
1630 GOTO 1605
1645 REM BIFURQUE SI ON EST AU
1646 REM BURD DE L'ECRAN
1650 CURSET 15,42,1
1655 DRAW 0,22,1:DRAW 9,0,1:DRAW
0,-22,1:DRAW -9,0,1:CURMOV 0,11,3
1660 DRAW 9,0,1:CURMOV -7,-9,3
1670 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(S$(
I)),0,1:CURMOV 0,11,3:NEXT
1680 X1=-4:X2=30:P1=19:P4=1:T1=1:
RETURN
1690 CURSET 214,77,1
1700 DRAW 0,22,1:DRAW 9,0,1:DRAW
0,-22,1:DRAW -9,0,1:CURMOV 0, 11,3
1710 DRAW 9,0,1:CURMOV -7,-9,3
1720 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(S$(
I)),0,1:CURMOV 0,11,3:NEXT
1730 X3=224:X4=100:P2=-19:P4=1:R1
=1:RETURN
1750 REM PIOCHE DU JOUEUR
1756 IF DO=28 THEN CLS:PRINT:PRIN

```

```

T" IL N'Y A PLUS DE DOMINO.";
WAIT 100:CLS
1757 IF DO=28 AND KO=1 THEN GOTO
1910 ELSE IF DO=28 THEN KO=1:GOTO
530
1760 DO=DO+1:FOR R=1TO8
1765 IF J(R)<>0 THEN 1785
1770 J(R)=M(DO):CURSET R*27-10,16
5,0:GOSUB 1300
1775 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(D$(
M(DO)),I)),0,1:CURMOV 9,0,3:NEXT:G
OTO 300
1785 NEXT
1790 J=J+1:IF J=17 THEN J=16
1800 FOR R=9 TO 16
1810 IF J(R)<>0 THEN 1840
1820 J(R)=M(DO):CURSET (R-8)*27-1
0,185,0:GOSUB 1300
1830 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(D$(
M(DO)),I)),0,1:CURMOV 9,0,3:NEXT:G
OTO 300
1840 NEXT:DO=DO-1:GOTO 530
1860 CURSET 15,112,1
1870 DRAW 0,22,1:DRAW 9,0,1:DRAW
0,-22,1:DRAW -9,0,1:CURMOV 0,11,3
1880 DRAW 9,0,1:CURMOV -7,-9,3
1890 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(S$(
I)),0,1:CURMOV 0,11,3:NEXT
1900 X3=-4:X4=135:P2=19:P4=1:R1=0
:RETURN
1905 REM COMPTE LES POINTS DES
1906 REM DOMINOS RESTANTS
1910 X=0:F=1:CLS:PRINT:PRINT"
JE FAIS LES COMPTES !";
1911 IF O(F)=0 THEN 1920
1912 IF F<9 THEN CURSET F*27-8,3,
0 ELSE CURSET (F-8)*27-8,17,0
1914 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(D$(
O(F)),I)),0,1:CURMOV 9,0,3:NEXT
1916 N$=LEFT$(D$(O(F)),1):GOSUB 1
970:N$=RIGHT$(D$(O(F)),1):GOSUB 19
70
1920 F=F+1:IF F=0+1 THEN 1922 EL
S E 1911
1922 OP=X:X=0
1925 FOR R=1TO J:IF J(R)=0 THEN 1
940
1930 N$=LEFT$(D$(J(R)),1):GOSUB 1
970:N$=RIGHT$(D$(J(R)),1):GOSUB 19
70
1940 NEXT
1945 IF X<OP THEN 520
1950 IF X>OP THEN 800
1960 CLS:PRINT:PRINT" IL N'Y
A PAS DE VAINQUEUR.";GOTO 1980
1970 IF N$="a" THEN X=X+6
1971 IF N$="b" THEN X=X+5
1972 IF N$="c" THEN X=X+4
1973 IF N$="d" THEN X=X+3
1974 IF N$="e" THEN X=X+2
1975 IF N$="f" THEN X=X+1
1976 RETURN
1980 A=PEEK(520):IF A=56 THEN X=KN
D(1):GOTO 1980
1985 IF A=153 THEN TEXT:INK 0:PH
ER 7:END
1990 RUN 40
2000 REM TABLEAU DES DOMINOS QUI
2001 REM BLOQUENT LE JOUEUR
2004 CLS
2005 PJ=0:FOR I=97 TO 103:Z1=0
2010 FOR T=1 TO J:IF J(T)=0 THEN
2030
2015 Y$=LEFT$(D$(J(T)),1):Z$=RIGH
T$(D$(J(T)),1)
2020 IF CHR$(I)=Y$ OR CHR$(I)=Z$
THEN Z1=1:GOTO 2035
2030 NEXT T
2035 IF Z1=0 THEN PJ=PJ+1:PJ$(PJ)
=CHR$(I)
2040 NEXT I:RETURN
2490 REM REDEFINITION
2500 FOR R=1 TO 7
2510 READ C$:C=ASC(C$):CO=C*8
2520 FOR T=0TO7:READ X
2530 POKE(46080+CO+T),X:NEXT:NEXT
:RETURN
2540 DATA 9,0,0,0,0,0,0,0,0
2550 DATA f,0,0,0,12,12,0,0,0
2560 DATA e,3,3,0,0,0,0,48,48
2570 DATA d,3,3,0,12,12,0,48,48
2580 DATA c,51,51,0,0,0,0,51,51
2590 DATA b,51,51,0,12,12,0,51,51
2600 DATA a,51,51,0,51,51,0,51,51
2610 DATA aa,ab,ac,ad,ae,af,ag
2620 DATA bb,bc,bd,be,bf,bg
2630 DATA cc,cd,ce,cf,cg
2640 DATA dd,de,df,dg
2650 DATA ee,ef,eg,ff,fg,gg
2655 DATA 1,8,14,19,23,26
2660 FOR R=1 TO 28:READ D$(R):NEX
T
2665 FOR R=1 TO 6:READ DO(R):NEXT
2670 RETURN

```

