M - 1815 - 83 - 10 F

HEBDOGICIEL

le 1er hebdomadaire des programmes informatiques

ISSN-0760-6125

SICOB–SICOB–SICOB–SICOB–SICOB

ATARI, JACK A UN NOUVEAU COPAIN

Sicob, 15 heures. C'est l'heure où les hommes d'affaires ont déboutonné leurs quatre derniers boutons de gilet et où ils rotent de satisfaction en pensant au bon déjeuner et à la bonne affaire qu'ils viennent de conclure. L'aération est détraquée, les ringards qui poireautent et qui suent sur leurs stands déserts regardent passer avec envie les beaux, les riches et la foule qui se précipite vers les stands intéressants.

J'ai aussi très chaud mais ce n'est rien à coté des animateurs du stand de Micro-Application qui exposent une des vedettes de ce salon. J'ai nomme l'innefable Atari 520 ST. Le stand est bourré de curieux, de hobbyistes, de revendeurs et de journaleux qui écarquillent les yeux devant les démonstrations spectaculaires du Jackintosh. Car il est bien là, le monstre dévoreur de chiffre d'affaires, l'écraseur de

Suite page 9

LASER ECRABOUILLE LES PRIX

Amstrad a naguère semé une jolie pagaille avec son ordinateur au rapport qualité/prix révolutionnaire. Ce n'est rien à côté de ce que prépare Vidéo Technologie avec son nouveau Laser 500. Pour moins de 3.000 francs cet engin propose 32 Ko de Rom avec un basic microsoft très proche du MSX, 128 Ko de Ram et un lecteur de disquettes 5 pouces 1/4. J'ai bien dit moins de 3.000 francs et le lecteur de disquettes est bien compris dans ce prix ! Allez, je vous fais un petit descriptif, il ne sera disponible qu'à partir du mois de septembre, mais comme il risque

Suite page 9

COMMODORE : LET'S JETER UN COUP D'ŒIL AT THE FRANCE

Un événement est passé inaperçu au Sicob : la présence d'un stand nommé fort à propos "Commodore", suite à la création d'une filiale française de la société américaine.
Procep est donc déchu de son titre d'importateur exclusif de Commodore. Pas sur la touche cependant, du moins pas encore, puisque c'est à cette société qu'incombera la tâche de lancer le PC 10 et le PC 20, les deux nouveaux compatibles IBM. C'est par contre Commodore France qui lancera le Plus 4 sur le marché français.
Procep est donc condamné à ne devenir qu'un distributeur comme les autres, puisque l'exclusivité de cette distribution (ardue, les PC ne sont pas un

Suite page 9

▲ COMMODORE PLUS 4

THOMSON : L'ORDINATEUR INVISIBLE

Si vous êtes allé au Sicob, vous avez peut-être remarqué que l'un des stands de Thomson était hermétiquement clos. Et pour cause : il renfermait le TO9, qui, je vous le rappelle, n'existe pas. Enfin, n'existait pas

le mois dernier. Mais qui n'existe toujours pas, sauf qu'il était au Sicob. C'est un peu compliqué, mais rassurez-vous : je suis aussi paumé que vous.
Le TO9, donc. On sait peu de choses : il sera lancé fin Septembre dans les boutiques mais les journaux spécialisés pourront faire un banc d'essai en Juin. Il coûtera moins de 10.000 francs. Et il sera compatible avec ses petits frères.
Dans le bunker : gardes à l'entrée, impossible de rentrer avec un appareil photo, on me confisque le mien. Deux appareils sont là, et une floppée d'écrans qui annoncent "Thomson TO9, Ram 128K, 1-Traitement de textes, A-Autochargement, 2-Basic Microsoft 2.6, 3-Gestion de fichiers, 4-Tableur". Je demande si je peux appuyer sur n'importe quelle touche : le directeur de Thomson Informatique me rit au nez comme si j'avais prononcé une incongruité. Apparement, il n'y a pas encore de Rom.
Il y a une souris (beige avec deux boutons jaunes) qui traîne négligemment à coté de l'engin lui-même : clavier détachable avec pavé numérique, curseurs

Suite page 9

APPLE : LES POMMES NOUS PRENNENT POUR DES POIRES

Voir page 9

J'AI LANSAY LA PREMIÈRE PIERRE

Le Lansay 64 baisse de 40 %. Solde page 10.

GASSÉE AGACÉ

Le PDG d'Apple France va t-il abandonner ses 150.000 fils spirituels ? Réponse page 10.

ALICE, C'EST FINI

Matra abandonne la fabrication de ses petites boîtes rouges. Voir page 10.

FAIS-MOI UN ORIC DANS LE DOS

Et toujours des rebondissements dans la saga oricienne. Roman page 10.

FUTURSYS : LA MACHINE DE L'ÉLITE EST AVANCÉE

Le premier ordinateur grosse tête réfléchit page 10.

AMSTRAD : EN VENTE PARTOUT

Le nouveau 664 est en bas de chez vous et à la page 10.

DEULIGNEURS
Les fainéants, page 16.

CINOCHE TELOCHE *page 14 et 15.*

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

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

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

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :
AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . 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 TO7, TO7/70, ET MO5.

N°83 17 Mai 1985

Allemagne 3,50 DM - Belgique 77 Frs - Canada 2,50 $ - Luxembourg 74 Frs - Suisse 3,30 Frs -

10F

STRIP

THOMSON TO7, TO7, MO5

Après cela, qui osera se plaindre du côté austere de l'informatique. Tiens, j'en bave sur mon clavier (SLURP !..).

Patrick LAHBIB

Mode d'emploi :
Les règles honteuses et révoltantes sont dans le programme.

ERRATUM TO7
WESTERN du N° 80
Une reprise en mains idéologique a permis à la ligne 22390 de se réinsérer normalement dans le listing.

```
22390 DEFGR$(38)=&B00010001,&B00001001,&
B11111110,&B11111100,&B11101110,&B001001
10,&B00100000,&B01000000
22390 DEFGR$(39)=&B00000111,&B00000000,&
B01000011,&B00100111,&B00011110,&B000001
00,&B00111000,&B00000000
22400 DEFGR$(40)=&B11100100,&B11111110,&
B11111110,&B10100100,&B00010000,&B000010
00,&B00000000,&B00000000
```

```
10 REM ********************************
20 REM ***          STRIP 21          ***
30 REM ***  PATRICK LAHBIB - 1985     ***
40 REM ********************************
50 CLEAR,,91
60 DEFGR$(90)=0,0,0,0,0,0,0,31
70 GOSUB4600
80 REM ********************************
90 REM ***          MUSIQUES          ***
100 REM ********************************
110 DIM MUS$(22)
120 FOR I=0TO22
130 READMUS$(I)
140 NEXT I
150 AIR$="04L18SOREL36REL18MI03SIL36SIL1
804REDO03SILAL36SO"
160 AIR2$="L2004MIMIL30MIL10DOL20LALAL30
LAL10LAL20SOFAMIREL40MIDOL20MIMIL30MIL10
DOL20LALAL30LAL10LAL20SOFAMIREDO"
170 REM ********************************
180 REM ***   PRESENTATION ECRAN     ***
190 REM ********************************
200 POT=6:BA=6:FLAG=0
210 CLS:SCREEN,3,0:LOCATE0,0,0
220 BOX(14,5)-(176,176),5
230 BOX(13,4)-(177,177),5
240 BOXF(27,22)-(29,1)CHR$(127),6
250 BOXF(34,22)-(36,1)CHR$(127),6
260 FOR L=1 TO 21
270 PSET(26,L)GR$(90),0,3:PSET(33,L)GR$(
90),0,3
280 NEXTL
290 COLOR0,3:LOCATE25,17:PRINT"5":LOCATE
32,17:PRINT"5"
300 LOCATE24,12:PRINT"10":LOCATE31,12:PR
INT"10"
310 LOCATE24,7:PRINT"15":LOCATE31,7:PRIN
T"15"
320 LOCATE24,1:PRINT"21":LOCATE31,1:PRIN
T"21"
330 LOCATE24,1:PRINT"21":LOCATE31,1:PRIN
T"21"
340 BOX(10,10)-(18,16)"*",4,6
350 COLOR2,7
360 LOCATE11,11:PRINT"        "
370 LOCATE11,12:PRINT" STRIP "
380 LOCATE11,13:PRINT"        "
390 LOCATE11,14:PRINT"  2 1  "
400 LOCATE11,15:PRINT"        "
410 GOSUB 1260:GOSUB3800
420 PLAY"L1405RE04LASIFA0LAMIFA0RE"
430 REM ------- NOM DU JOUEUR ---------
440 LOCATE2,23,1:COLOR0,3:INPUT"QUEL EST
 VOTRE PRENOM";NOM$
450 NOM$=LEFT$(NOM$,9)
460 LINE(0,23)-(38,23)" ",,3
470 PRINTCHR$(20)
480 GOSUB 4530:COLOR0
490 LOCATE12,3:PRINT"BONJOUR"
500 LOCATE12,4:PRINTNOM$
510 FORT=1TO1000:NEXTT:PLAYAIR$:BOXF(10,
1)-(21,6)" ",,3
520 REM ********************************
530 REM ***   DEROULEMENT DU JEU    ***
540 REM ********************************
550 NC=0:TTAL1=0:TTAL2=0:TTAL=0:LINE(0,2
3)-(38,23)CHR$(127),3
560 BOXF(27,22)-(29,1)CHR$(127),6
570 BOXF(34,22)-(36,1)CHR$(127),6
580 REM ------ NOUVEAU COUP -----------
590 LOCATE2,23:COLOR0,3:PRINT"CARTE -> "
;:COLOR7,0:PRINT"C";:COLOR0,3:PRINT"   S
TOP -> ";:COLOR7,0:PRINT"S";:COLOR0,3:PR
INT"   ABANDON -> ";:COLOR7,0:PRINT"A"
600 REM ------- CHOIX DU JOUEUR -------
610 A$=INPUT$(1)
620 IF A$="S" THEN IF NC=0 THEN 610 ELSE
 820
630 IF A$="A" THEN LINE(0,23)-(38,23)CHR
$(127),3:GOTO1160
640 IF A$<>"C" THEN 610
650 REM ----- TIRAGE D'UNE CARTE ------
660 X1=INT(RND#10)+1:TTAL=TTAL+X1:NC=NC+
1
670 TTAL2=TTAL2+INT(RND#10)+1
680 IF TTAL>21 THEN 760
690 REM -- AFFICHAGE RESULTAT JOUEUR --
700 FOR J=0 TO X1-1
710 BOXF(34,22-TTAL1)-(36,22-TTAL1-J)CHR
$(127),1
720 PLAY MUS$(J)
730 NEXT J
740 TTAL1=TTAL
750 GOTO 590
760 FOR J=0 TO ABS(21-TTAL1)
770 REM --- TOTAL JOUEUR DEPASSE 21 ---
780 BOXF(34,22-TTAL1)-(36,22-TTAL1-J)CHR
$(127),1
790 PLAY MUS$(J)
800 NEXT J
810 FORT=1TO20:BEEP:NEXTT
820 LINE(0,23)-(38,23)CHR$(127),3
830 REM ------ PETITE MAGOUILLE -------
840 IF TTAL>21 THEN 880
850 IF RND#8<POT-1 THEN 880
860 IF NC>2 THEN MAX=22 ELSE MAX=NC#10+1
870 TTAL2=TTAL1+INT(RND#(MAX-TTAL1))
880 IF TTAL2>21 THEN BO=21 ELSE BO=TTAL2
-1
890 REM - AFFICHAGE RESULTAT GERTRUDE -
900 FOR J=0TOBO
910 BOXF(27,22)-(29,22-J)CHR$(127),1
920 PLAY MUS$(J)
930 NEXTJ
940 IF BO=21 THEN FORT=1 TO 20:BEEP:NEXT
T
950 REM ------ RESULTATS DU COUP ------
960 LOCATE5,23:COLOR0,3
970 IF TTAL>21 THEN IF TTAL2>21 THEN PRI
NT"EGALITE":FORT=1TO700:NEXT T:PLAYAIR$:
GOTO550 ELSEPRINT"J'AI GAGNE !":POT=POT+
1:GOTO 1020
980 IF TTAL2>21 THEN PRINT"VOUS AVEZ GAG
NE !":POT=POT-1:GOTO 1020
990 Q1=21-TTAL:Q2=21-TTAL2
1000 IF Q1=Q2 THEN PRINT"EGALITE":FORT=1
TO700:NEXTT:PLAYAIR$:GOTO550
1010 IF Q1<Q2 THEN PRINT"VOUS AVEZ GAGNE
 !":POT=POT-1 ELSE PRINT"J'AI GAGNE !":P
OT=POT+1
1020 ON POT GOSUB 2220,3390,3520,2950,24
30,3800,4160,4160,4160,4160,4160
1030 IF FLAG=1 THEN 1100
1040 FORT=1TO50:NEXTT
1050 PLAYAIR$
1060 FOR T=1TO300:NEXTT
1070 BOXF(10,1)-(21,6)" ",,3
1080 BA=POT
1090 GOTO550
1100 LINE(0,23)-(38,23)CHR$(127),3
1110 REM ------- PARTIE TERMINEE ------
1120 LOCATE2,23:COLOR0,3:PRINT"VOULEZ VO
US RECOMMENCER ? (O/N)"
1130 REP$=INPUT$(1)
1140 IF REP$="O" THEN 170
1150 IF REP$<>"N" THEN LINE(0,23)-(38,23
)CHR$(127),3:GOTO 1130
1160 REM --------- FIN DU JEU ---------
1170 BOXF(10,1)-(21,6)" ",,3
1180 GOSUB 4530:COLOR0
1190 LOCATE12,3:PRINT"DOMMAGE !"
1200 LOCATE12,4:PRINT"AU REVOIR"
1210 LOCATE12,5:PRINTNOM$
1220 FORT=1TO800:NEXTT
1230 PLAY"O3L24REL12REREL24RE#L48REL24FA
#L48SO"
1240 FORT=1TO1000:NEXTT
1250 CLS:SCREEN4,6,6:LOCATE0,0,1:END
1260 REM ******************************
1270 REM ** DEFINITION DES CARACTERS **
1280 REM **   GRAPHIQUES DE DEPART   **
1290 REM ******************************
1300 DEFGR$(0)=0,1,3,7,15,31,31,31
1310 DEFGR$(1)=120,254,255,255,255,255,2
55,255
1320 DEFGR$(2)=0,0,0,128,192,224,224,240
1330 DEFGR$(3)=63,62,60,60,60,124,112,11
2
1340 DEFGR$(4)=240,240,112,112,112,48,48
,112
1350 DEFGR$(6)=40,0,24,37,25,131,127,3
1360 DEFGR$(7)=240,240,240,240,248,248,2
48,248
1370 DEFGR$(8)=0,0,0,0,0,1,1,2
1380 DEFGR$(9)=31,32,64,128,128,0,0,0
1390 DEFGR$(12)=0,0,0,0,0,0,192,32
1400 DEFGR$(13)=2,2,4,4,4,4,8,8
1410 DEFGR$(17)=0,0,0,0,128,64,32,16
1420 DEFGR$(24)=8,8,4,2,130,130,4,8
1430 DEFGR$(25)=32,32,33,65,65,66,66,66
1440 DEFGR$(29)=4,24,96,128,3,4,24,32
1450 DEFGR$(30)=8,48,64,128,0,0,0,0
1460 DEFGR$(31)=66,66,66,66,66,66,66,66
1470 DEFGR$(34)=0,7,248,64,32,32,240,16
1480 DEFGR$(35)=128,0,0,0,0,0,0,0
1490 DEFGR$(36)=68,68,68,68,68,68,68,68
1500 DEFGR$(37)=8,8,16,16,32,32,64,64
1510 DEFGR$(38)=16,8,8,8,4,4,4,2
1520 DEFGR$(39)=66,66,65,65,129,129,129,
65
1530 DEFGR$(40)=64,128,128,128,0,0,0,0
1540 DEFGR$(41)=0,0,0,0,0,0,0,0
1550 DEFGR$(42)=2,2,2,2,2,2,2,2
1560 DEFGR$(43)=132,116,8,8,16,16,32,32
1570 DEFGR$(44)=0,0,0,0,0,0,0,0
1580 DEFGR$(45)=0,0,0,0,0,0,0,0
1590 DEFGR$(46)=2,2,2,2,2,2,2,2
1600 DEFGR$(47)=64,64,64,64,128,128,128,
128
1610 DEFGR$(48)=0,0,0,0,0,0,0,0
1620 DEFGR$(49)=0,0,0,0,0,0,0,0
1630 DEFGR$(50)=0,0,0,0,0,0,0,0
1640 DEFGR$(51)=2,2,2,2,2,2,2,2
1650 DEFGR$(52)=128,128,128,128,128,128,
128,128
1660 DEFGR$(53)=0,0,0,0,0,0,0,0
1670 DEFGR$(54)=0,0,0,0,0,0,0,0
1680 DEFGR$(55)=2,2,4,4,4,4,4,4
1690 DEFGR$(56)=1,1,2,2,3,2,2,4
1700 DEFGR$(57)=0,0,0,0,240,15,4,4
1710 DEFGR$(58)=0,0,0,7,252,4,4,4
1720 DEFGR$(59)=4,4,12,244,4,4,4,4
1730 DEFGR$(60)=4,8,8,8,16,16,16,16
1740 DEFGR$(61)=4,4,8,8,8,16,16,32
1750 DEFGR$(62)=4,4,4,4,4,4,4,4
1760 DEFGR$(63)=4,4,4,4,4,4,4,4
1770 DEFGR$(64)=16,16,32,32,32,33,33,65
1780 DEFGR$(65)=32,32,64,128,128,0,0,0
1790 DEFGR$(66)=4,4,4,4,4,4,4,2
1800 DEFGR$(67)=8,8,8,16,16,16,16,16
1810 DEFGR$(68)=66,66,66,68,68,68,124,25
2
1820 DEFGR$(69)=2,2,2,2,2,2,1,3
1830 DEFGR$(70)=16,16,16,16,16,16,240,24
0
1840 DEFGR$(72)=1,1,2,2,4,4,8,16
1850 DEFGR$(73)=10,10,18,18,34,36,84,84
1860 DEFGR$(74)=2,2,3,3,1,0,0,0
1870 DEFGR$(75)=16,8,8,4,132,130,65,67
1880 DEFGR$(76)=16,63,124,133,134,120,0,
0
1890 DEFGR$(77)=100,216,152,0,0,0,0,0
1900 DEFGR$(78)=67,53,45,43,9,7,0,0
1910 DEFGR$(82)=0,0,0,0,0,192,63,0
1920 DEFGR$(83)=0,0,0,0,0,3,252,0
1930 DEFGR$(84)=0,0,0,0,0,0,0,0
1940 DEFGR$(85)=0,0,0,0,0,0,0,0
1950 DEFGR$(86)=0,0,0,0,0,0,0,0
1960 DEFGR$(87)=0,0,0,238,0,68,68,0
1970 RETURN
1980 REM ******************************
1990 REM ***** DESSIN DE GERTRUDE *****
2000 REM ******************************
2010 COLOR0,3
2020 LOCATE6,3:PRINTGR$(0);GR$(1);GR$(2)
2030 LOCATE6,4:PRINTGR$(3);GR$(87);GR$(4
)
2040 LOCATE6,5:PRINTGR$(5);GR$(6);GR$(7)
2050 LOCATE4,6:PRINTGR$(8);GR$(9);GR$(79
);GR$(10);GR$(11);GR$(12)
2060 LOCATE4,7:PRINTGR$(13);GR$(14);GR$(
80);GR$(81);GR$(15);GR$(16);GR$(17)
2070 LOCATE4,8:PRINTGR$(18);GR$(19);GR$(
20);GR$(21);GR$(22);GR$(23);GR$(24)
2080 LOCATE4,9:PRINTGR$(25);GR$(26);" ";
GR$(27);GR$(28);GR$(29);GR$(30)
2090 LOCATE4,10:PRINTGR$(31);GR$(32);GR$
(71);GR$(33);GR$(34);GR$(35)
2100 LOCATE4,11:PRINTGR$(36);GR$(37);GR$
(84);GR$(85);GR$(38)
2110 LOCATE4,12:PRINTGR$(39);GR$(40);GR$
(41);GR$(86);GR$(42)
2120 LOCATE4,13:PRINTGR$(43);" ";GR$(44)
;GR$(45);GR$(46)
2130 LOCATE4,14:PRINTGR$(47);GR$(48);GR$
(49);GR$(50);GR$(51)
2140 LOCATE4,15:PRINTGR$(52);GR$(53);" "
;GR$(54);GR$(55)
2150 LOCATE3,16:PRINTGR$(56);GR$(57);GR$
(82);GR$(83);GR$(58);GR$(59)
2160 LOCATE3,17:PRINTGR$(60);GR$(61);"
";GR$(62);GR$(63)
2170 LOCATE3,18:PRINTGR$(64);GR$(65);"
";GR$(66);GR$(67)
2180 LOCATE3,19:PRINTGR$(68);"   ";GR$(6
9);GR$(70)
2190 LOCATE2,20:PRINTGR$(72);GR$(73);"
 ";GR$(74);GR$(75)
2200 LOCATE2,21:PRINTGR$(76);GR$(77);"
  ";GR$(78)
2210 RETURN
2220 REM ******************************
2230 REM ***      GERTRUDE...       ***
2240 REM ******************************
2250 REM ------ ENLEVE SON SLIP -------
2260 DEFGR$(37)=8,8,16,16,32,32,64,64
2270 DEFGR$(38)=16,8,8,8,4,4,4,2
2280 DEFGR$(41)=0,0,15,7,7,3,6,5
2290 DEFGR$(84)=0,0,0,0,0,0,0,0
2300 DEFGR$(85)=0,0,0,0,0,0,0,0
2310 DEFGR$(86)=0,0,192,128,128,0,0,0
2320 GOSUB2000
2330 FORT=1TO100:NEXTT:PLAYAIR$
2340 FORT=1TO100:NEXTT
2350 REM --- ...ET SE RETROUVE NUE ---
2360 GOSUB 4530
2370 LOCATE13,2:PRINT"ALORS,"
2380 LOCATE12,3:PRINT"QU'EST-CE"
2390 LOCATE13,4:PRINT"QU'ON"
2400 LOCATE12,5:PRINT"ATTEND..."
2410 PLAYAIR2$:FLAG=1
2420 RETURN
2430 REM ---- ENLEVE SON CHEMISIER ---
2440 IF POT>BA THEN 2670
2450 DEFGR$(5)=120,124,124,254,255,254,2
52,248
2460 DEFGR$(10)=3,1,1,1,1,2,2,2
2470 DEFGR$(11)=248,240,240,96,48,6,1,0
2480 DEFGR$(14)=0,0,0,33,35,39,47,47
2490 DEFGR$(15)=0,0,0,0,0,14,177,130
2500 DEFGR$(16)=8,12,2,1,0,0,128,64
2510 DEFGR$(18)=8,8,16,16,16,16,16,16
2520 DEFGR$(19)=95,95,79,79,132,132,132,
132
2530 DEFGR$(20)=248,248,248,255,0,0,0,0
2440 IF POT>BA THEN 2670
2550 DEFGR$(22)=196,248,240,224,32,32,64
,64
2560 DEFGR$(23)=32,24,12,3,0,0,1,2
2570 DEFGR$(26)=132,132,4,2,2,2,2,2
2580 DEFGR$(27)=0,0,0,0,7,8,8,8
2590 DEFGR$(28)=128,128,128,128,131,126,
0,0
2600 DEFGR$(32)=4,4,7,4,4,4,11,8
2610 DEFGR$(33)=8,8,255,32,32,32,255,0
2620 DEFGR$(79)=32,64,64,64,64,64,64,64
2630 DEFGR$(80)=64,64,64,192,224,240,240
,248
2640 DEFGR$(81)=4,4,4,30,63,127,255,255
2650 GOTO2930
2660 REM ------- REMET SA JUPE --------
2670 DEFGR$(32)=4,4,7,4,4,4,11,8
2680 DEFGR$(33)=8,8,255,32,32,32,255,0
2690 DEFGR$(71)=0,0,255,2,2,2,255,0
2700 DEFGR$(34)=0,7,248,64,32,32,240,16
2710 DEFGR$(37)=8,8,16,16,32,32,64,64
2720 DEFGR$(38)=16,8,8,8,4,4,4,2
2730 DEFGR$(40)=64,128,128,128,0,0,0,0
2740 DEFGR$(41)=0,0,0,0,0,0,0,0
2750 DEFGR$(44)=0,0,0,0,0,0,0,0
2760 DEFGR$(45)=0,0,0,0,0,0,0,0
2770 DEFGR$(46)=2,2,2,2,2,2,2,2
2780 DEFGR$(48)=0,0,0,0,0,0,0,0
2790 DEFGR$(49)=0,0,0,0,0,0,0,0
2800 DEFGR$(50)=0,0,0,0,0,0,0,0
2810 DEFGR$(52)=128,128,128,128,128,128,
128,128
2820 DEFGR$(53)=0,0,0,0,0,0,0,0
2830 DEFGR$(54)=0,0,0,0,0,0,0,0
2840 DEFGR$(56)=1,1,2,2,3,2,2,4
2850 DEFGR$(57)=0,0,0,0,240,15,4,4
2860 DEFGR$(58)=0,0,0,7,252,4,4,4
2870 DEFGR$(59)=4,4,12,244,4,4,4,4
2880 DEFGR$(82)=0,0,0,0,0,192,63,0
2890 DEFGR$(83)=0,0,0,0,0,3,252,0
2900 DEFGR$(84)=0,0,0,0,0,0,0,0
2910 DEFGR$(85)=0,0,0,0,0,0,0,0
2920 DEFGR$(86)=0,0,0,0,0,0,0,0
2930 GOSUB 2000
2940 RETURN
2950 REM ------ ENLEVE SA JUPE --------
2960 IF POT>BA THEN 3250
2970 DEFGR$(32)=4,4,4,4,4,4,7,7
2980 DEFGR$(33)=8,8,15,0,0,0,255,255
2990 DEFGR$(34)=0,7,248,64,32,32,240,240
3000 DEFGR$(37)=11,11,18,18,63,37,68,68
3010 DEFGR$(38)=16,8,8,8,252,4,4,2
3020 DEFGR$(40)=68,132,136,136,8,60,138,
1
3030 DEFGR$(41)=31,15,15,15,7,7,6,6
3040 DEFGR$(44)=137,73,48,32,32,64,64,12
8
3050 DEFGR$(45)=20,32,192,128,128,128,12
8,128
3060 DEFGR$(46)=194,50,14,2,2,2,2,2
3070 DEFGR$(48)=0,0,1,1,2,4,4,8
3080 DEFGR$(49)=128,128,0,0,0,0,0,0
3090 DEFGR$(50)=64,64,64,32,32,32,16,16
3100 DEFGR$(52)=128,128,128,128,128,129,
129,129
3110 DEFGR$(53)=32,32,64,128,128,0,0,0
3120 DEFGR$(54)=16,16,16,16,16,8,8,4
3130 DEFGR$(56)=1,1,2,2,2,2,2,4
3140 DEFGR$(57)=1,2,2,2,4,4,4,4
3150 DEFGR$(58)=4,4,4,4,4,4,4,4
3160 DEFGR$(59)=4,4,4,4,4,4,4,4
3170 DEFGR$(71)=0,0,0,3,3,0,255,255
3180 DEFGR$(82)=0,0,0,0,0,0,0,0
3190 DEFGR$(83)=0,0,0,0,0,0,0,0
3200 DEFGR$(84)=192,128,0,0,255,255,127,
63
3210 DEFGR$(85)=62,28,8,8,255,248,232,23
2
3220 DEFGR$(86)=228,196,132,132,4,2,2,7
3230 GOTO3370
3240 REM - REMET SON PORTE-JARETELLES -
3250 DEFGR$(32)=4,4,4,4,4,4,7,7
3260 DEFGR$(33)=8,8,15,0,0,0,255,255
3270 DEFGR$(34)=0,7,248,64,32,32,240,240
3280 DEFGR$(37)=11,11,18,18,63,37,68,68
3290 DEFGR$(40)=68,132,136,136,8,60,138,
1
3300 DEFGR$(44)=137,73,48,32,32,64,64,12
8
3310 DEFGR$(45)=20,32,192,128,128,128,12
8,128
3320 DEFGR$(46)=194,50,14,2,2,2,2,2
3330 DEFGR$(71)=0,0,0,3,3,0,255,255
3340 DEFGR$(84)=192,128,0,0,255,255,127,
63
3350 DEFGR$(85)=62,28,8,8,255,248,232,23
2
3360 DEFGR$(86)=228,196,132,132,4,2,2,7
3370 GOSUB2000
3380 RETURN
3390 REM -- ENLEVE SON SOUTIEN-GORGE --
3400 DEFGR$(10)=3,1,0,0,0,0,0,0
3410 DEFGR$(14)=0,8,8,24,24,24,48,48
3420 DEFGR$(15)=0,0,0,0,0,14,49,2
3430 DEFGR$(19)=83,83,72,68,71,132,132,1
32
3440 DEFGR$(20)=0,16,32,64,128,0,0,0
3450 DEFGR$(21)=128,152,153,130,124,0,0,
0
3460 DEFGR$(22)=68,136,16,32,32,32,64,64
3470 DEFGR$(79)=0,0,0,0,0,0,0,0
3480 DEFGR$(80)=0,0,0,0,0,0,0,0
3490 DEFGR$(81)=0,0,0,0,0,0,0,0
3500 GOSUB2000
3510 RETURN
3520 REM - ENLEVE SON PORTE-JARETELLES-
3530 IF POT>BA THEN 3680
3540 DEFGR$(32)=4,4,4,4,4,4,4,4
3550 DEFGR$(33)=8,8,15,0,0,0,0,0
3560 DEFGR$(34)=0,7,248,64,32,32,16,16
3570 DEFGR$(37)=8,8,16,16,63,32,64,64
3580 DEFGR$(40)=64,128,128,128,0,0,0,0
3590 DEFGR$(44)=9,9,16,16,32,64,64,128
3600 DEFGR$(45)=0,0,128,128,128,128,128,
128
3610 DEFGR$(46)=2,2,2,2,2,2,2,2
3620 DEFGR$(71)=0,0,0,3,3,0,0,0
3630 DEFGR$(84)=0,0,0,0,255,255,127,63
3640 DEFGR$(85)=0,0,0,0,255,240,224,224
3650 DEFGR$(86)=224,192,128,128,0,0,0,0
3660 GOTO 3780
3560 DEFGR$(34)=0,7,248,64,32,32,16,16
3680 DEFGR$(10)=3,1,1,1,1,2,2,2
3690 DEFGR$(14)=0,0,0,33,35,39,47,47
3700 DEFGR$(15)=0,0,0,0,0,14,177,130
3710 DEFGR$(19)=95,95,79,79,132,132,132,
132
3720 DEFGR$(20)=248,248,248,255,0,0,0,0
3730 DEFGR$(21)=255,255,255,255,0,0,0,0
3740 DEFGR$(22)=196,248,240,224,32,32,64
,64
3750 DEFGR$(79)=32,64,64,64,64,64,64,64
3760 DEFGR$(80)=64,64,64,192,224,240,240
,248
3770 DEFGR$(81)=4,4,4,30,63,127,255,255
3780 GOSUB2000
3790 RETURN
3800 REM ---- REMET SON CHEMISIER -----
3810 IF POT<BA THEN 4070
3820 DEFGR$(5)=120,124,124,254,255,254,2
52,244
3830 DEFGR$(10)=3,1,0,0,0,0,1,1
3840 DEFGR$(11)=248,240,240,96,176,166,3
3,32
3850 DEFGR$(14)=0,0,0,0,0,0,0,0
3860 DEFGR$(15)=32,32,64,64,64,192,0,0
3870 DEFGR$(16)=8,12,3,5,5,9,9,18
3880 DEFGR$(18)=24,22,17,48,14,17,16,16
3890 DEFGR$(19)=0,0,240,16,48,208,144,14
4
3900 DEFGR$(20)=0,0,0,0,0,0,0,0
3910 DEFGR$(21)=32,32,32,64,64,64,64,64
3920 DEFGR$(22)=0,1,2,2,4,4,8,8
3930 DEFGR$(23)=242,36,60,2,1,0,1,2
3940 DEFGR$(26)=144,144,16,16,8,8,8,8
3950 DEFGR$(27)=64,64,64,128,135,136,136
,136
3960 DEFGR$(28)=16,16,16,16,131,126,0,0
3970 DEFGR$(32)=8,4,7,4,4,4,11,8
3980 DEFGR$(33)=136,136,255,32,32,32,255
,0
3990 DEFGR$(71)=0,0,255,2,2,2,255,0
4000 DEFGR$(79)=40,40,40,40,40,36,36,36
4010 DEFGR$(80)=36,34,34,34,63,0,0,0
4020 DEFGR$(81)=2,2,2,4,8,159,144,80
4030 GOSUB2000:RETURN
4040 REM ******************************
4050 REM ***     LE JOUEUR...       ***
4060 REM ******************************
4070 REM ------- REMET SON PULL -------
4080 GOSUB 4530
4090 LOCATE12,1:PRINT"MON CHER"
4100 LOCATE12,2:PRINTNOM$
4110 LOCATE12,3:PRINT"REMETTEZ"
4120 LOCATE13,4:PRINT"VOTRE"
4130 LOCATE12,5:PRINT"PULLOVER"
4140 FORT=1TO300:NEXTT:RETURN
4150 RETURN
4160 GOSUB 4530
4170 COLOR0,3:LOCATE12,1:PRINT"MON CHER"
4180 LOCATE12,2:PRINTNOM$
4190 LOCATE12,3
4200 IF POT<BA THEN 4450
4210 REM ------- SE DESHABILLE --------
4220 PRINT"ENLEVEZ"
4230 LOCATE13,4:PRINT"VOTRE"
4240 LOCATE12,5
4250 ON POT-6 GOTO 4260,4270,4280,4290,4
300
4260 PRINT"PULLOVER":GOTO 4430
4270 PRINT"CHEMISE":GOTO 4430
4280 PRINT"PANTALON":GOTO 4430
4290 PRINT"TEE-SHIRT":GOTO 4430
4300 PRINT"SLIP"
4310 FORT=1TO100:NEXTT
4320 PLAY AIR$
```

Suite page 3

LABYBOULE VIC 20

Chouette ! Petit listing et jeu captivant où un labyrinthe piégé vous fera perdre la boule.

Pierre Henri BERSANI

Mode d'emploi :
Vous devez diriger une boule dans une labyrinthe en 3D truffé de pièges et parvenir à l'arrivée avant la fin du temps imparti. Une extension de 3Ko et beaucoup de dextérité seront nécessaires au fonctionnement de ce jeu qui comporte 5 tableaux. Indications incluses.

```
1 REM ***********
2 REM  LABYBOULE
3 REM  VIC - 20
4 REM P.H.BERSANI
5 REM ***********
10 POKE36879,156:PRINTCHR$(9):POKE36878,15:POKE673,1-(PEEK(673)=1)
15 PRINT"[illegible]";
20 PRINT"[illegible]":PRINT"[illegible]VOUS ETES UNE BOULE   DANS UN LABYRIN
THE"
25 PRINT"[illegible] DIRIGEZ-VOUS AVEC ":PRINTTAB(6)"[illegible]":PRINT"[illegible] EVITEZ LES OBS
TACLES"
30 PRINT"[illegible] APPUYEZ POUR JOUER  ":POKE198,0:WAIT198,1:GOSUB40:GOTO50
40 FORJ=0TO7:FORI=240TO130STEP-5:POKE36876,I:NEXT:NEXT:POKE36876,0:RETURN
50 POKE36879,24:Q=PEEK(673)+3:P=P+1:H=32:IFP=6THENP=1:S=S+5000
54 ONPGOSUB300,350,400,450,500
55 S=S+(P-1)*(100*(Y-VAL(TI$))):PRINT"[illegible]TEMPS    SCORE          "TAB(5);Y"[illegible]TAB(
14);S
60 POKE36874,130:POKE8185,P+176:POKE38884,Q:POKE198,0:WAIT198,1:POKE36874,0:TI$=
"000000"
70 POKEA,81:POKEA+30720,Q:G=0
100 LETC=PEEK(203):LETS=S+5:POKE36876,0:IFG<-1THENG=0
104 IFC=26ANDH=77THENG=-21
105 IFC=33THENG=21
106 IFC=34THENG=23
107 IFC=44THENG=-1
108 IFC=21THENG=1
109 IFP=3THENIFR<7959ANDR>7951THENH=233:S=S+200:POKE36876,130:GOTO112
110 IFH>88THENU=A:POKEU+30720,M:GOTO150
112 IFH=62THENFORI=0TO6:FORJ=130TO230STEP2:POKE36876,J:NEXT:NEXT:POKE36876,0:GOT
O50
115 PRINT"[illegible]TEMPS    SCORE          "TAB(5);Y-VAL(TI$)"[illegible]"TAB(14);S"[illegible]"
120 ONPGOSUB200,220,240,260,280
125 IFH=42THENH=32:S=S+200:POKE36876,200
130 IFY-VAL(TI$)<1THENPRINT"[illegible] TEMPS ECOULE ":GOSUB40:NEXT:POKE198,0:WAIT198,1:RU
N
140 POKEA,H:POKEA+30720,M:LETA=A+G:LETH=PEEK(A):M=PEEK(A+30720):POKEA,81:POKEA+3
0720,Q
149 GOTO100
150 POKEU,H:J=H:U=U+22:H=PEEK(U):IFH=105ORH=95ORJ=105ORJ=95THENU=8200:GOTO153
151 POKEU,209:IFH=32ORU>8186THENPOKEU,81:POKEU+30720,Q:GOTO153
152 FORI=0TO40:NEXT:GOTO150
153 FORI=0TO600:NEXT:POKE36877,140:POKEU,87:FORI=0TO300:NEXT:POKEU,H:POKE36877,0
154 FORI=0TO3:J=(I=0)-(I=1)+21*(I=2)+23*(I=3):H=PEEK(A+J)
155 IFH=32ORH=77ORH=78THENA=A+J:FORJ=0TO700:NEXT:GOTO70
156 NEXT:FORI=0TO600:NEXT:GOTO70
200 POKET,32:T=T+R:POKET,81:POKET+30720,0
205 IFT=7806ANDR=1THENR=-1
206 IFT=7796ANDR=-1THENR=1
210 RETURN
220 POKE781,9:POKE782,9:POKE783,0:SYS65520:IFR=1THENPRINT"[illegible]
/ "
222 IFR>10THENPRINT"[illegible]":IFR>19THENR=0
225 POKE781,14:POKE782,7:POKE783,0:SYS65520:IFR=6THENPRINT"[illegible]":POKE
8127,70
230 IFR=15THENPRINT"[illegible]":POKE8127,114:POKE38847,0
235 R=R+1:RETURN
240 R=R+1:POKE781,6:POKE782,6:POKE783,0:SYS65520:IFR=4THENPRINT"[illegible]"
242 IFR=8THENPRINT"[illegible]"
245 IFR=13THENPRINT"[illegible]":R=0
246 T=T+1:POKE781,12:POKE782,7:POKE783,0:SYS65520:IFT=1THENPRINT"[illegible]"
247 IFT=2THENPRINT"[illegible]"
248 IFT=3THENPRINT"[illegible]":T=0
255 RETURN
260 IFA=8012THENPOKEA,H:A=7809:FORI=0TO100:POKE36874,200:NEXT:POKE36874,0:S=S+50
0:T=T+1
262 R=R+1:POKE781,6:POKE782,5:POKE783,0:SYS65520:IFR=1THENPRINT"[illegible]"
263 IFR=7THENPRINT"[illegible]"
265 IFR=5THENPRINT"[illegible]"
266 IFR=13THENPRINT"[illegible]":R=0
270 IFR=10THENPOKE7926,70:POKE7929,70:POKE8088,104
275 IFR=4THENPOKE7926,113:POKE7929,113:POKE8088,70:POKE7871,98
276 IFR=12THENIFT>1THENPOKE7871,70
279 RETURN
280 R=R+1:POKE781,6:POKE782,0:POKE783,0:SYS65520
282 IFR=1THENPRINT"[illegible]":PRINT"[illegible]":PRINT"[illegible]"
283 IFR=10THENPRINT"[illegible]":PRINT"[illegible]":PRINT"[illegible]
"
285 T=T+1:POKE781,9:POKE782,10:POKE783,0:SYS65520:IFR=20THENR=0
286 IFT=1THENPRINT"[illegible]"
287 IFT=2THENPRINT"[illegible]"
288 IFT=3THENPRINT"[illegible]":T=0
290 IFA=8037THENPOKEA,H:A=7764:FORI=0TO100:POKE36874,200:NEXT:S=S+500:V=V+1:G=0
292 IFV=2THENPOKE7956,32
299 POKE36874,0:RETURN
300 PRINT"[illegible]
"
302 PRINT"[illegible]
| ";
303 PRINT"[illegible]
| ";
304 PRINT"[illegible]
 | ";
305 PRINT"[illegible]
| ";
306 PRINT"[illegible]
 | ";
307 PRINT"[illegible]
| ";
308 PRINT"[illegible]":GOSUB340
310 A=7724:T=7796:R=1:Y=25:RETURN
340 FORI=0TO23:POKE8163+I,160:POKE38883+I,6:NEXT:RETURN
350 PRINT"[illegible]
"
351 PRINT"[illegible]
 | ";
352 PRINT"[illegible]
 | ";
353 PRINT"[illegible]
 | ";
354 PRINT"[illegible]
| ";
355 PRINT"[illegible]
 | ";
356 PRINT"[illegible]
| | ";
357 PRINT"[illegible]
 > "
360 A=7744:GOSUB340:Y=35:RETURN
400 PRINT"[illegible]
| [illegible]";
401 PRINT"[illegible]
 ";
402 PRINT"[illegible]
 [illegible]";
403 PRINT"[illegible]
 [illegible]";
404 PRINT"[illegible]
 [illegible]";
405 PRINT"[illegible]
| [illegible]";
406 PRINT"[illegible]
 ";
407 PRINT"[illegible]
";
410 GOSUB340:A=7724:R=0:T=0:Y=40:RETURN
450 PRINT"[illegible]
 [illegible]";
451 PRINT"[illegible]
 [illegible]";
452 PRINT"[illegible]
[illegible]";
453 PRINT"[illegible]
 | [illegible]";
454 PRINT"[illegible]
[illegible]";
455 PRINT"[illegible]
 [illegible]";
456 PRINT"[illegible]
457 PRINT"[illegible]
459 POKE38646,0:POKE38649,0:POKE38808,0:POKE38591,0
460 A=7744:FORI=0TO44:POKE8142+I,160:POKE38862+I,6:NEXT:T=0:R=0:Y=45:RETURN
500 PRINT"[illegible]
 [illegible]";
502 PRINT"[illegible]
 [illegible]";
503 PRINT"[illegible]
[illegible]
 ";
504 PRINT"[illegible]
[illegible]";
505 PRINT"[illegible]
[illegible]
 ";
506 PRINT"[illegible]
[illegible]
 ";
507 PRINT"[illegible]
 [illegible]";
508 PRINT"[illegible]
510 FORI=0TO44:POKE8141+I,160:POKE38861+I,6:NEXT:T=0:R=0:A=7724:Y=60:RETURN
```

THOMSON TO7, TO7 70, MO5.

Suite de la page 2

```
4330 FORT=1TO100:NEXTT
4340 BOXF(10,1)-(21,6)" ",3
4350 REM ----- SE RETROUVE A POIL -----
4360 GOSUB 4530
4370 LOCATE12,1:PRINT"A POIL,"
4380 LOCATE12,2:PRINT"VOUS AVEZ"
4390 LOCATE14,3:PRINT"L'AIR"
4400 LOCATE12,4:PRINT"VRAIMENT"
4410 LOCATE13,5:PRINT"C.. !!"
4420 PLAY AIR2$:FLAG=1:RETURN
4430 FORT=1TO300:NEXTT:RETURN
4440 REM -------- SE RHABILLE ---------
4450 PRINT"REMETTEZ"
4460 LOCATE13,4:PRINT"VOTRE"
4470 LOCATE12,5
4480 ON POT-6 GOTO 4490,4500,4510
4490 PRINT"CHEMISE":GOTO4520
4500 PRINT"PANTALON":GOTO4520
4510 PRINT"TEE-SHIRT"
4520 FORT=1TO300:NEXTT:RETURN
4530 REM
4540 LINE(91,15)-(91,36),0
4550 LINE-(84,40),0
4560 LINE-(91,40),0
4570 LINE-(91,55),0
4580 LINE-(130,55),0
4590 RETURN
4600 REM ******************************
4610 REM ***      PRESENTATION      ***
4620 REM ******************************
4630 LOCATE0,0,0:CLS
4640 SCREEN,0,0
4650 BOX(0,0)-(319,199),4
4660 BOX(10,10)-(309,189),4
4670 ATTRB0,1:COLOR1
4680 LOCATE13,8,0
4690 PRINT"PATRICK LAHBIB"
4700 LOCATE 16,10
4710 PRINT"PRESENTE"
4720 ATTRB1,1:COLOR4
4730 LOCATE12,14:PRINT"STRIP 21"
4740 A$="L24DOL12MIFAL24SOL12FAMIL24FALA
SOSO"
4750 B$="L24DOL12MIFAL24SOL12FAMIL24REDO
RERE"
4760 C$="L2405DOL1204SILAL24SOL12FAMIL24
RESODO"
4770 PLAYA$+B$+A$+C$
4780 LOCATE2,21:ATTRB0,0:COLOR7:PRINT"TA
PER 0 POUR AVOIR LES INSTRUCTIONS"
4790 LOCATE2,22:PRINT"TAPER 1 POUR JOUER
 TOUT DE SUITE"
4800 A$=""
4810 A$=INKEY$
4820 X=RND
4830 IF A$="1" THEN RETURN
4840 IF A$<>"0" THEN 4800
4850 COLOR0,7:CLS:SCREEN,,4
4860 LOCATE 9,2,0:ATTRB1,1
4870 PRINT"DESHABILLEZ"
4880 LOCATE 9,4:PRINT"GERTRUDE !!"
4890 ATTRB0,0:PRINT
4900 PRINT"   LE BUT DU JEU EST D'OBTENI
R 21 (OU"
4910 PRINT"  DE S'EN APPROCHER LE PLUS P
OSSIBLE)"
4920 PRINT"  EN TIRANT DES CARTES DONT L
ES VALEURS"
4930 PRINT"  SONT COMPRISES ENTRE 1 ET 1
0"
4940 PRINT"   PRENEZ AUTANT DE CARTES QU
E VOUS LE"
4950 PRINT". DESIREZ EN APPUYANT SUR LA
TOUCHE ":COLOR7,0:PRINT"C":COLOR0,7
4960 PRINT"  VOTRE TOTAL S'AFFICHE AU FU
R ET A"
4970 PRINT"  MESURE A DROITE DE L'ECRAN.
 SI VOUS"
4980 PRINT"  DEPASSEZ 21,VOTRE COUP N'A
AUCUNE"
4990 PRINT"  VALEUR"
5000 PRINT"   GERTRUDE PREND AUTANT DE C
ARTES"
5010 PRINT"  QUE VOUS. POUR ARRETER, TAP
EZ SUR ":COLOR7,0:PRINT"A":COLOR0,7
5020 PRINT"  ET SON TOTAL APPARAITRA A C
OTE DU"
5030 PRINT"  VOTRE"
5040 LOCATE10,24:COLOR1,6:PRINT"APPUYEZ
SUR UNE TOUCHE";
5050 A$=INPUT$(1)
5060 COLOR0,7:CLS:SCREEN,,4
5070 LOCATE0,8
5080 PRINT"   SI VOUS GAGNEZ, VOUS VERRE
Z LA"
5090 PRINT"  SENSUELLE GERTRUDE SE DEVET
IR DEVANT"
5100 PRINT"  VOS YEUX !!!"
5110 PRINT"   SINON, VOUS VOUS RETROUVER
EZ..."
5120 LOCATE11,14:ATTRB1,1:PRINT"A POIL !
!"
5130 LOCATE10,24:ATTRB0,0:COLOR1,6:PRINT
"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE";
5140 A$=INPUT$(1)
5150 RETURN
5160 DATA04L2DO,L2DO#,L2RE,L2RE#,L2MI,L2
FA,L2FA#,L2SO,L2SO#,L2LA,L2LA#,L2SI
5170 DATA 05L2DO,05L2DO#,05L2RE,05L2RE#,
05L2MI,05L2FA,05L2FA#,05L2SO,05L2SO#,05L
2LA,05L2LA#
```

édito

Tiens, si on se faisait une nouvelle rubrique de petites annonces ? Vous aviez déjà la possibilité de vendre ou d'acheter des ordinateurs ou des programmes grâce à l'HHHHebdo, vous allez pouvoir maintenant chercher et peut-être trouver autre chose : un fer à souder presque neuf, par exemple ou des cassettes vidéo, des BD, des disques et même, pourquoi pas, une nouvelle nana ou un nouveau mec ! C'est pas sympa ça ? Et pendant qu'on y est, vous pourrez aussi passer des messages personnels. On vous a mis quelques exemples dans le numéro de cette semaine : pas de censure, et c'est gratuit ! A vous de jouer !

Le Sicob laisse entrevoir un phénomène un peu inquiétant : on a tendance à nous prendre pour des demeurés ! Par exemple, Commodore veut vendre ses saloperies de fin de stock aux Français et garder ses nouveaux modèles pour d'autres pays. Autre exemple : Atari daigne tout juste nous montrer ses nouveaux modèles alors que les premiers 520 ST seront livrés en Allemagne d'ici la fin du mois. Il est vrai que les anglais, les allemands, les espagnols et les italiens ont été plus coopératifs avec les constructeurs : ils ont déjà acheté (les yeux fermés ?), alors que les français attendent toujours pour se décider. Et comme les Africains, les Indiens, les Russes et les Kangourous ne sont pas encore intéressés, c'est nous qui sommes considérés comme le pays sous-developpe de l'Europe ! Encore une attitude qui va faire le bonheur des importateurs parallèles ! Heureusement que nous avons nos ordinateurs locaux Thomson et que nous pouvons nous démerder tout seuls !

Gérard CECCALDI

MON ŒIL !

J'en ai une bien bonne : la société Start Informatique vient de commercialiser un micro-ordinateur traitement de textes pour les oui-aveugles baptisé l'EPS Start. Là où ça devient gag, c'est que cet engin est vendu avec un écran !!(qui n'est pas en braille). L'appareil contient un synthétiseur vocal qui peut lire un texte mot par mot ou lettre par lettre. Il donne aussi des indications sur les marges, les caractères et les repères dans le texte.

Cha ch'est bien, cha. Mais cha vaut cher : choichante mille balles environ (de jambes). Rien n'est trop beau pour les handicapés. On peut également l'utiliser quand on est oui-voyant.

Où les ressources exceptionnelles de zézette, seront utiles à l'accomplissement de sa pénétrante destinée.

Christiane MECARY

Mode d'emploi :
Validez votre choix clavier ou joystick par ESPACE.
Zézette la vaillante, doit retarder sa noyade par quelques éjaculas judicieux. La lubrique récompense finale, sera proportionnelle au score obtenu.

```
CARACTERES GRAPHIQUES

@  -> GRPH+U
\  -> GRPH+I
B  -> GRPH+O
[  -> GRPH+P
J  -> GRPH+SHIFT+J
```

```
10 SCREEN2:COLOR2,1,1:CLS
20 LINE(0,18)-(256,102),4,BF
22 LINE(0,17)-(256,17),8:LINE(0,10
3)-(256,103),8
30 DRAW"BM80,20C1R20F30E30R20G40F4
0L20H30G30L20E40H40"
40 PAINT(85,22),1
50 OPEN"GRP:" FOR OUTPUTAS #1
55 LINE(0,125)-(256,125),6:LINE(0,
149)-(256,149),6:LINE(0,178)-(256,
178),6
60 PRESET(50,135):PRINT#1,"1 JOUEU
R AVEC LE CLAVIER"
70 PRESET(50,160):PRINT#1,"1 JOUEU
R AVEC UN JOYSTICK"
80 SPRITE$(0)=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$
(31)+CHR$(63)+CHR$(127)+CHR$(127)+
CHR$(255)+CHR$(244)
90 SPRITE$(1)=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$
(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255
)+CHR$(255)+CHR$(0)
100 SPRITE$(2)=CHR$(0)+CHR$(128)+C
HR$(160)+CHR$(176)+CHR$(160)+CHR$(
176)+CHR$(160)+CHR$(128)
110 SPRITE$(3)=CHR$(190)+CHR$(254)
+CHR$(239)+CHR$(255)+CHR$(118)+CHR
$(60)+CHR$(0)+CHR$(0)
200 Y=132:X$=""
210 X$=INKEY$
220 IFX$=CHR$(31)ANDY<150THENY=Y+2
6
230 IFX$=CHR$(30)ANDY>132THENY=Y-2
6
240 IFX$=" "THEN300
250 PUT SPRITE0,(20,Y),13,0
260 PUT SPRITE1,(28,Y),13,1
270 PUT SPRITE2,(36,Y),9,2
280 PUT SPRITE3,(20,Y+8),13,3
290 GOTO210
300 IFY=132THENN=0ELSEN=1
1000 SCREEN2,2,0:COLOR8,1,1:CLS
1010 DRAW"BM10,160C14U70R20U40R20U
19R170D19R18D40R22D70L12U60L20U40L
20U20L150D20L20D40L20D60"
1020 LINE(10,150)-(40,199),6,BF
1030 LINE(230,150)-(256,199),6,BF
1040 LINE(230,150)-(256,199),6,BF
1050 LINE(90,150)-(180,151),6,BF
1060 LINE(90,152)-(180,154),8,BF
1070 LINE(90,155)-(180,157),6,BF
1080 LINE(90,158)-(180,163),8,BF
1090 LINE(90,164)-(180,170),9,BF
1100 LINE(90,171)-(180,173),8,BF
1110 LINE(90,174)-(180,199),9,BF
1111 LINE(40,190)-(89,199),5,BF:LI
NE(180,190)-(229,199),5,BF
1120 A$="C12R4D11L4R4U2R7F1D2R5U5H
3L9R4U1C2U2L1R4L1D2"
1130 DRAW"BM59,43XA$;"
1140 DRAW"BM39,73XA$;"
1150 A$="C12L4D11R4L4U3( "@1D2L5U5E
3R9L4U1C2U2R1L4R1D2"
1160 DRAW"BM208,43XA$;"
1170 DRAW"BM228,73XA$;"
1180 PRESET(50,15):PRINT#1,"VIES:"
1190 VIE=2:B=105:T=0:M=30:SC=0
1195 LINE(10,5)-(256,5),4:LINE(10,
30)-(256,30),4
1200 FORA=1TOVIE
1210 DRAW"BM=B;,7C10D14H3L2G4D5F3R
4E3R3F3R4E3U5H4L2G3U14H1L3G1D3L1R7
"
1211 PAINT(B+2,25),10
1212 PSET(B-4,23),13:PSET(B+2,7),1
5
1214 PSET(B+7,27),13:PSET(B+2,7),1
5
1215 LINE(B+28,7)-(B+60,29),1,BF
1220 B=B+28
1230 NEXT
1300 SPRITE$(0)=CHR$(0)+CHR$(1)+CH
R$(2)+CHR$(7)+CHR$(15)+CHR$(15)+CH
R$(31)+CHR$(62)
1310 SPRITE$(1)=CHR$(0)+CHR$(192)+
CHR$(160)+CHR$(96)+CHR$(160)+CHR$(
192)+CHR$(0)+CHR$(0)
1320 SPRITE$(2)=CHR$(126)+CHR$(124
)+CHR$(222)+CHR$(255)+CHR$(245)+CH
R$(223)+CHR$(111)+CHR$(62)
1330 SPRITE$(3)=CHR$(0)+CHR$(0)+CH
R$(128)+CHR$(64)+CHR$(64)+CHR$(64)
+CHR$(64)+CHR$(128)
1340 SPRITE$(4)=CHR$(0)+CHR$(3)+CH
R$(5)+CHR$(6)+CHR$(5)+CHR$(3)+CHR$
(0)+CHR$(0)
1350 SPRITE$(5)=CHR$(0)+CHR$(128)+
CHR$(64)+CHR$(224)+CHR$(240)+CHR$(
240)+CHR$(248)+CHR$(124)
1360 SPRITE$(6)=CHR$(0)+CHR$(0)+CH
R$(1)+CHR$(2)+CHR$(2)+CHR$(2)+CHR$
(2)+CHR$(1)
1370 SPRITE$(7)=CHR$(126)+CHR$(62)
+CHR$(123)+CHR$(255)+CHR$(175)+CHR
$(251)+CHR$(246)+CHR$(124)
1390 SPRITE$(9)=CHR$(16)+CHR$(24)+
CHR$(24)+CHR$(60)+CHR$(50)+CHR$(50
)+CHR$(36)+CHR$(24)
1400 SPRITE$(10)=CHR$(0)+CHR$(4)+C
HR$(20)+CHR$(56)+CHR$(32)+CHR$(8)+
CHR$(64)+CHR$(0)
1410 SPRITE$(11)=CHR$:0)+CHR$(32)+
CHR$(40)+CHR$(28)+CHR$(4)+CHR$(16)
+CHR$(2)+CHR$(0)
1420 SPRITE$(20)=CHR$(56)+CHR$(127
)+CHR$(255)+CHR$(223)+CHR$(255)+CH
R$(239)+CHR$(123)+CHR$(51)
1430 SPRITE$(21)=CHR$(28)+CHR$(254
)+CHR$(255)+CHR$(239)+CHR$(253)+CH
R$(255)+CHR$(222)+CHR$(204)
1440 SPRITE$(22)=CHR$(3)+CHR$(3)+C
HR$(3)+CHR$(3)+CHR$(7)+CHR$(0)+CHR
$(3)+CHR$(1)
1450 SPRITE$(23)=CHR$(192)+CHR$(19
2)+CHR$(192)+CHR$(192)+CHR$(224)+C
HR$(0)+CHR$(192)+CHR$(128)
1460 SPRITE$(24)=CHR$(0)+CHR$(0)+C
HR$(0)+CHR$(3)+CHR$(11)+CHR$(31)+C
HR$(127)+CHR$(247)
1470 SPRITE$(25)=CHR$(0)+CHR$(0)+C
HR$(192)+CHR$(224)+CHR$(240)+CHR$(
116)+CHR$(252)+CHR$(254)
1990 X=130:T=0:PRO=190:ZB=INT(RND(
1)*4):OKL=190:PO=10
1997 REM
1998 REM        DEPLACEMENT >
1999 REM
2000 PUTSPRITE4,(0,0),0,4:PUTSPRIT
E5,(0,0),0,5:PUTSPRITE6,(0,0),0,6:
PUTSPRITE7,(0,0),0,7
2004 G=0
2005 A=STICK(N):B=STRIG(N)
2006 LINE(208,47)-(208,52),14
2010 IFA=2ORA=3ORA=4THENX=X+5
2015 IFX>175THEN9500
2020 IFA=6ORA=7ORA=8THEN2500
2030 PUTSPRITE0,(X,133),13,0
2040 PUTSPRITE1,(X+8,133),13,1
2050 PUTSPRITE2,(X,141),13,2
2060 PUTSPRITE3,(X+8,141),6,3
2070 IFZB=1THENGOSUB4000
2080 IFZB=2THENGOSUB5000
2090 IFZB=3THENGOSUB6000
2100 IFZB=0THENGOSUB7000
2110 IFB=-1THEN3000
2120 GOTO2005
2497 REM
2498 REM     DEPLACEMENT <
2499 REM
2500 PUTSPRITE0,(0,0),0,0:PUTSPRIT
E1,(0,0),0,1:PUTSPRITE2,(0,0),0,2:
PUTSPRITE3,(0,0),0,3
2504 G=1
2505 A=STICK(N):B=STRIG(N)
2506 LINE(208,47)-(208,52),14
2510 IFA=2ORA=3ORA=4THEN2000
2515 IFX<79THEN9500
2520 IFA=6ORA=7ORA=8THENX=X-5
2530 PUTSPRITE4,(X,133),13,4
2540 PUTSPRITE5,(X+8,133),13,5
2550 PUTSPRITE6,(X,141),6,6
2560 PUTSPRITE7,(X+8,141),13,7
2570 IFZB=1THENGOSUB4000
2580 IFZB=2THENGOSUB5000
2590 IFZB=3THENGOSUB6000
2600 IFZB=0THENGOSUB7000
2610 IFB=-1THEN3500
2620 GOTO2505
2997 REM
2998 REM    TIR  GAUCHE
2999 REM
3000 O=128:I=X+9
3005 FORS=1TO257STEP2
3007 IFPOINT(S+4,O-1)=7THEN9000
3010 PUT SPRITE8,(S,O),15,10
3020 O=O-2
3030 NEXT
3040 GOTO2000
3497 REM
3498 REM    TIR  DROIT
3499 REM
3500 O=128:I=X
3505 FORS=1TO0STEP-2
3510 PUT SPRITE8,(S,O),15,11
3515 IFPOINT(S+2,O-1)=7THEN9000
3520 O=O-2
3530 NEXT
3540 GOTO2500
3999 REM    ROBINET 1
4000 LINE(33,75)-(36,80),7,BF
4010 V=50:H=80:RO=1
4020 T=T+1:IFT=MTHEN8000
4030 RETURN
4999 REM    ROBINET 2
5000 LINE(53,47)-(56,52),7,BF
5010 V=70:H=45:RO=2
5020 T=T+1:IFT=MTHEN8000
5030 RETURN
5999 REM    ROBINET 3
6000 LINE(213,47)-(216,52),7,BF
6010 V=191:H=45:RO=3
6020 T=T+1:IFT=MTHEN8000
6030 RETURN
6500 PLAY"ABC":X$=INPUT$(3)
6999 REM    ROBINET 4
7000 LINE(232,74)-(235,79),7,BF
7010 V=211:H=80:RO=4
7020 T=T+1:IFT=MTHEN8000
7030 RETURN
7997 REM
7998 REM     EAU
7999 REM
8000 IFOKL>PROTHENPRO=OKL
8005 FORO=HTOPROSTEP2
8010 PUTSPRITE9,(V,O),5,9
8020 NEXT
8030 IFZB=1ORZB=2THEN8200
8040 IFZB=3ORZB=0THEN8400
8060 ZB=INT(RND(1)*4):T=0:M=M+1
8061 IFRO=1THENLINE(33,75)-(36,80)
,1,BF
8062 IFRO=2THENLINE(53,47)-(56,52)
,1,BF
8063 IFRO=3THENLINE(213,47)-(216,5
2),1,BF
8064 IFRO=4THENLINE(232,74)-(235,7
9),1,BF
8070 IFG=1THEN2500ELSE2000
8200 OKL=OKL-2
8210 LINE(40,OKL)-(89,OKL+1),5,BF
8215 PLAY"D"
8216 IFOKL<150THEN9800
8220 GOTO8060
8400 PRO=PRO-2
8410 LINE(180,PRO)-(229,PRO+1),5,B
F
8415 PLAY"D"
8416 IFPRO<150THEN9800
8420 GOTO8060
9000 SC=SC+3
9010 PLAY"O5D"
9020 IFRO=1THENLINE(33,75)-(36,80)
,1,BF
9030 IFRO=2THENLINE(53,47)-(56,52)
,1,BF
9040 IFRO=3THENLINE(213,47)-(216,5
2),1,BF
9050 IFRO=4THENLINE(232,74)-(235,7
9),1,BF
9055 PUTSPRITE8,(0,0),0,10:PUTSPRI
TE8,(0,0),11
9057 ZB=INT(RND(1)*4):T=0:M=M-1
9060 IFG=1THEN2500ELSE2000
9500 REM @\B[ VIES [B\@
9510 VIE=VIE-1
9515 PRO=PRO+6:OKL=OKL+6:M=M+4
9520 IFVIE=0THENLINE(90,6)-(133,30
),1,BF
9530 IFVIE=1THENLINE(120,6)-(147,3
0),1,BF
9531 FOREA=0TO7:PUT SPRITEEA,(0,0)
,0,EA:NEXT
9532 FORIO=133TO180STEP2.2
9533 PUT SPRITE20,(X,IO),13,20:PUT
 SPRITE21,(X+8,IO),13,21:PUT SPRIT
E22,(X,IO+8),13,22:PUT SPRITE23,(X
+8,IO+8),13,23
9534 NEXT
9535 PUT SPRITE20,(0,0),0,20:PUT S
PRITE21,(0,0),0,21:PUT SPRITE22,(0
,0),0,22:PUT SPRITE23,(0,0),0,23
9536 PUT SPRITE24,(X,IO),13,24:PUT
 SPRITE25,(X+8,IO),13,25
9540 PLAY"V1004L10ABCDEFGRGFEDCBC"
9552 FORTEM=0TO1800:NEXTTEM:BEEP
9555 PUT SPRITE24,(0,0),0,24:PUT S
PRITE25,(0,0),0,25
9558 IFVIE=-1THENY=172:GOTO9185
9560 X=130:GOTO2000
9800 LINE(40,150)-(89,190),5,BF
9810 LINE(180,150)-(229,190),5,BF
9820 LINE(52,86)-(55,160),5,BF
9830 LINE(72,55)-(75,160),5,BF
9840 LINE(192,55)-(195,160),5,BF
9850 LINE(212,85)-(215,160),5,BF
9855 FORA=1TO300:NEXTA
9860 FORA=150TO40STEP-5
9870 LINE(10,A)-(256,A-5),5,BF
9875 PLAY"O3L64A":FORB=1TO65:NEXTB
9880 NEXTA
9885 FORA=1TO400:NEXTA
9890 PLAY"V10L6404ABCDEFGBCDEFGCDE
FGDEF"
9895 FORA=1TO1000:NEXTA
9900 FORA=0TO7:PUT SPRITEA,(0,0),0
,A:NEXT
9910 SPRITE$(25)=CHR$(24)+CHR$(24)
+CHR$(24)+CHR$(255)+CHR$(24)+CHR$(
24)+CHR$(24)+CHR$(24)
9920 SPRITE$(26)=CHR$(24)+CHR$(24)
+CHR$(24)+CHR$(24)+CHR$(60)+CHR$(1
26)+CHR$(255)+CHR$(255)
9930 PUT SPRITE25,(X+4,Y+3),15,25:
PUT SPRITE26,(X+4,Y+11),15,26
9940 PLAY"V10L6404ABCDEFGBCDEFGCDE
FGDEF"
9950 PLAY"V10L6403ABCDEFGBCDEFGCDE
FGDEF"
9960 FOR A=1TO1000:NEXTA
9970 LINE(85,80)-(185,90),1,BF:PRE
SET(100,81):PRINT#1,"Game Over"
9980 FORA=1TO2000:NEXT
10000 REM ************************
*
10010 REM *   INTERDIT - 18 ANS
*
10020 REM ************************
*
10025 NI=172
10030 SCREEN2,2,2:COLOR9,1,1:CLS
10040 LINE(68,64)-(32,152),5:LINE-
STEP(176,0),5:LINE-STEP(-36,-88),5
10050 LINE-STEP(-15,0),5:LINE(68,6
4)-(80,64),5
10060 LINE(32,152)-(208,172),4,BF:
LINE(40,173)-(45,180),10,BF:LINE(1
96,173)-(201,180),10,BF
10070 DRAW"BM68,64C5U32E8R88F8D32L
3U30H4L90G4D30L3":PAINT(70,62),5
10080 SPRITE$(1)=CHR$(2)+CHR$(73)+
CHR$(33)+CHR$(42)+CHR$(4)+CHR$(19)
+CHR$(138)+CHR$(4)
10090 SPRITE$(2)=CHR$(64)+CHR$(8)+
CHR$(100)+CHR$(136)+CHR$(32)+CHR$(
80)+CHR$(132)+CHR$(160)
10100 SPRITE$(3)=CHR$(2)+CHR$(1)+C
HR$(2)+CHR$(2)+CHR$(2)+CHR$(27)+CH
R$(38)+CHR$(66)
10110 SPRITE$(4)=CHR$(0)+CHR$(0)+C
HR$(128)+CHR$(128)+CHR$(128)+CHR$(
152)+CHR$(228)+CHR$(66)
10111 SPRITE$(5)=CHR$(0)+CHR$(0)+C
HR$(12)+CHR$(18)+CHR$(13)+CHR$(29)
+CHR$(26)+CHR$(4)
10114 SPRITE$(8)=CHR$(0)+CHR$(0)+C
HR$(12)+CHR$(18)+CHR$(44)+CHR$(46)
+CHR$(22)+CHR$(8)
10115 SPRITE$(9)=CHR$(0)+CHR$(44)+
CHR$(126)+CHR$(0)+CHR$(126)+CHR$(6
0)+CHR$(60)+CHR$(60)
10116 SPRITE$(10)=CHR$(60)+CHR$(60
)+CHR$(60)+CHR$(60)+CHR$(60)+CHR$(
60)+CHR$(60)+CHR$(60)
10117 SPRITE$(11)=CHR$(3)+CHR$(7)+
CHR$(15)+CHR$(14)+CHR$(15)+CHR$(15
)+CHR$(6)+CHR$(3)
10118 SPRITE$(12)=CHR$(60)+CHR$(25
5)+CHR$(253)+CHR$(255)+CHR$(223)+C
HR$(255)+CHR$(231)+CHR$(195)
10119 SPRITE$(13)=CHR$(192)+CHR$(2
24)+CHR$(240)+CHR$(176)+CHR$(240)+
CHR$(240)+CHR$(96)+CHR$(192)
10120 REM JJJ JAMBE DROITE JJJ
10130 LINE(116,96)-(104,84):LINE-S
TEP(-16,-12):LINE-STEP(-4,0)
10140 LINE-STEP(-4,2):LINE-STEP(-1
8,36):LINE-STEP(-4,4):LINE-STEP(-2
,4)
10150 LINE-STEP(-6,8):LINE-STEP(-2
,6):LINE-STEP(4,2):LINE-STEP(4,-4)
10160 LINE-STEP(2,-4):LINE-STEP(8,
-4):LINE-STEP(0,-4):LINE-STEP(18,-
14)
10170 LINE-STEP(0,-6):LINE-STEP(8,
18):LINE-STEP(9,8):LINE-STEP(4,0):
LINE-STEP(5,-7)
10175 IFSC<50THEN10601
10180 REM JJJ JAMBE GAUCHE JJJ
10190 LINE(120,96)-(159,72):LINE-S
TEP(4,2):LINE-STEP(4,6):LINE-STEP(
10,32)
10200 LINE-STEP(3,8):LINE-STEP(8,1
6):LINE-STEP(-4,6):LINE-STEP(-6,-1
2)
10210 LINE-STEP(-6,-6):LINE-STEP(0
,-6):LINE-STEP(-8,-12):LINE-STEP(-
4,-8)
10220 LINE-STEP(0,-5):LINE-STEP(-1
2,18):LINE-STEP(-12,11):LINE-STEP(
-6,0):LINE-STEP(-6,-6)
10229 IFSC<100THEN10601
10230 REM JJJ CORPS JJJ
10240 LINE(108,88)-(106,80):LINE-S
TEP(5,0):LINE-STEP(2,-3):LINE-STEP
(2,-6)
10250 LINE-STEP(-10,9),1:LINE-STEP
(-2,-1):LINE-STEP(-2,-3):LINE-STEP
(1,-9)
10260 LINE-STEP(-18,2):LINE-STEP(-
12,-18)
10270 LINE-STEP(3,-4),1:LINE-STEP(
14,12):LINE-STEP(20,-4):LINE-STEP(
4,1):LINE-STEP(1,-4)
10280 LINE-STEP(13,0),1:LINE-STEP(
1,4):LINE-STEP(8,1):LINE-STEP(18,-
1)
10290 LINE-STEP(11,-15):LINE-STEP(
3,1),1:LINE-STEP(-7,16):LINE-STEP(
-4,4)
10300 LINE-STEP(-22,4):LINE-STEP(1
,10):LINE-STEP(-4,4):LINE-STEP(-5,
0)
10310 LINE-STEP(-4,-3):LINE-STEP(-
3,-5):LINE(132,81)-(131,88)
10315 PUT SPRITE5,(101,71),9,5:PUT
 SPRITE8,(127,71),9,8
10319 IFSC<120THEN10601
10320 REM JJJ TETE JJJ
10330 PRESET(113,51):LINE-STEP(-2,
-5):LINE-STEP(0,-4):LINE-STEP(6,-6
)
10340 LINE-STEP(4,-2):LINE-STEP(4,
0):LINE-STEP(4,2):LINE-STEP(2,10)
10350 LINE-STEP(0,11)
10360 PRESET(116,40):LINE-STEP(0,-
2):LINE-STEP(3,-1)
10370 PSET(123,39):PSET(124,40)
10380 PSET(128,46):DRAW"D5"
10399 IFSC<170THEN10601
10400 PUT SPRITE1,(110,100),14,1:P
UT SPRITE2,(118,100),14,2:PUT SPRI
TE3,(110,108),9,3:PUT SPRITE4,(118
,108),9,4
10405 PSET(114,43):PSET(115,43)
10410 REM JJJ TENTIOMETRES JJJ
10420 FOR A=30TO180STEP10
10430 DRAW"BM224,=A;C12R8U10"
10440 NEXT
10450 PRESET(20,7):PRINT#1,"SCORE
:";SC
10460 PRESET(200,10):PRINT#1,"TENS
ION"
10469 IFSC<220THEN10601
10500 FOR A=1TO16
10510 FORB=112TO104STEP-1
10520 PUT SPRITE9,(114,B),6,9:PUT
SPRITE10,(114,B+8),9,10:PUT SPRITE
 12,(114,B+16),9,12
10530 PUT SPRITE11,(106,B+16),9,11
:PUT SPRITE13,(122,B+16),9,13
10540 NEXTB
10542 PLAY"O2L64D01EFO2D"
10550 FOR C=104TO112
10560 PUT SPRITE9,(114,C),6,9:PUT
SPRITE10,(114,C+8),9,10:PUT SPRITE
 12,(114,C+16),9,12
10570 PUT SPRITE11,(106,C+16),9,11
:PUT SPRITE13,(122,C+16),9,13
10580 NEXTC
10582 PLAY"O2D"
10590 GOSUB11000
10591 NEXTA
10595 PLAY"O3L20ABCBCD":FORA=1TO50
0:NEXTA
10600 CLOSE#1:GOTO10
10601 FOR A=30TO180STEP10
10602 DRAW"BM224,=A;C12R8U10"
10603 NEXT
10604 PRESET(20,7):PRINT#1,"SCORE
:";SC
10605 PRESET(200,10):PRINT#1,"TENS
ION"
10606 FOR A=1TO16:GOSUB11000:PLAY"
O5L50A":FORB=1TO100:NEXTB:NEXTA
10608 PLAY"O3L20ABCBCD":FORA=1TO50
0:NEXTA
10610 CLOSE#1
10620 GOTO10
11000 LINE(225,NI)-(229,NI+6),6,BF
11010 NI=NI-10
11020 RETURN
```

HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 420 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 x 10 = 520 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS : 220 FRANCS. Pour l'étranger: + 80 F. pour 1 AN + 40 F. pour 6 MOIS.

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
BUREAU DISTRIBUTEUR:

MATERIEL UTILISE :
CONSOLE :
PERIPHERIQUES :
REGLEMENT JOINT : ☐ **CHEQUE** ☐ **CCP**

DOCTEUR JONES

CANON X07

Jones est de retour et une fois encore, la recherche d'une "idole" sera prétexte à de multiples aventures, pour notre plus grand bonheur.

Stéphane BAUDET

Mode d'emploi :
Ce programme occupe 9442 octets.
Vous évoluez dans une caverne truffée de serpents, trous, fosses, araignées et pièges inattendus. Votre but est de récupérer une idole située au fond du niveau inférieur et bien sûr, de ressortir indemne.

Les actions de votre personnage sont les suivantes :
↑ : pour sauter
→ : pour aller vers la droite
← : pour aller vers la gauche
Quelques remarques concernant les différents pièges :
DALLES : la dernière position des araignées du tableau précédent, vous renseignera sur le danger que représente votre position sur une dalle blanche ou noire (à partir du 4ème tableau).
DESCENTE : un trou repéré par un détail du décor, vous permettra d'atteindre le niveau inférieur (et de remonter).
IDOLE : l'idole en votre possession, les pièges se feront plus nombreux et il vous faudra être très rapide pour atteindre la sortie.
Appuyez sur "E" pour rejouer. Si la musique du générique ne vous satisfait pas, essayez les modifications indiquées.

```
6720 FORI=1TO38:READA,B:BEEPA,B:NE
XTI
6800 DATA10,6,11,3,13,6,18,12,8,6,
10,3,11,34,13,6,15,3,17,6,23,12
6810 DATA15,6,17,3,18,8,20,8,22,3,
0,5,10,6,11,3,13,6,18,12,20,6,22,3
6820 DATA23,24,13,3,13,3,13,3,13,3
,22,9,20,6,13,3,22,9,20,6,13,3
6830 DATA23,9,22,6,20,3,18,3
```

```
1 ' ***************
2 ' *INDIANA JONES*
3 ' ***************
4 ' ** COPYRIGHT **
5 ' BAUDET STEPHANE
6 ' ***************
7 '
8 'INTRODUCTION &
9 'GRAPHISMES....
10 CLS:GOSUB6000
15 CLEAR200
99 'CREATION CARACTERES
100 FONT$(128)="0,48,120,48,124,17
6,40,72"
110 FONT$(129)="0,48,120,48,248,52
,80,72"
120 FONT$(130)="0,24,60,24,60,112,
160,64"
130 FONT$(131)="0,48,120,48,240,56
,20,8"
140 FONT$(132)="0,0,0,0,0,0,80,40"
150 FONT$(133)="0,0,0,0,0,0,40,80"
160 FONT$(134)="252,252,252,252,25
2,56,16,0
170 FONT$(135)="252,252,252,124,60
,40,0,0"
180 FONT$(136)="252,248,112,48,32,
0,0,0"
190 FONT$(137)="136,220,252,248,25
2,252,252,248"
200 FONT$(138)="60,124,252,252,252
,124,252,252"
210 FONT$(139)="140,220,252,252,25
2,252,252,252"
220 FONT$(140)="252,252,252,252,25
2,252,252,252"
230 FONT$(141)="252,252,188,56,48,
16,16,16"
240 FONT$(142)="16,16,16,32,32,32,
64,64"
250 FONT$(143)="16,104,248,104,120
,100,124,4"
260 FONT$(144)="16,84,84,56,124,40
,68,68"
270 FONT$(145)="16,16,16,16,16,16,
16,16"
280 FONT$(146)="252,0,252,252,252,
252,252,252"
290 FONT$(148)="16,16,16,8,8,8,4,4
"
300 FONT$(150)="16,16,16,32,32,32,
64,64"
310 FONT$(149)="16,104,248,104,120
,100,124,4"
320 FONT$(147)="0,0,96,240,96,120,
100,124"
330 FONT$(224)="252,252,108,16,16,
42,16,16"
340 FONT$(225)="128,128,192,224,24
0,248,252,252"
350 FONT$(226)="0,4,4,0,4,12,4,4"
360 FONT$(227)="0,128,128,128,128,
192,128,128"
370 FONT$(228)="4,4,12,28,60,124,2
52,252"
380 FONT$(229)="0,0,12,16,32,64,12
8,128
390 FONT$(230)="0,0,192,32,16,8,4,
4"
400 FONT$(231)="128,128,64,32,16,1
2,0,0"
410 FONT$(232)="4,4,8,16,32,192,0,
0"
500 'CREATION DECOR
510 FORP=0TO19:READPL:P$=P$+CHR$(P
L):NEXTP
550 T$=CHR$(137)+" "+CHR$(138)
560 F$=CHR$(137)+"     "+CHR$(138)
570 S$=CHR$(140)+CHR$(139)+CHR$(14
0)+CHR$(140)
580 D$=CHR$(140)+CHR$(146)+CHR$(14
0)+CHR$(146)
690 SOL$(0)=CHR$(140)+CHR$(140)+T$
+S$+S$+T$+T$
700 SOL$(1)=S$+T$+S$+S$+T$+CHR$(13
9)
710 SOL$(2)=S$+T$+T$+CHR$(139)+F$+
CHR$(140)+CHR$(139)
720 SOL$(3)=T$+S$+S$+T$+CHR$(140)+
CHR$(139)+T$
730 SOL$(4)=S$+T$+T$+CHR$(140)+CHR
$(139)+D$+T$
740 SOL$(5)=S$+D$+CHR$(139)+D$+S$+
CHR$(139)+CHR$(140)
900 DATA 134,135,135,136,134,136,1
41,141,134,135,224,136,141,141
910 DATA 141,141,134,134,135,136
1000 '=============
1001 '.AFFICH.TABL.
1002 '=============
1003 '
1010 CLS:T=1:H$=CHR$(128):X=1:RE=1
1011 CA=1:M=1:N=1
1012 TIME$="00:00:00"
1100 CLS:LOCATE0,0:PRINTP$;
1150 DE=INT(RND(1)*4+1):RU=INT(RND
(DE)*4+1)
1200 IFT<1ANDET=0THENIFID=1THEN700
0ELSE1010
1210 LOCATE0,3:PRINTSOL$(T);
1220 IFDE=RUANDET=0ANDT<>1THENLOCA
TE10,3:PRINT" ";
1250 FORI=1TO6:LINE(113+I,24)-(113
+I,31):NEXTI
1500 '=============
1501 '=DEPLACEMENT=
1502 '=============
1503 '
1526 GOSUB1966:GOSUB1916:LOCATEX,2
:PRINTH$;
1550 TT$=INKEY$
1600 IFTT$=CHR$(28)ANDX<20THENSC=S
C+RE:GOTO2100
1650 IFTT$=CHR$(29)ANDX>0THENSC=SC
-RE:GOTO2200
1660 IFTT$=CHR$(30)THEN2300
1800 GOSUB3000:GOSUB4000:GOTO1520
1900 IFX>=19ANDH$=CHR$(128)THENT=T
+1:PRINT" ";:X=0:GOTO1100ELSERETUR
N
1910 IFX<=0ANDH$=CHR$(129)THENT=T-
1:X=18:GOTO1100ELSERETURN
2000 '=============
2001 'RESULT. DEPL.
2002 '=============
2003 '
2100 LOCATEX,2:PRINT" ";:X=X+1:H$=
CHR$(128):GOSUB3000:GOTO1520
2200 LOCATEX,2:PRINT" ";:X=X-1:H$=
CHR$(129):GOSUB3000:GOTO1500
2300 IFH$=CHR$(129)THEN2400
2350 LOCATEX,2:PRINT" ";:LOCATEX+1
,1:PRINTCHR$(130);:FORI=1TO50:NEXT
2355 SC=SC+(RE*5)
2360 LOCATEX+1,1:PRINT" ";:X=X+2:I
FX>18THENX=0:T=T+1:GOTO1100:ELSEGO
SUB3000
2370 GOTO1500
2400 LOCATEX,2:PRINT" ";:LOCATEX-1
,1:PRINTCHR$(131);:FORI=1TO50:NEXT
2420 SC=SC-(RE*5)
2450 LOCATEX-1,1:PRINT" ";:X=X-2:I
FX<0THENX=19:T=T-1:GOTO1100:ELSEGO
SUB3000
2500 GOTO1500
3000 '=============
3001 '=== PIEGES ==
3002 '=============
3004 '
3100 IFID=1ANDT<>0THENGOSUB3700
3150 ONT+1GOSUB3170,3200,3300,3400
,3500,3600
3160 GOTO3900
3165 IFID=1THENGOSUB3700
3170 'DESCENTE
3180 IFX<2THENX=2
3190 RETURN
3200 ' SERPENTS
3210 IFX=(15+SE)ORX=(5-SE)THENSD=1
:GOTO5000
3220 IFID=1ANDX<16ANDX>=(18-BO)THE
N5000
3290 RETURN
3300 ' FOSSE
3310 IFX>11ANDX<16ANDX=(-M*1+(12+(
M*LI)))THEN4320
3390 RETURN
3400 'ARAIGNEES
3410 IFX=6ANDAA=1THENSD=1:GOTO5000
3420 IFX=7ANDAA=0THENSD=1:GOTO5000
3490 RETURN
3500 'DALES
3510 FORD=0TO2STEP2:IFX=(12+(AA+D)
)THEN4120ELSENEXTD
3520 IFX>18ANDET=0THENT=INT(RND(1)
*3+1)
3590 RETURN
3600 ' IDOLE
3610 IFX>13THENFONT$(128)="0,48,12
0,48,252,240,40,72":H$=CHR$(129):E
LSE3640
3620 FONT$(129)="0,48,120,48,252,6
0,80,72":FONT$(227)="0,0,0,0,0,192
,128,128"
3630 FONT$(226)="0,0,0,0,0,12,4,4"
:X=14:ID=1:RE=-1:RETURN
3640 IFID=1AND(X=6+AAORX=12+AA)THE
N4120
3650 RETURN
3700 ' RIEN A VOIR
3710 ZZ=ZZ+.04:IFZZ>20THENZZ=20
3715 LINE(21,24)-(21,24-ZZ)
3720 IFX=3ANDZZ>5THENX=X+1:LOCATE3
,2:PRINT" ";
3721 IFX=2ANDZZ>12THENX=X+2
3730 RETURN
3900 '
3910 IFX>0ANDX<19ANDX<>10THENIFSCR
EEN(X,3)=32THENGOTO5000
3915 IFX=10ANDSCREEN(10,3)=32THEN8
000
3920 RETURN
4000 '=============
4001 '==ACTION(P)==
4002 '=============
4003 '
4010 ONT+1GOTO4500,4400,4300,4200,
4100,4050
4050 ' @@ IDOLE@@
4060 LOCATE15,2:PRINTCHR$(226);:LO
CATE16,2:PRINTCHR$(227);
4075 LOCATE19,1:PRINTCHR$(228);:LO
CATE18,2:PRINTCHR$(228);:LOCATE19,
2:PRINTCHR$(140);
4090 RETURN
4100 ' @@ DALES@@
4110 RETURN
4120 LOCATEX,2:PRINTH$
4121 IFINKEY$<>""THEN1550
4122 FORI=2TO20:PRESET(X*6+3,I):PS
ET(X*6+3,I+1):PSET(X*6+3,I+2):BEEP
I,1:NEXTI
4130 SD=1:GOTO5000
4200 '@@ ARAIGNES@@
4210 LOCATE6,1:PRINTCHR$(144+AA);:
LOCATE6,2:PRINTCHR$(145-AA);
4220 LOCATE7,1:PRINTCHR$(145-AA);:
LOCATE7,2:PRINTCHR$(144+AA);
4225 TE=TE+1
4230 IFTE=3THENTE=0::BEEPRND(1)*10
,1:IFAA=0THENAA=1ELSEIFAA=1THENAA=
0
4290 RETURN
4300 '@@ FOSSE @@
4310 GOSUB4370:RETURN
4320 CA=0
4321 BEEP(RND(1)*10),1:GOSUB4370
4322 IFINKEY$=""THEN4321ELSE4325
4325 IF((-M+(12+(M*LI)))=12ANDX=15
)OR((-M+(12+(M*LI)))=15ANDX=12)THE
N4330
4326 GOTO4395
4330 IFX<15THENX=16:CA=-1ELSEX=11:
CA=1
4340 LOCATE12+((M*LI)-M),2:PRINTCH
R$(149+CA);:CA=-CA:GOTO1520
4370 LOCATE12,1:PRINT"     ";:LOCAT
E12,2:PRINT"     ";
4375 LOCATE12+(M*LI),1:PRINTCHR$(1
45);:LOCATE12+(M*LI),2:PRINTCHR$(1
49+CA);
4380 LI=LI+1:CA=-CA:IF(M*LI)>2OR(M
*LI)<1THENLI=-LI:M=-M
4390 RETURN
4395 LOCATE12,2:PRINT"     ";:GOTO5
000
4400 '@@ SERPENT @@
4405 LOCATE15+SE,2:PRINTCHR$(132)+
" ";:SE=SE-1
4406 LOCATE4-SE,2:PRINT" "+CHR$(13
3);:FORI=1TO5:NEXTI
4410 IFSE=-10THENSE=0:LOCATE6,2:PR
INT" ";
4420 IFID=1ANDET=0ANDX<16THEN4430E
LSE4490
4425 IFX>16THEN4490
4430 LOCATE18-BO,1:PRINT"  ";:LOCA
TE18-BO,2:PRINT"  ";
4440 BO=BO+1:CIRCLE((18-BO)*6+6,18
),5
4490 RETURN
4500 '@@ DESCENTE@@
4505 IFX=10 THEN8200
4510 LOCATE10,0:PRINTCHR$(145);:LO
CATE10,1:PRINTCHR$(145);
4520 LOCATE0,1:PRINTCHR$(225);:LOC
ATE0,2:PRINTCHR$(140);
4530 LOCATE1,2:PRINTCHR$(225);
4900 RETURN
5000 '=============
5001 '=== MORT. ===
5002 '=============
5003 '
5010 FORM=45TO35STEP-1:BEEPM,1:NEX
TM
5100 IFSCREEN(X,3)=32THENLOCATEX,3
:PRINTCHR$(147);ELSELOCATEX,2:PRIN
TCHR$(147);
5200 MO$="GAME OVER"
5210 FORI=1TO4:LOCATE6,1:PRINTLEFT
$(MO$,I);:BEEPI,1
5220 LOCATE12,1:PRINTRIGHT$(MO$,I)
;:BEEPI+4,2:NEXTI
5500 GOSUB9000
5800 IFINKEY$<>"E"THEN5800ELSERUN1
5
6000 '============
6001 '=CARACTERES=
6002 '=PRESENT.∴=
6128 FONT$(128)="0,0,0,12,124,124,
252,252"
6129 FONT$(129)="0,0,0,252,252,248
,248,192
6130 FONT$(130)="0,0,0,0,48,112,11
2,240
6131 FONT$(131)="0,0,0,0,116,116,1
00,228
6132 FONT$(132)="0,0,0,0,248,252,2
04,204"
6133 FONT$(133)="0,0,0,0,28,28,184
,184
6134 FONT$(134)="0,0,0,0,28,60,124
,120
6135 FONT$(135)="0,0,0,0,0,112,116
,116
6136 FONT$(136)="0,0,0,0,228,196,2
04,156
6137 FONT$(137)="0,0,0,0,196,196,1
92,128"
6138 FONT$(138)="0,0,0,252,252,252
,228,236
6139 FONT$(139)="0,0,0,0,112,248,1
56,28
6140 FONT$(140)="0,0,0,0,64,200,21
6,240
6141 FONT$(141)="0,0,0,0,120,244,1
96,252
6142 FONT$(142)="0,0,0,0,192,192,1
28,0
6143 FONT$(143)="60,60,124,124,124
,248,248,248
6144 FONT$(144)="192,132,132,12,12
,28,28,60"
6145 FONT$(145)="240,244,252,252,2
52,124,124,60"
6146 FONT$(146)="204,204,204,156,1
56,28,60,60"
6147 FONT$(147)="140,140,24,24,48,
244,224,128
6148 FONT$(148)="48,116,108,252,24
8,240,112,0"
6149 FONT$(149)="216,152,244,252,6
0,48,0,0"
6150 FONT$(150)="252,252,252,188,1
40,0,0,0"
6224 FONT$(224)="180,252,252,204,1
40,0,4,4"
```

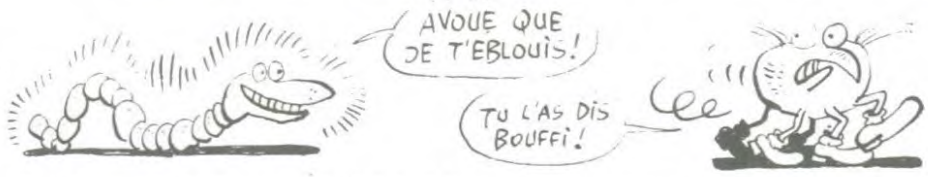
Suite page 6

SPRITY

L'ARAIGNÉE ET LE VERT LUISANT

ORIC/ATMOS

Où il est démontré que le don de la lumière. n'est pas au goût des araignées obscurantistes.



Philippe MINVIELLE

```
 10 REM SPrity dans la cave
 20 IFPEEK(#D000)=169THEN50
 25 K=1:K1=#E6CA:K2=#F89B:K3=#E804
 K4=#FAFA:GOTO40
 30 K1=#E76A:K2=#F8D0:K3=#E93D:K4=
 #FB14
 40 CALLK2:POKE#26A,10:DIMA$(9)
 50 CLS:TEXT:PAPER0:PRINTCHR$(20):
 INK7
 80 REM    PRESENTATION
 90 FORI=#B708TO#B7D7:READJ:POKEI,
 J:NEXT
 100 DATA7,15,31,63,60,60,60,60
 110 DATA63,63,63,63,0,0,0,0
 120 DATA63,62,60,56,0,0,0,0
 130 DATA60,60,63,31,15,7,0,0
 140 DATA0,0,63,63,63,63,0,0
 150 DATA0,0,56,60,62,63,15,15
 160 DATA0,0,0,0,7,15,31,63
 170 DATA0,0,0,0,63,63,63,63
 180 DATA15,15,15,15,63,62,60,56
 190 DATA56,60,62,63,15,15,15,15
 200 DATA60,60,63,63,63,63,60,60
 210 DATA15,15,63,62,60,56,0,0
 220 DATA60,60,60,60,60,60,60,60
 230 DATA0,0,63,63,63,63,3,3
 240 DATA15,15,63,62,60,56,48,48
 250 DATA1,1,0,0,0,0,0,0
 260 DATA56,56,60,60,30,30,15,15
 270 DATA63,63,63,63,30,30,30,30
 280 DATA30,30,30,30,30,30,30,30
 290 DATA30,30,30,30,63,63,63,63
 300 DATA60,60,62,30,31,15,15,7
 310 DATA0,0,0,0,0,0,33,33
 320 DATA15,15,31,30,62,60,60,56
 330 DATA7,3,3,1,1,0,0,0
 340 DATA51,51,63,63,63,63,30,30
 350 DATA56,48,48,32,32,0,0,0
 360 PLOT5-K,5,1:PLOT5-K,6,1:PLOT5
 -K,7,1
 370 PLOT10-K,5,5:PLOT10-K,6,5:PLO
 T10-K,7,5
 380 PLOT15-K,5,3:PLOT15-K,6,3:PLO
 T15-K,7,3
 390 PLOT20-K,5,2:PLOT20-K,6,2:PLO
 T20-K,7,2
 400 PLOT25-K,5,7:PLOT25-K,6,7:PLO
 T25-K,7,7
 410 PLOT30-K,5,4:PLOT30-K,6,4:PLO
 T30-K,7,4
 420 PLOTI-K,0,4:PLOTI-K,26,4:FORI
 =2TO19:PLOTI-K,0,127:PLOT39-I-K,0,
 127
 430 PLOTI-K,26,127:PLOT39-I-K,26,
 127:NEXT
 440 FORI=1TO44:READA,B,C$:PLOTA-K
 ,B,C$:SOUND4,9,12:PLAY0,1,1,100:PL
 AY0,0,0,0
 450 NEXT
 460 DATA8,6,f,17,5,b,23,7,h,31,5,
 u,6,7,9,12,5,b,16,7,m,22,6,s,27,5,
 r,32,6,y
 470 DATA6,5,a,11,7,m,16,5,a,22,7,
 t,27,7,s,33,5,w,7,5,b,13,6,l,18,7,
 q,22,5,r
 480 DATA26,5,b,31,6,x,7,6,e,11,5,
 a,17,6,n,21,7,h,28,5,b,32,7,s,6,6,
 d,13,5,j
 490 DATA16,6,k,21,5,b,32,5,v,8,7,
 i,11,6,k,18,5,j,23,5,b,33,6,z,8,5,
 c,12,6,e
 500 DATA17,7,p,27,6,s,7,7,h,18,6,
 o
 510 FORI=1TO6:PLOT9-K,11,7-I:PLOT
 9-K,12,I:WAIT50
 520 PLOT10-K,11,10:PLOT10-K,12,10
 530 PLOT11-K,11,"DANS  LA  C A V
 E"
 540 PLOT11-K,12,"DANS  LA  C A V
 E":NEXT
 550 A$="PAR PHILIPPE MINVIELLE"
 560 FORI=1TOLEN(A$):FORJ=38TO8+IS
 TEP-1:PLOTJ-K,20,(MID$(A$,I,1)+CHR
 $(32))
 570 NEXT:NEXT:PLOT16-K,23,"1985 "
 +CHR$(96):WAIT200:CALLK2:CLS:INK3
 580 PLOT11-K,11,"(1)":PLOT15-K,11
 ,7:PLOT16-K,11,"JEU."
 590 PLOT11-K,13,"(2)":PLOT15-K,13
 ,7:PLOT16-K,13,"INSTRUCTIONS."
 600 K$=KEY$:IFK$="1"THEN870
 610 IFK$="2"THEN630
 620 GOTO600
 630 CLS:PLOT2-K,1,20:PLOT2-K,2,20
 :PLOT3-K,1,7:PLOT3-K,2,7:PLOT10-K,
 1,10
 631 PLOT10-K,2,10
 640 PLOT11-K,1,"SPrity dans la ca
 ve.":PLOT11-K,2,"SPrity dans la ca
 ve."
 650 PLOT3-K,4,"Vous etes SPrity:u
 ne sympathique"
 660 PLOT3-K,6,"ampoule electrique
 ."
 660 PLOT3-K,8,"Votre job est:bien
 entendu,d'eGayer"
 670 PLOT3-K,10,"de lumiere tous l
 es lieux sombres."
 680 PLOT3-K,12,"Comme tout bon Pr
 ofessionnel"
 690 PLOT3-K,14,"vous menez rondem
 ent votre affaire."
 700 PLOT3-K,16,"La cave de votre
 ami Archie Watt"
 710 PLOT3-K,18,"est remplie d'ara
 igNees qui"
 720 PLOT3-K,20,"s'amusent a etein
 dre les lampes."
 730 PLOT3-K,22,"Retablissez la lu
 miere et debarrassez"
 740 PLOT3-K,24,"la cave de ces be
 betes Poilues...":WAIT1500:GOSUB85
 0
 750 PLOT2-K,4,6:PLOT3-K,4,"LE  JEU
 ."
 751 PLOT3-K,6,"La Partie se termi
 ne lorsque vous"
 760 PLOT3-K,8,"avez allume les 4
 Plafonniers.":WAIT500
 770 PLOT2-K,10,6:PLOT3-K,10,"LES
 COMMANDES."
 780 PLOT3-K,12,"Utilisez les curs
 eurs Pour vous ":PLOT3-K,14,"depla
 cer."
 790 WAIT500:PLOT3-K,16,"Tout cont
 act avec une araigNee"
 800 PLOT3-K,18,"vous ote une vie.
 ":WAIT500
 810 PLOT3-K,20,"Au sol vous ne Po
 uvez les eviter"
 820 PLOT3-K,22,"qu'en sautant Par
 dessus ou en vous"
 830 PLOT3-K,24,"accrochant a un P
 lafonnier.":PLOT3-K,26,"BONNE CHAN
 CE..."
 840 WAIT500:GOSUB850:GOTO870
 850 FORJ=4TO24STEP2:FORI=3TO39:PL
 OTI-K,J,127:PLOTI-1-K,J,32:SOUND4,
 1,10
 860 PLAY0,1,4,150:PLAY0,0,0,0:NEX
 T:PLOT39-K,J,32:NEXT:RETURN
 870 CLS:PLOT14-K,13,12:PLOT15-K,1
 3,6:PLOT16-K,13,"READY ?"
 900 REM      JEU
 910 INK5:FORI=#B708TO#B79F:READJ:
 POKEI,J:NEXT
 920 DATA3,7,15,9,9,15,7,3,48,56,6
 0,36,36,60,56,48
 930 DATA3,1,3,1,3,0,0,14,48,32,48
 ,32,48,0,28,0
 940 DATA3,1,3,1,3,0,14,0,48,32,48
 ,32,48,0,0,28
 950 DATA0,31,31,31,31,31,31,0,0,6
 2,62,62,62,62,62,0
 960 DATA0,30,30,30,30,30,30,0
 970 DATA19,7,47,9,9,47,7,19,50,56
 ,61,36,36,61,56,50
 980 DATA0,1,3,3,7,15,31,63,0,32,4
 8,48,56,60,62,63
 990 DATA1,1,1,1,1,1,1,32,32,32,
 32,32,32,32,32
 1000 DATA0,8,18,36,8,18,4,8
 1010 DATA0,4,18,9,4,18,8,4
 1020 DATA0,60,34,47,43,11,9,0,0,1
 5,17,61,53,52,36,0
 1030 A$(0)="              rs     rs
       rs  "
 1040 A$(1)="            rs       rs
  rs       "
 1050 A$(2)="       rs       rs
     rsrs  "
 1060 A$(3)="       rs  rs       rs
  rs  rs  "
 1070 A$(4)="    rs       rs  rs
 rs  rs  rs"
 1080 A$(5)="         rs  rs
 rs  rs  rs"
 1090 A$(6)="    rs            rs
 rs  rs  rs"
 1100 A$(7)="       rs        rs  r
 s  rs      "
 1110 A$(8)="       rs       rsrs
       rs  "
 1120 A$(9)="    rs    rs       rs
        rs"
 1130 CLS:FORI=0TO1:PLOT1-K,I,18:N
 EXT
 1140 PLOT1-K,2,18:PLOT3-K,2,20:PL
 OT4-K,2,7
 1150 PLOT5-K,2,"SCORE:.....  BONU
 S: 999 VIES:  5":PLOT28-K,2,7:PLOT1
 7-K,2,7
 1160 PLOT36-K,2,10:PLOT37-K,2,2:P
 LOT38-K,2,18
 1170 FORI=3TO4:PLOT1-K,I,18:NEXT
 1180 FORI=13TO14:PLOT1-K,I,19:PLO
 T2-K,I,1:NEXT
 1190 PLOT3-K,13,"9h9h9h9h9h9h9h9h
 9h9h9h9h9h9h9h9h9h9"
 1200 PLOT3-K,14,"h9h9h9h9h9h9h9h9
 h9h9h9h9h9h9h9h9h9h"
 1210 FORI=23TO26:PLOT1-K,I,19:PLO
 T2-K,I,1:NEXT
 1220 FORI=23TO25STEP2:PLOT3-K,I,"
 9h9h9h9h9h9h9h9h9h9h9h9h9h9h9h9h
 h"
 1230 PLOT3-K,I+1,"h9h9h9h9h9h9h9h
 9h9h9h9h9h9h9h9h9h9h":NEXT
 1240 I=5:J=8:GOSUB1250:I=I+10:J=J
 +10:GOSUB1250:GOTO1260
 1250 FORN=ITOJ:PLOT32-K,N,7:PLOT3
 3-K,N,"no":NEXT:RETURN
 1260 PLOT8-K,8,1:PLOT20-K,8,1:PLO
 T10-K,18,1:PLOT20-K,18,1
 1270 A=5:B=9:GOSUB1290:B=21:GOSUB
 1290:A=15:B=11:GOSUB1290:B=21:GOSU
 B1290
 1280 BO=999:L=0:X$=A$(L):SO=0:HS=
 1000:VI=5:GOTO1300
 1290 FORI=ATOA+2:PLOTB-K,I,"no":N
 EXT:PLOTB-K,A+3,"lm":RETURN
 1300 PLOT2-K,9,3:PLOT2-K,10,6:PLO
 T2-K,11,3:PLOT2-K,12,6
 1310 PLOT2-K,19,3:PLOT2-K,20,6:PL
 OT2-K,21,3:PLOT2-K,22,6
 1320 REM   Musique
 1330 FORI=1TO21:READA,B,C:MUSIC1,
 B,A,10:PLAY1,0,0,0:WAITC:PLAY0,0,0
 ,0:NEXT
 1340 DATA1,3,20,3,3,20,5,3,20,5,3
 ,40,10,3,20,8,3,40,6,3,15,6,3,15,6
 ,3,15
 1350 DATA6,3,30,10,3,20,8,3,20,5,
 3,20,3,3,20,1,3,40,6,3,15,6,3,15,6
 ,3,15,6,3,40
 1360 DATA10,3,20,8,3,60
 1370 A=#BF1D:Y$=A$(L):IN=1:SC=0
 1380 PLOT3-K,12,"rs":PLOT37-K,12,
 "rs":PLOT3-K,22,"rs":PLOT37-K,22,"
 rs"
 1390 PLOT5-K,21,"ab":PLOT5-K,22,"
 cd":WAIT50
 1400 REM    Programme Principal
 1410 IFPEEK(#208)=#BCTHENH=2:GOTO
 1460
 1420 IFPEEK(#208)=#BCTHENH=-2:GOT
 O1460
 1430 IFPEEK(#208)=#9CTHEN1490
 1440 IFPEEK(A+(2*IN))=#72THEN155A
 1450 GOSUB1500:DOKE(A),#6665:WAIT
 5:DOKE(A),#6463:GOTO1410
 1460 IFPEEK(A-H)=#72THEN155A
 1470 DOKE(A),#2020:DOKE(A-40),#20
 20:A=A-H:DOKE(A),#6463:DOKE(A-40),
 #6261
 1480 GOTO1450
 1490 G=PEEK(A-160):GOTO1600+G
 1500 CALLK1:PLOT5-K,22,A$:L=:A1$=
 LEFT$(A$(L),2):A$(L)=MID$(A$(L),3,
 32)+A1$
 1510 PLOT5-K,12,X$:A2$=RIGHT$(X$,
 2):X$=A2$+MID$(X$,1,30)
 1520 BO=BO-1:B$=STR$(BO):IFB<0THE
 NB$="000"
 1530 PLOT24-K,2,B$:C=INT(RND(1)*2
 )+1
 1540 GOSUB1540+C:CALLK3:RETURN
 1541 DOKE(#BCF1),#6D6C:DOKE(#BCC9
 ),#6F6E:RETURN
 1542 DOKE(#BCF1),#2020:DOKE(#BCC9
 ),#6D6C:RETURN
 1550 SHOOT:FORI=1TO3:DOKE(A-40),#
 6B6A:WAIT30:DOKE(A-40),#6261:WAIT3
 0:NEXT
 1560 VI=VI-1:VI$=STR$(VI):PLOT34-
 k,2,STR$(VI):CALLK4
 1561 DOKE(A-40),#2020:FORI=5TO36:
 PLOTI-K,22,32:PLOTI-K,12,32:NEXT
 1570 IFVI=0THEN2010ELSEA$(L)=Y$:X
 $=Y$:GOTO1370
 1632 REM    Saut vide
 1640 CALLK1:DOKE(A),#2020:DOKE(A-
 40),#2020:A=A-80:DOKE(A),#6463
 1650 DOKE(A-40),#6261:CALLK3:WAIT
 20:GOSUB1500
 1660 DOKE(A),#2020:DOKE(A-40),#20
 20:A=A+80:DOKE(A),#6463:DOKE(A-40)
 ,#6261
 1670 CALLK3:GOTO1410
 1708 REM      Saut lampe
 1709 P=PEEK(A-120):GOTO1713
 1710 GOTO1770
 1713 DOKE(A),#2020:DOKE(A-40),#20
 20:A=A-80:DOKE(A),#6463:DOKE(A-40)
 ,#6261
 1720 IFP=112THEN1740ELSEFORI=1TO1
 0:SOUND1,I*100,400:PLAY1,1,6,15
 1725 PAPER7:WAIT5:PAPER0:WAIT5:NE
 XT:PLAY0,0,0,0
 1730 S=S+1:IFS=4THENGOSUB2020:BO=
 999:PLOT25-K,2,"999":GOTO1370
 1740 GOSUB1500:IFPEEK(#208)=#B4TH
 EN1750
 1745 DOKE(A),#6665:WAIT5:DOKE(A),
 #6463:GOTO1740
 1750 DOKE(A),#2020:DOKE(A-40),#20
 20:A=A+80:DOKE(A),#6463:DOKE(A-40)
 ,#6261
 1760 IFPEEK(A-160)=108THENDOKE(A-
 120),#7170
 1762 GOTO1410
 1765 REM    Saut etage
 1770 DOKE(A),#2020:DOKE(A-40),#20
 20:A=A-80:DOKE(A),#6463:DOKE(A-40)
 ,#6261
 1775 IFIN=-1THEN1776ELSE1779
 1776 GOSUB1500:IFPEEK(#208)=#B4TH
 EN1750
 1777 DOKE(A),#6665:WAIT5:DOKE(A),
 #6463:GOTO1776
 1779 IFS>=2THEN1780ELSE1776
 1780 PLAY0,1,0,0:FORI=30TO10STEP-
 1:SOUND4,I,12:WAIT4:NEXT:PLAY0,0,0
 ,0
 1790 FORI=1TO10:DOKE(A),#6463:DOK
 E(A-40),#6261:WAIT20
 1800 DOKE(A),#2020:DOKE(A-40),#20
 20:WAIT20:NEXT
 1810 A=A-400:DOKE(A),#6463:DOKE(A
 -40),#6261:WAIT30
 1820 GOSUB1500:IFPEEK(#208)=#B4TH
 ENIN=-1:GOTO1750
 1830 DOKE(A),#6665:WAIT5:DOKE(A),
 #6463:GOTO1820
 2000 REM  Fin de Partie
 2010 CLS:CALLK2:PRINTCHR$(20):PRI
 NTCHR$(6):IFSO>000THEN2060ELSE2150
 2020 WAIT30:PLAY0,7,5,10:FORI=1TO
 30:SOUND4,I*1000,13:NEXT:PLAY0,0,0
 ,0
 2030 SO=SO+SC+BO:SO$=STR$(SO):PLO
 T12-K,2,SO$:L=L+1:IFL>9THENL=1
 2040 DOKE(A-40),#2020:DOKE(A),#20
 20:FORI=5TO36:PLOTI-K,12,32:PLOTI-
 K,22,32
 2050 PLOTI-K,9,32:PLOTI-K,19,32:N
 EXT:S=0:RETURN
 2060 INK2:IFSO>HSTHEN2070ELSE2150
 2070 INPUT"Votre Prenom S.V.P.";N
 $:DI=LEN(N$)
 2080 CLS:SO$=STR$(SO)
 2090 FORI=1TO2:PLOT1-K,I,20:PLOT3
 -K,I,10:NEXT:PLOT2-K,1,7:PLOT2-K,2
 ,6
 2100 PLOT13-K,1,"Meilleur Joueur"
 :PLOT13-K,2,"Meilleur Joueur"
 2110 FORI=9TO10:PLOT1-K,I,17:PLOT
 2-K,I,3:PLOT3-K,I,10
 2111 PLOT4-K,I,N$:PLOTDI+7-K,I,16
 2120 NEXT
 2130 PLOT4-K,12,"Vous venez de re
 aliser le meilleur":PLOT4-K,14,"SC
 ORE de :"
 2140 PLOT16-K,16,SO$+" PTS":GOTO2
 155
 2150 PLOT14-K,13,12:PLOT15-K,13,3
 :PLOT16-K,13,"GAME OVER"
 2155 ET$="*  *  *  *  *  *
 *  *  *  "
 2160 PLOT2-K,26,7:PLOT3-K,26,"App
 uyez sur 1 Pour une autre Partie"
 2170 PLOT2-K,7,ET$:PLOT2-K,20,ET$
 :WAIT10
 2180 E1$=LEFT$(ET$,1):ET$=MID$(ET
 $,2,37)+E1$
 2190 K$=KEY$:IFK$="1"THENCLEAR:GO
 TO10
 2200 GOTO2170
```

CANON X07

Suite de la page 5

```
6225 FONT$(225)="128,132,4,12,12,2
52,252,248"
6226 FONT$(226)="236,204,204,132,1
28,0,0,0"
6227 FONT$(227)="28,60,252,216,0,0
,0,0"
6228 FONT$(228)="244,244,108,108,0
,0,0,0"
6229 FONT$(229)="236,132,236,220,0
,0,0,0"
6230 FONT$(230)="128,192,192,128,0
,0,0,0"
6231 FONT$(231)="4,4,4,12,12,12,60
,124"
6232 FONT$(232)="240,240,240,224,2
24,248,248,240"
6233 FONT$(233)="56,120,120,224,0,
0,0,0"
6234 FONT$(234)="60,48,0,0,0,0,0,0
"
6235 FONT$(235)="120,0,0,0,0,0,0,0
"
6236 FONT$(236)="124,248,0,0,0,0,0
,0"
6237 FONT$(237)="240,0,0,0,0,0,0,0
"
6500 '==========
6501 '=PRESENT.=
6502 '==========
6510 CLS
6515 LOCATE4,0
6520 FORI=128TO142
6530 PRINTCHR$(I);
6540 NEXT
6550 LOCATE4,1:FORI=143TO150:PRINT
CHR$(I);:NEXT
6560 FORI=224TO230:PRINTCHR$(I);:N
EXT
6570 LOCATE3,2:FORI=231TO235:PRINT
CHR$(I);:NEXT
6580 LOCATE3,3:PRINTCHR$(236);CHR$
(237);
6590 LINE(78,16)-(81,16)
6600 LOCATE0,0
6610 LINE(105,14)-(107,14):LINE(10
6,14)-(106,17)
6620 LINE(109,14)-(109,17):LINE(11
3,14)-(113,17):PSET(110,15):PSET(1
12,15)
6630 PSET(111,16)
6640 LINE(1,1)-(118,1):LINE-(118,3
0):LINE-(1,30):LINE-(1,1)
6650 LINE(80,25)-(80,28):PSET(81,2
5):PSET(81,28)
6660 PSET(83,28)
6670 LINE(88,24)-(88,28):PSET(89,2
4):PSET(89,26):PSET(89,28)
6680 PSET(90,25):PSET(90,27)
6690 PSET(92,25):PSET(92,27):PSET(
92,28):LINE(93,25)-(93,28)
6692 LINE(95,25)-(95,28):PSET(96,2
8):LINE(97,25)-(97,28)
6694 PSET(99,27):PSET(99,28):LINE(
100,25)-(100,28)
6696 LINE(102,25)-(102,28):PSET(10
3,25):PSET(103,26):PSET(103,28)
6698 LINE(105,25)-(107,25):LINE(10
6,25)-(106,28)
6700 '==========
6701 '=MUSIQUE.=
6702 '==========
6703 '* COPYRIGHT *
6704 '** SCIACCO **
6705 '**STEPHANE.**
6710 RESTORE6800
6720 FORI=1TO35:READA,B:BEEPA,B:NE
XTI
6785 BEEP0,10:BEEP0,10
6790 RETURN
6800 DATA 10,6,11,4,13,4,18,10,10,
6,11,4,13,10,10,6,11,4,13,4,20,10
6810 DATA10,6,11,4,13,4,22,6,20,8,
10,6,11,4,13,4,18,7,20,7,22,6,23,8
6820 DATA13,6,13,6,22,8,20,6,13,6,
22,8,20,6,13,6,23,8
6830 DATA22,8,20,8,18,12
7000 '===========
7001 '=..GAGNE..=
7002 '===========
7005 CLS
7006 TMP$=TIME$
7090 FORI=0TO10
7100 LINE(1+I,1+I)-(118-I,1+I):LIN
E-(118-I,30-I)
7105 BEEPI,1
7110 LINE-(1+I,30-I):LINE-(1+I,1+I
):BEEPI,I:NEXTI
7200 LOCATE3,1:PRINT" VERY  GOOD !
!";
7830 GOSUB6700:CLS:GOSUB9000:LOCAT
E0,0
7850 LOCATE4,0:PRINT"VOTRE TEMPS:"
;:LOCATE6,1:PRINTTMP$
7870 END
8000 '==========
8001 'ETAGE INF.
8002 '==========
8100 'DESCENTE
8105 AD=T:DA=0:ET=1
8110 GOSUB8500:GOSUB8510:GOSUB8570
:GOSUB8500:GOSUB8520:GOSUB8570:GOS
UB8530
8120 GOSUB8540:GOSUB8550:GOSUB8570
:GOSUB8540:GOSUB8560:GOSUB8570:X=X
+1:GOTO1520
8200 ' MONTEE
8205 DA=AD:LOCATE10,2:PRINT" ";
8210 GOSUB8540:GOSUB8560:GOSUB8570
:GOSUB8540:GOSUB8550:GOSUB8570:GOS
UB8530
8220 GOSUB8500:GOSUB8520:GOSUB8570
:GOSUB8500:GOSUB8510:GOSUB8570:ET=
0:X=X-1
8230 LOCATE10,1:PRINT" ";:LOCATE10
,2:PRINT" ";:LOCATE10,3:PRINT" ";:
GOTO1520
8500 LOCATE10,1:PRINTCHR$(145);:LO
CATE10,2:PRINTCHR$(145);
8505 LOCATE10,3:PRINTCHR$(145);:RE
TURN
8510 LOCATE10,2:PRINTCHR$(143);:RE
TURN
8520 LOCATE10,3:PRINTCHR$(143);:RE
TURN
8530 CLS:PRINTP$;:LOCATE0,3:T=DA:P
RINTSOL$(T);
8535 FORI=1TO6:LINE(113+I,24)-(113
+I,31):NEXTI:RETURN
8540 LOCATE10,0:PRINTCHR$(145);:LO
CATE10,1:PRINTCHR$(145);:RETURN
8550 LOCATE10,0:PRINTCHR$(143);:RE
TURN
8560 LOCATE10,1:PRINTCHR$(143);:RE
TURN
8570 BEEP4,1:FOREMT=0TO30:NEXTEMT:
RETURN9000 '=========
9001 '= SCORE =
9002 '=========
9010 FORI=0TO7
9020 LOCATEI,3:PRINT" Score:";SC;
9030 BEEPI*4,I:NEXTI
9040 RETURN
```

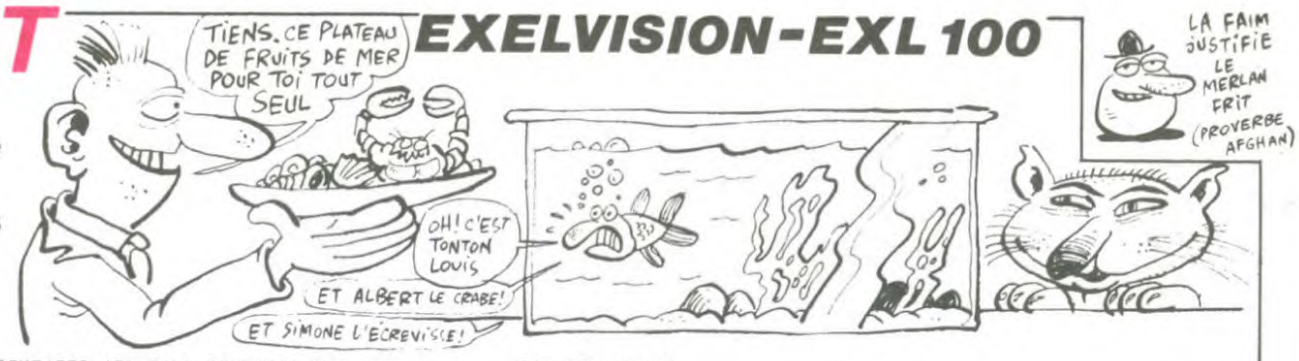
ATLANT EAT

EXELVISION-EXL 100

Dans votre EXL transformé en aquarium, offrez une "grande bouffe" à un pauvre petit poisson affamé.

Jean-Luc et Frédéric FARGES

Mode d'emploi :
Les règles sont dans le programme.




```
1 !-----------------------------------!
2 !JEAN-LUC                           !
3 !          FREDERIC                 !
4 !                   PRESENTENT      !
5 !       POUR EXL 100                !
6 !                   ATLANT-EAT      !
7 !-----------------------------------!
8 !
9 ! INITIALISATION SON ET GRAPHISME
10 !
11 DIM PL(128)
12 FOR I=0 TO 128:PL(I)=200:NEXT
13 CALL POKE(50688,165,8,6,10)
14 CALL POKE(49156,198,0)
15 !
16 ! POISSON JAUNE
17 !
18 CALL CHAR(50,"070F3F6FFF3FFF7F3F1F")
19 CALL CHAR(51,"E0C0E0F1FBFFFBF1F0E0")
20 CALL CHAR(52,"0703078FDFFFDF8F0703")
21 CALL CHAR(53,"E0F0FCF6FFFCFFFEFCF8")
22 !
23 ! LES MONSTRES
24 !
25 CALL CHAR(66,"181818183C7EFF99FFFF")
26 CALL CHAR(67,"E7C381FF7E3C183C7EFF")
27 CALL CHAR(68,"183C66E7FF7E3C66DBFF")
28 CALL CHAR(69,"FFFFDB667E3C183C7EE7")
29 CALL CHAR(70,"04EEBFFD5F5F4E642E60")
30 CALL CHAR(71,"44CE9F9D9F9F8E444E00")
31 CALL CHAR(72,"2443A581423C7EDBFFE7")
32 CALL CHAR(73,"C37E3C4281A543240000")
33 CALL CHAR(74,"1E177FF8E303071C3878")
34 CALL CHAR(75,"F0F1E1E3E3E3E67C3800")
35 CALL CHAR(76,"FF99FF7E18183CFFFFFF")
36 CALL CHAR(77,"FFFF7E7E3C3C18183CFF")
37 CALL CHAR(78,"060F13EFAFA6E6462616")
38 CALL CHAR(79,"0E060C183066C3C1FF7E")
39 CALL CHAR(80,"203E5EEC9C3C3D3F3F3F")
40 CALL CHAR(81,"3F3D1C1C4C4C6C3C3800")
41 CALL CHAR(82,"10101010387CD6FEFEFE")
42 CALL CHAR(83,"FEFC7C7C3810103 87CFE")
43 CALL CHAR(84,"183C7EFFDBA5DBFFFFFF")
44 CALL CHAR(85,"E781FF7E7E3C3C181800")
45 CALL CHAR(86,"183C7EDBFF663C181818")
46 CALL CHAR(87,"1818181818183C7EFFE7")
47 CALL CHAR(88,"7EFF99FFE7C37E183CA5")
48 CALL CHAR(89,"E7663C3C66E7FFFF0000")
49 CALL CHAR(90,"10381038103810103854")
50 CALL CHAR(91,"FEFEFEFE7E3810387EFE")
51 CALL CHAR(92,"FFFFFF101010103854FE")
52 CALL CHAR(93,"FEFEFE7C3810387CFEFE")
53 !
54 ! PRESENTATION ET FIN
55 !
56 CALL CHAR(97,"00003C428181423C0000")
57 CALL CHAR(98,"182442818181422418")
58 CALL CHAR(99,"7F01010101010101101")
59 CALL CHAR(100,"FE8080808080808080")
60 CALL CHAR(101,"0101E171391D0F070000")
61 CALL CHAR(102,"8080808080808000000")
62 CALL CHAR(103,"183C66C38181C3663C18")
63 CALL CHAR(104,"C3C3C3C3C3C3C3663C18")
64 CALL CHAR(105,"183C66C3C1FFC0633361C")
65 CALL CHAR(106,"FCC2C1C1C2FCC4C2C1C1")
66 CALL CHAR(107,"3C4340600003E211000")
67 CALL CHAR(108,"0202C2BC804442A2443C")
68 CALL CHAR(109,"7886670A0A0A057D8361")
69 CALL CHAR(110,"3008F0000000003008F0")
70 CALL CHAR(111,"32749F0F0A0A0A3B6A6A")
71 CALL CHAR(112,"70F8FCFE0F077F87077F")
72 CALL CHAR(113,"3B140B3B7BCA0A0A0E0E")
73 CALL CHAR(114,"870FFFFEFC1800000000")
74 CALL CHAR(115,"020408303325EDEDCDCD")
75 CALL CHAR(116,"000000C0E07F3E000000")
76 CALL CHAR(117,"CDCDCDEDE971793F0F00")
77 CALL CHAR(118,"7EFE0000000106FCF0F0")
78 CALL CHAR(119,"32749F0F0A1A3B6A6A3B")
79 CALL CHAR(120,"70F8FC8E077F87077F87")
80 CALL CHAR(121,"1A0B0B0A3A7ACA0A0E0E")
81 CALL CHAR(122,"0FFFFE7C6163763E1C18")
82 CALL CHAR(54,"C03F1F070E1A1A1A1A3A")
83 CALL CHAR(55,"00F0FC8E868787878FC7")
84 CALL CHAR(56,"7A9A1A1A1A2242870F10")
85 CALL CHAR(57,"87BFC787878786FCFB00")
86 CALL CHAR(58,"3F7F8D1535E5EDEDEDED")
87 CALL CHAR(59,"060E3E0E0E0E0E0E0E0E")
88 CALL CHAR(60,"EDEDEDEDED6971390F0F")
89 CALL CHAR(61,"0E0E0E0E0E0E1F2FCEC4")
90 CALL CHAR(62,"183C7E3C18183C7E3C18")
91 !#####################################
92 !######PRESENTATION DU JEU #########
93 !#####################################
94 CLS "GBB":CALL COLOR("OMB")
95 LOCATE (1,10):PRINT "Jean luc & Frede
   ric":PAUSE .5
96 CALL POKE(258,249,132)
97 LOCATE (5,17):PRINT "FARGES":PAUSE .9
   :CALL COLOR("OYB")
98 CALL POKE(259,45):CALL POKE(258,249,1
   32)
99 LOCATE (7,15):PRINT "PRESENTENT":PAUS
   E .8:CALL COLOR("OCBHL")
100 CALL POKE(259,45):CALL POKE(258,175,
    132)
101 LOCATE (11,11):PRINT "AATTLLAANNTT
    EEAATT"
102 LOCATE (12,11):PRINT "AATTLLAANNTT -
    EEAATT"
103 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (10,10):PRI
    NT "aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"
104 LOCATE (12,10):PRINT "b":LOCATE (12,
    31):PRINT "b"
105 LOCATE (11,10):PRINT "b":LOCATE (11,
    31):PRINT "b"
106 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (13,10):PRI
    NT "aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"
107 CALL POKE(259,45):CALL POKE(258,249,132)
108 CALL COLOR("OGB"):LOCATE (21,5)
109 PRINT "Voulez-vous les regles du jeu ?":CALL CO
    LOR("OGB"):LOCATE (22,13)
110 PRINT "(1=OUI 0=NON)":PAUSE 1:CALL POKE(259,45)
111 RE$=KEY$
112 IF RE$="1"THEN 118:IF RE$="0"THEN 139
113 IF RE$="0"THEN 139
114 GOTO 111
115 !
116 !REGLE DU JEU
117 !
118 CLS "BBB"
119 CALL COLOR("ORBLF"):LOCATE (1,9):PRINT "RREEGGL
    LEESS  DDUU  JJEEUU"
120 PAUSE 1
121 DIM A$(19)
122 A$(2)="VOUS ETES LE POISSON JAUNE EN HAUT DE"
123 A$(4)="L'ECRAN.AU FOND DE LA MER SE TROUVENT "
124 A$(6)="DES ALGUES VENIMEUSES,DES POISSONS ET "
125 A$(8)="        DES MONSTRES RADIO ACTIFS."
126 A$(10)="POUR SURVIVRE VOUS DEVREZ LES MANGER"
127 A$(12)="MAIS ATTENTION A CHAQUE PHASE DE JEU "
128 A$(14)="VOUS DEVREZ EN DEVORER D'AVANTAGE POUR"
129 A$(16)="        NE PAS MOURRIR HAHAHA!!..."
130 A$(18)="VOUS VOUS DIRIGEREZ AVEC LES MANETTES"
131 A$(19)="                OU LE CLAVIER."
132 FOR I=1 TO 19:FOR J=1 TO LEN(A$(I))
133 CALL COLOR("Obb"):LOCATE (I+1,J):PRINT " "
134 CALL COLOR("OWB"):LOCATE (I+1,J):PRINT SEG$(A$(
    I),J,1)
135 CALL POKE(258,93,152):NEXT:CALL POKE(259,45):
    NEXT
136 CALL COLOR("OCB"):LOCATE (21,1)
137 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR LES OPTIONS"
138 P$=KEY$
139 !
140 ! OPTIONS
141 !
142 CLS:CALL COLOR("OCBHL")
143 LOCATE (15,10):PRINT "AATTLLAANNTT--EEAATT"
144 LOCATE (16,10):PRINT "AATTLLAANNTT--EEAATT"
145 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (16,9):PRINT "b":LOCAT
    E (16,30):PRINT "b"
146 LOCATE (15,9):PRINT "b":LOCATE (15,30):PRINT
    "b"
147 LOCATE (17,9):PRINT "aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"
148 LOCATE (14,9):PRINT "aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"
149 CALL COLOR("OYBL"):LOCATE (1,3):PRINT "CCHHOOII
    XX  DDEESS  OOPPTTIIOONNSS"
150 S$=RPT$(CHR$(4),36)
151 CALL COLOR("ObB"):LOCATE (2,2):PRINT S$:CALL CO
    LOR("ORBL"):LOCATE (6,3)
152 PRINT "NNOOMMBBRREE  DDEE  JJOOUUEEUURRSS  ??::
    ":LOCATE (9,15)
153 PRINT "((11//22))"
154 NBR$=KEY$
155 IF NBR$="1"THEN NBR=1:GOTO 158
156 IF NBR$="2"THEN NBR=2:GOTO 160
157 GOTO 154
158 CALL COLOR("1MB"):LOCATE (21,12):PRINT "ef g h
    i h j kl"
159 LOCATE (20,12):PRINT "cd":PAUSE 3:GOTO 162
160 CALL COLOR("1MB"):LOCATE (21,12):PRINT "ef g h
    i h j mn"
161 LOCATE (20,12):PRINT "cd":PAUSE 3
162 AA$=RPT$(" ",40)
163 FOR I=7 TO 9:CALL COLOR("OBB"):LOCATE (I,1):PRI
    NT AA$:NEXT
164 FOR I=20 TO 21:LOCATE (I,1):PRINT AA$:NEXT
165 CALL COLOR("ObBL")
166 M1$="11::DDEEBBUUTTAANNTT....................."
167 M2$="22::AAMMAATTEEUURR......................."
168 M3$="33::PPRROOFFEESSSSIIOONNNNEELL..........."
169 M4$="44::KKAAMMIIKKAASSEE....................."
170 LOCATE (6,1):PRINT M1$&M2$&M3$&M4$
171 OP$=KEY$
172 IF OP$="1"THEN D(1)=D(2)=5:GOTO 177
173 IF OP$="2"THEN D(1)=D(2)=7:GOTO 178
174 IF OP$="3"THEN D(1)=D(2)=10:GOTO 179
175 IF OP$="4"THEN D(1)=D(2)=15:GOTO 180
176 GOTO 171
177 CALL COLOR("OWBLF"):LOCATE (6,1):PRINT M1$:GOTO
    181
178 CALL COLOR("OWBLF"):LOCATE (7,1):PRINT M2$:GOTO
    181
179 CALL COLOR("OWBLF"):LOCATE (8,1):PRINT M3$:GOTO
    181
180 CALL COLOR("OWBLF"):LOCATE (9,1):PRINT M4$
181 CALL COLOR("ORB"):LOCATE (21,2):PRINT "APPUYEZ
    SUR UNE TOUCHE POUR JOUER"
182 PO$=KEY$
183 !-----------------------------------
184 !JEU
185 !-----------------------------------
186 P(2)=0
187 L(1)=7:L(2)=26
188 CLS "Ybb":CALL COLOR("OBB")
189 CALL HRON("B",4,1):FOR I=1 TO 3:LOCATE (I,1):PR
    INT RPT$(CHR$(32),40):NEXT
190 CALL COLOR("ORB"):LOCATE (1,1):PRINT "JOUEUR 1"
    :LOCATE (2,1):PRINT "SCORE:"
191 LOCATE (3,1):PRINT "VIES:"
192 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (3,L(1)+1):PRINT RPT$(
    CHR$(50)&CHR$(51)&" ",3)
193 IF NBR=1 THEN 198
194 CALL COLOR("ORB")
195 LOCATE (1,20):PRINT "JOUEUR 2":LOCATE (2,20):PR
    INT "SCORE:"
196 LOCATE (3,20):PRINT "VIES:"
197 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (3,L(2)+1):PRINT RPT$(
    CHR$(50)&CHR$(51)&" ",3)
198 J=1:XJ=1:C(1)=66:C(2)=66:V(1)=3:V(2)=3
199 B$="DDDD4E3228ECEEDDEBDEADCEB59ADEFDBBDE300FEDE
    D2254006"
200 P(1)=0:P(2)=0:CALL COLOR("OrB")
201 DIM X(350)
202 FOR I=1 TO 19:X(I)=0:NEXT
203 READ C$:IF C$="FIN"THEN RESTORE:C(1)=66:C(2)=66:D(J)=D(J)+
    2:GOTO 201
204 I=19
205 READ X(I)
206 IF X(I)=0 THEN LOCATE (22,1):PRINT:PRINT:PRINT:GOTO 359
207 CALL COLOR(C$)
208 LOCATE (22,X(I)):PRINT:PRINT TAB(X(I));CHR$(C(J)):X(I+1)=X
    (I)
209 PRINT TAB(X(I));CHR$(C(J)+1):X(I+2)=X(I):I=I+2
210 CALL COLOR("1Yb")
211 IF J=1 THEN CALL KEY1(A,B)
212 IF J=2 THEN CALL KEY2(A,B)
213 IF A=131 THEN 215
214 IF A=129 THEN 218
215 XJ=XJ+(A=131 AND XJ)1)
216 LOCATE (4,XJ):PRINT "23"
217 GOTO 220
218 XJ=XJ-(A=129 AND XJ(39)
219 LOCATE (4,XJ-1):PRINT "45"
220 IF X(I-18)=XJ THEN CALL SPEECH("L,"&B$):P(J)=P(J)+10
221 CALL COLOR("ORB"):LOCATE (2,L(J)):PRINT S(J)+P(J)
222 IF I(331 THEN 205
223 IF P(J)((120+(D(J)*N(J)))THEN 225
224 GOTO 242
225 !
226 !DECOMPTE DE VIE
227 !
228 V(J)=V(J)-1:S(J)=S(J)+P(J)
229 CALL COLOR("OBB"):LOCATE (3,1):PRINT RPT$(CHR$(32),40):CAL
    L COLOR("ORB")
230 LOCATE (3,1):PRINT "VIES:"
231 IF NBR=2 THEN LOCATE (3,20):PRINT "VIES"
232 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (3,L(J)+1):PRINT RPT$(CHR$(50)&CH
    R$(51)&" ",V(J))
233 IF V(J)(=0 THEN 251
234 IF NBR=2 AND J=1 THEN J=2:GOTO 237
235 IF NBR=2 AND J=2 THEN J=1:GOTO 237
236 IF NBR=1 THEN RESTORE:FOR I=1 TO 157*N(J):READ Z$:NEXT:XI=
    1:GOTO 200
237 RESTORE:FOR I=1 TO 157*N(J):READ Z$:NEXT:XJ=1
238 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (3,L(J)+1):PRINT RPT$(CHR$(50)&CH
    R$(51)&" ",V(J))
239 GOTO 200
240 !
241 !BONUS
242 !
243 S(J)=S(J)+500+P(J)
244 CALL COLOR("ORG"):LOCATE (2,L(J))
245 PRINT S(J)
246 C(J)=C(J)+2:N(J)=N(J)+1
247 GOTO 200
248 !
249 !FIN ?
250 !
251 IF NBR=2 AND J=1 THEN J=2:GOTO 253
252 IF NBR=2 AND J=2 THEN J=1
253 IF V(J)=0 THEN 365
254 GOTO 237
255 !
256 !DEPLACEMENT DES MONSTRES
257 !
258 DATA 1Rb,1,0,0,0,2,0,0,0,3,0,0,0,4,0,0,0,5,0,0,0,6,0,0,0
259 DATA 7,0,0,0,8,0,0,0,9,0,0,0,10,0,0,0,11,0,0,0,12,0,0,0
260 DATA 13,0,0,0,14,0,0,0,15,0,0,0,16,0,0,0,17,0,0,0,18,0,0,0
261 DATA 19,0,0,0,20,0,0,0,21,0,0,0,22,0,0,0,23,0,0,0,24,0,0,0
262 DATA 25,0,0,0,26,0,0,0,27,0,0,0,28,0,0,0,29,0,0,0,30,0,0,0
263 DATA 31,0,0,0,32,0,0,0,33,0,0,0,34,0,0,0,35,0,0,0,36,0,0,0
264 DATA 37,0,0,0,38,0,0,0,39,0,0,0
265 DATA 1Gb,39,0,0,38,0,0,37,0,0,36,0,0,35,0,0,33,0,0,31,0,0
266 DATA 29,0,0,27,0,0,25,0,0,24,0,0,23,0,0,22,0,0,20,0,0
267 DATA 18,0,0,16,0,0,15,0,0,14,0,0,13,0,0,12,0,0,10,0,0
268 DATA 8,0,0,6,0,0,4,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,4,0,0
269 DATA 5,0,0,6,0,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,20,0,0,22,0,0
270 DATA 23,0,0,24,0,0,25,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,35,0,0,36,0,0
271 DATA 37,0,0,38,0,0,39,0,0,38,0,0,39,0,0,38,0,0
272 DATA 1Wb,1,0,2,0,3,0,4,0,3,0,2,0,1,0,2,0,3,0,4,0,5,0,6,0
273 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,20,0,21,0,22,0,23,0,24,0,25,0
274 DATA 26,27,28,29,29,28,27,26,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
275 DATA 30,0,31,0,32,0,0,0,0,0,34,0,0,0,0,37,0,0,0,0,0,0,34,0,0,0
    ,0
276 DATA 30,0,31,0,32,0,0,0,0,0,34,0,0,0,37,0,0,0,0,0,34,0,0,0
277 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,10,0,11,0,11,0,11,0,11,0
278 DATA 15,0,16,0,17,0,0,8,0,19,0,0,19
279 DATA 1Cb,18,0,17,0,0,16,0,15,0,0,14,0,13,0,12,0,11,0,0,10
    ,0
280 DATA 9,0,8,0,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,25,0,24
    ,0,0
281 DATA 25,0,0,0,28,0,0,0,29,0,0,0,31,0,31,0,31,0,0,0,0,0,0,0
282 DATA 31,0,0,25,0,24,0,23,0,22,0,23,0,24,0,25,0,26,0,20,0,
    0,0
283 DATA 31,0,0,0,32,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
284 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,1,2,3,4,5,6,7,8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
285 DATA 12,13,12,13,12,13,12,13,0,0
286 DATA 1Mb,13,0,12,0,11,0,11,0,0,0,11,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
    ,0
287 DATA 7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,17,0,16,0,25,0,36,0,37,0,38,0,0,
    0,0
288 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,25,26,27,28,28,28,27,26,25,25,24,23,0
    ,0,0
289 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,30,30,30,30,30,0,0,0,
    0,0
290 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,10,9,8,7,6,0,0,0,0,0
291 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,30,29,28,29,30,31,32,
    31,32,33
292 DATA 33,34,35,36,36,37,20
293 DATA 1Cb,1,2,4,1,2,3,0,0,0,9,0,0,0,8,0,0,0,5,0,0,0,2,0,0,
    0,2
294 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,25,26,23,22,27,29,0,0,0,0,0,0,0,0,0,35
295 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,35,36,33,32,37,39,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5
296 DATA 0,0,0,1,0,0,0,0,5,6,3,2,37,9,0,0,0,0,1,0,0,0,0,5
297 DATA 0,0,0,1,0,0,0,0,5,6,3,2,37,9,0,0,0,0,1,0,0,0,0,5
298 DATA 0,0,0,1,0,0,0,0,5,6,3,2,37,9,0,0,0,0,1,0,0,0,0,5
299 DATA 0,0,0,1,0,0,0,0,5,6
```

Suite page 8

FANTOMES

Vous êtes pauvre mais branché ? La chasse aux fantômes est une activité à la mode et plutôt lucrative. laissez-vous tenter...

Marc GRISLIN

Mode d'emploi :
Pour capturer les fantômes, il vous faut :
1-Acheter un véhicule, son prix est proportionnel à ce qui vous sera donné ou retiré.
2-Acheter hommes et lasers (2 hommes et 1 laser enleves a chaque fantôme capturé)
3-Lorsque le plan de la ville apparait, dirigez-vous sur la maison qui change de couleur et appuyez sur FEU.
4-Une maison apparait. Lorsque vous appuyez, votre homme se transforme en laser, un second appui fait tirer le laser.
5-Vous retourner en 3 jusqu'a ce que vous n'ayez plus d'argent, plus de laser ou plus d'hommes (vous pouvez en racheter, mais attention a l'augmentation des prix).

```
1 LKJ=100
2 CALL CHAR(152,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
3 DIM SCORE(30)
5 CALL CHAR(138,"7EFF99FFFFFFFF99")
6 FOR X=1 TO 29
7 SCORE(X)=0
8 NEXT X
10 CALL CHAR(34,"7F557F557F557F55")
20 PC=5
21 C=0
30 SPC=PC
40 PL=5
50 SPL=PL
70 STVI=32
80 GOSUB 100
90 GOTO 500
100 RANDOMIZE
110 CALL CLEAR
120 PRINT "        ATTENDEZ UN PEU!!"::::
::::::::
121 RESTORE
130 FOR I=97 TO 113
140 READ CAR$
150 CALL CHAR(I,CAR$)
160 NEXT I
170 DATA 000000000000030F,0103070F1F3F7F
FF
180 DATA C0F0F8FCF7F7FFFF,000000001020F0
E0
190 DATA 00010307071F1F1F,0FFFFFFFFFFF3F
1F
200 DATA FFFFF1C0E0F0F8FC,1F1F1F3F3F7F7F
FF
210 DATA FF9F9F9F9F9F9FFF,FCFCFCFCF8F8F8
F8
215 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FCFCFEFEFFFFFF
FF
220 DATA F0F0F8FFFFFFFFFF,C0E0E0F0F0F0F0
F0
230 DATA F8F0E0E0E0E0FFFF,EFEFEFDFBFBF7F
7F
240 DATA 0103070F0F1F3F7F
250 CALL CLEAR
260 CALL SCREEN(2)
280 REM
290 REM
300 CALL CHAR(33,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
310 CALL CHAR(58,"000001030E0F1F1F")
320 CALL CHAR(59,"FFFFFF7F7F3F3F1F")
330 PRINT "          S.O.S"
340 PRINT "        FANTOMES"
350 PRINT
360 PRINT "            abcd"
370 PRINT "           effg"
380 PRINT "           hiij!!"
390 PRINT "          !kkkl!!!"
400 PRINT "         'kkmkkn!!!"
410 PRINT "        !!!kokkpk!!!"
420 PRINT "       !!! kmkkk'k!!!"
430 PRINT "       !!kkkkkk'kkk!!"
440 PRINT "       'kkkkkk!kkkk!!"
450 PRINT "       ' kkkk'kkkkkk' "
460 PRINT "       !!! k'kkkkkk!! "
470 PRINT "        !! k'kkkkkk!!"
480 PRINT "         ' ! kkkkkk!"
481 PRINT "           '   kkkk!"
482 PRINT "            !!!!!!!"
490 RETURN
500 PRINT
510 PRINT "            OU"
520 PRINT
530 PRINT "        GHOSTBUSTERS"
532 CALL COLOR(4,16,7)
533 CALL COLOR(1,7,2)
534 FOR I=2 TO 16
535 CALL COLOR(I,16,2)
536 NEXT I
540 CALL HCHAR(1,1,138,31)
541 CALL HCHAR(24,1,138,31)
542 CALL VCHAR(1,2,138,24)
543 CALL VCHAR(1,31,138,24)
544 FOR G=1 TO 4
550 FOR I=1 TO 10
560 CALL COLOR(14,4,2)
570 CALL COLOR(14,5,2)
571 CALL SOUND(1,I*110*G,I+G)
580 CALL COLOR(14,7,2)
581 CALL SOUND(1,I*1000/G,I+G)
590 CALL COLOR(14,12,2)
600 CALL COLOR(14,16,2)
609 NEXT I
610 NEXT G
611 CALL CLEAR
612 PRINT " VEUT TU LES REGLES"::::::::
613 INPUT ZXC$
614 IF ZXC$="OUI" THEN 20000
620 CALL CLEAR
630 PRINT "  AS TU DE L'ARGENT"::::::
640 INPUT R$
650 HSOUS=1000
660 IF R$="NON" THEN 790
670 CALL CLEAR
680 PRINT
690 PRINT " TU ME VEXE "
700 GOTO 690
790 PRINT "LA BANQUE TE PRETE 1000$"
800 PRINT ::
810 SOUS=1000
820 PRINT " QUE VEUT TU COMME VEHICULE?"
830 PRINT
840 PRINT :::
850 PRINT "  1-UN VELO->100$"
860 PRINT
870 PRINT "  2-UNE MOTO->400$"
880 PRINT
890 PRINT "  3-UNE VOITURE->900$"
900 PRINT ::::
910 INPUT NO
920 ON NO GOTO 970,950,930
930 SOUS=100
940 GOTO 980
950 SOUS=500
960 GOTO 980
970 SOUS=800
980 CALL CLEAR
990 PRINT :::"  TU AS":SOUS:"$"
1000 PRINT :::" COMBIEN VEUT TU D'HOMMES
->20$"
1010 INPUT HO
1020 SOUS=SOUS-(HO*20)
1030 PRINT :::::"  TU AS ":SOUS:"$"
1040 PRINT ::::"  COMBIEN DE LAZER->10$"
1050 INPUT LA
1060 SOUS=SOUS-(LA*10)
1070 CALL CLEAR
1080 CALL SCREEN(2)
1090 CALL CHAR(122,"7F557F557F557F55")
1091 POI=32
1100 CALL COLOR(12,7,16)
1101 C=C+1
1102 SCORE(C)=SOUS
1110 IF SOUS<10 THEN 10000
1120 PRINT "  kkkkkkkkkkkk"
1130 PRINT "  k          k"
1140 PRINT "  k z  z  z  k"
1150 PRINT "  k          k"
1160 PRINT "  k          k"
1170 PRINT "  k z  z  z  k"
1180 PRINT "  k          k"
1190 PRINT "  k          k"
1200 PRINT "  k z  z  z  k"
1210 PRINT "  k          k"
1220 PRINT "  kkkkkkkkkkkk"::::::
1221 LKJ=LKJ-7
1230 PRINT ::"  TU AS->":SOUS:"$"
1240 PRINT ::"  TU TE DIRIGE AS L'AIDE D
E LA MANETTE NO.1"
```

Suite page 24

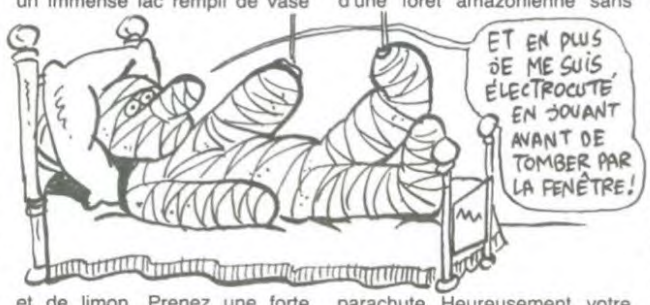
EXELVISION-EXL 100

Suite de la page 7

```
300 DATA 1Bb,0,6,0,7,0,8,0,5,0,3,0,2,0,6,0,9,0,1,0,4,0,5,0,9,0,10
301 DATA 0,0,0,35,35,35,35,35,35,35,1,0,1,0,2,0,3,0,4,0,1,0,2,0,3,0
302 DATA 0,0,0,35,35,35,35,35,35,35,1,0,1,0,2,0,3,0,4,0,1,0,2,0,3,0
303 DATA 0,0,0,35,35,35,35,35,35,35,1,0,1,0,20,0,3,0,4,0,9,0,2,0,3,0
304 DATA 0,0,0,35,35,35,35,35,35,35,1,0,1,0,2,0,3,0,9,0,1,0,2,0,7,0
305 DATA 0,0,0,35,35,35,35,35,35,35,35,35,35,35,35,35,35,0,0,0,0,0
306 DATA 25,26,27,25
307 DATA 1Yb,1,1,26,0,33,0,23,0,6,0,9,0,4,0,39,0,2,0,0,2,0,2
308 DATA 1,0,0,1,26,0,33,0,23,0,6,0,9,0,4,0,39,0,2,0,0,2,0,2
309 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,30,26,28,27,25,24
310 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,30,26,28,27,25,24
311 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,30,26,28,27,25,24
312 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,30,26,28,27,25,24
313 DATA 1,23,24,23,22,21,26,27,23,29
314 DATA 1Rb,0,0,0,0,19,19,17,18,30,31,29,1,2,1,4,4,1,5,0,0,0,0,0
315 DATA 0,0,0,0,0,31,32,39,38,33,34,37,36,35,35,35,1,10,1,20,1,30,39
316 DATA 1,1,3,1,2,9,10,12,19,19,18,1,12,30,19,39,1,20,34,38,20,21,34,1
317 DATA 2,3,2,1,2,3,1,2,3,4,9,19,29,2,19,18,3,6,39,2,29,30,5,7,4,9,30
318 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,2,0,0,0,0,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
319 DATA 1,0,0,0,2,0,0,0,0,2,0,29,30,39,0,0,12,0,23,23,0,0,0
320 DATA 0,0,0,0,2,29,30
321 DATA 1Gb,0,0,2,0,0,0,0,0,0,29,30,39,31,23,32,20,34,19,38,15
322 DATA 0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,29,30,39,31,23,32,20,34,19,38,15
323 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,1,2,0,0,0,0,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
324 DATA 0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,29,30,39,31,23,32,20,34,19,38,15
325 DATA 0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,29,30,39,31,23,32,20,34,19,38,15
326 DATA 3,3,2,3,2,7,5,8,9,1,4,29,30,39,31,13,12,10,34,9,38,5
327 DATA 3,3,2,3,2,7,5,8,9,1,4,29,28,29,20,9,2,30,36
328 DATA 1Cb,2,3,2,7,5,8,9,1,4,29,28,29,20,9,2,30,36,39,20,1,2,3,20,21
329 DATA 2,3,2,7,5,8,9,1,4,29,28,29,20,9,2,30,36,39,20,1,2,3,20,21
330 DATA 2,3,2,7,5,8,9,1,4,29,28,29,20,9,2,30,36,39,20,1,2,3,20,21
331 DATA 2,3,2,7,5,8,9,1,4,29,28,29,20,9,2,30,36,39,20,1,2,3,20,21
332 DATA 0,3,0,7,0,8,0,1,0,29,8,19,29,9,0,30,16,31,0,0,2,0,20,11
333 DATA 0,0,0,7,0,0,0,1,0,19,8,19,22,9,0,10,16,31,0,0,0,0,20,11,1,1,1
334 DATA 0,0,0,37,0,0,0,0
335 DATA 1Mb,0,37,0,0,0,11,0,19,18,19,22,9,0,0,16,3,0,0,0,0,0,1,1,0,1
336 DATA 0,0,0,37,0,0,0,11,0,19,18,19,22,9,0,0,16,3,0,0,0,0,0,1,1,0,1
337 DATA 8,9,0,3,0,0,0,11,0,19,1,0,22,9,0,0,16,3,0,0,0,0,0,1,1,0,1
338 DATA 8,9,0,3,0,0,0,11,0,19,1,0,22,9,0,0,16,3,0,0,0,0,0,1,1,0,1
339 DATA 8,9,0,3,0,0,0,11,0,19,1,0,22,9,0,0,16,3,0,0,9,10,20,30,31
340 DATA 0,0,0,3,0,0,0,31,0,19,1,0,22,9,0,0,16,3,0,0,9,10,20,30,31
341 DATA 1Yb,3,3,4,6,5,31,5,19,1,5,22,9,8,7,6,3,5,6,5,10,2,5,4,3
342 DATA 3,3,4,6,5,31,5,19,1,5,22,9,8,7,6,3,5,6,5,10,2,5,4,3
343 DATA 0,3,0,6,0,31,0,19,1,0,22,0,8,0,6,0,5,0,5,10,2,0,4,0
344 DATA 0,3,9,6,9,31,0,19,9,0,29,0,8,0,6,0,9,0,5,19,2,0,9,0
345 DATA 0,0,9,0,0,31,0,9,9,0,2,0,0,0,0,0,0,0,5,9,0,0,0,0
346 DATA 0,0,9,0,0,31,0,9,9,0,2,0,0,0,0,0,0,0,5,9,0,0,0,0
347 DATA 0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0
348 DATA 1Wb,0,0,0,1,0,9,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,9,0,0,0,0,0,0,15
349 DATA 0,0,0,20,21,22,0,0,0,0,10,9,8,7,0,0,0,0,0,0,0,0,30,31
350 DATA 0,0,0,20,0,22,0,0,0,0,10,9,8,7,0,0,0,0,0,0,0,0,30,31
351 DATA 33,0,0,0,0,0,10,10,10,0,10,0,33,39,0,0,0,0,0,0,10
352 DATA 11,0,0,10,0,0,1,0,10,0,0,0,0,20,21,22,10,20,12,0,0,13
353 DATA 0,0,0,20,21,22,0,0,0,0,10,9,8,7,0,0,0,0,0,0,0,0,30,31
354 DATA 0,0,0,20,21,22,0,0,0,0,0,0,0,0,1,2,3,4,5
355 DATA FIN
356 !
357 !
358 !
359 X(I+1)=0
360 I=I+2:GOTO 210
361 GOTO 361
362 !-----------------------------------!
363 !PERDU                              !
364 !-----------------------------------!
365 CALL HROFF:CLS "GBB":CALL COLOR("1YB")
366 AF$=RPT$("2"&"3"&" ",13)
367 LOCATE (1,2):PRINT AF$
368 LOCATE (20,2):PRINT AF$
369 FOR I=2 TO 20 STEP 2
370 LOCATE (I,1):PRINT "O":NEXT
371 FOR I=1 TO 20 STEP 2:LOCATE (I,1):PRINT "N":NEXT
372 FOR I=2 TO 20 STEP 2
373 LOCATE (I,40):PRINT "O":NEXT
374 FOR I=1 TO 20 STEP 2
375 LOCATE (I,40):PRINT "N":NEXT
376 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (3,14)
377 PRINT "op st wx 67 :;"
378 LOCATE (4,14)
379 PRINT "qr uv yz 89 (="
380 CALL COLOR("1MB"):FOR I=1 TO NBR
381 LOCATE (6*I,3):PRINT "cd"
382 LOCATE (6*I+1,3):PRINT "ef g h i h j ":NEXT
383 LOCATE (7,16):PRINT "kl )";:CALL COLOR("OMB"):PRINT S(1)
384 CALL COLOR("1MB")
385 IF NBR=2 THEN LOCATE (13,16):PRINT "mn )";:CALL COLOR("OMB"):PRINT S(2)
386 !
387 !DATAS DE LA MUSIQUE DE FIN
388 !
389 RESTORE 392
390 CALL POKE(50688,165,8,6,10)
391 CALL POKE(49156,198,0)
392 DATA 198,.8,158,.8,158,.2,158,.8,209,.8,168,.7,168,.2,168,.8
393 DATA 198,.8,158,.8,158,.2,158,.8,209,.8,168,.7,168,.2,168,.8
394 FOR I=1 TO 16:READ SS,PP
395 CALL POKE(258,SS,160)
396 CALL POKE(258,SS,147)
397 CALL POKE(258,SS,131):PAUSE PP
398 CALL POKE(259,45):NEXT
399 !
400 !UNE AUTRE PARTIE
401 !
402 CALL COLOR("0bB")
403 LOCATE (19,3)
404 PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER ? (1=OUI 0=NON)"
405 PAR$=KEY$
406 IF PAR$="1"THEN RESTORE:GOTO 142
407 IF PAR$="0"THEN 412
408 GOTO 405
409 !
410 !AU REVOIR
411 !
412 FOR I=2 TO 39
413 FOR J=2 TO 19
414 LOCATE (J,I):PRINT " "
415 NEXT
416 NEXT
417 DIM FI$(19)
418 FI$(3)=" NOUS ESPERONS QUE L'ATLANT-EAT VOUS A "
419 FI$(6)=" DISTRAIT POUR QUELQUES INSTANTS A LA"
420 FI$(9)="    PROCHAINE FOIS AVEC ATLANT-EAT!!"
421 FOR I=1 TO 9
422 FOR J=2 TO LEN(FI$(I))
423 CALL COLOR("ORR")
424 LOCATE (I+1,J):PRINT " "
425 CALL COLOR("OMB")
426 LOCATE (I+1,J)
427 PRINT SEG$(FI$(I),J,1)
428 CALL POKE(258,152,147)
429 NEXT
430 CALL POKE(259,45)
431 NEXT
432 CALL COLOR("OGBL"):LOCATE (15,7)
433 PRINT "SSAALLUUTT  HHEERROOSS!!"
434 END
435 !-----------------------------------!
436 !SCORE A BATTRE                     !
437 !                10140              !
438 !                    AU NIVEAU 2    !
439 !-----------------------------------!
```

BIDOUILLE GRENOUILLE

Voici la solution du grand jeu d'aventure "Bidouille grenouille". Tout d'abord, lorsque le garde vous demande la solution du Sceptre d'Anubis sur Oric, prononcez les noms de Gaby Loustic et de Stéphane Sarlande, puis tapez :
"O, prends lampe, e, n, prends boîte, allume allumette (si elle casse, recommencer), allume lampe, pose torche, pose fusil, pose décrypteur, n, prends épée, s, s, e, monte escalier, tranche toile, pose épée, pose boîte, prends clef, descends escalier, o, o, o, n, appuie soleil, n, n, prends bottes, enfile bottes, s, o, ouvre coffre, prends vert, s, vide sac, prends sac, n, e, s, e, prends corde, s, e, n, pose corde, prends décrypteur, e, n, décrypte hiéroglyphes (retenir la couleur), s, o, pose décrypteur, pose bottes, prends corde, n, descends escalier, attache corde, franchit fosse, n, n, offre vert, n, ouvre (la couleur indiquée par les hiéroglyphes), prends sceptre, grimpe escalier, appuie oeil, n, s."
Une fois celà fait, allez à gauche après le tournant, tout en évitant les flaques d'acide sulfurique qui parsèment le chemin. Allez devant l'Oric géant qui barre le chemin, prosternez-vous devant lui et donnez-lui la solution de Jean-Marc Lombardo pour Terminus :
"Prends épingle, m, n, insère épingle, n, m, m, pose laisser-passer, d, d, o, prends balle, casse balle, prends clé, pose balle, o prends lampe, e, n, d, n, prends pile, branche pile, m, o, o, allume lampe, prends masque, e, prends grenade, e, eteindre lampe, d, mettre masque, e, d, allume lampe, prends pèche, mettre crampons, m, o, dégoupille grenade, o, lance grenade, d, o, s, e, s, o, prends récipient, mange pèche, o, n, remplis récipient, s, e, e, m, e, prends rouleau, éteins lampe, o, s, e, m, m, insère clé, huile porte, ouvre porte, pose récipient, prends carte, prends laisser-passer, d, prendre tôle, d, o, n, d, d, allume lampe, prends poignée, m, n, e, prends fer, d, n, branche fer, soude micro, répare machine, insère carte, compose 0548, n, n, mettre poignée, ouvre fenêtre, prendre dossier, d, donner laisser-passer."
Puis lire les dossiers pour découvrir les plans ultra-secrets du fil à couper le beurre électronique.
Une fois arrivé devant la caverne maudite et infernale, appuyez sur l'oeil de la statue du grand sorcier. A ce moment-là, une trappe va pivoter et donner accès à un souterrain sombre et humide. Il faut vous glisser dans ce passage sans hésiter. Lorsque vous êtes plongé jusqu'au cou dans la vase et le limon, dites "Au secours !" et vous vous trouverez transporté par une faille du continuum spatio-temporel. Vous atterrissez dans un immense lac rempli de vase et de limon. Prenez une forte inspiration et bouchez-vous le nez : vous n'allez pas tarder à être pris dans un tourbillon qui vous entraîne irrémédiablement vers le fond du lac. Vous êtes aspiré par un conduit étroit, bien entendu plein de vase et de limon.
Un détail très important : il faut gratter les parois du conduit afin de recueillir le maximum de vase et de limon sous vos ongles, cela sera utile par la suite. Au bout d'un moment, vous émergez à l'air libre. Aussitôt, un hélicoptère fonce sur vous avec sa sirène hurlante et vous lance une corde que vous devez attraper. Hissez-vous jusqu'à la cabine, et là, lorsque le pilote vous demande comment sortir de la première image de Jewels Of Babylon, répondez :
"Climb down ladder, row north, get out of boat, go east, take plank, go west, up."
Dites-lui ensuite de ramasser la bouteille, de trouver deux chaussures sinon on boite, de donner la montre aux cannibales et demandez-lui de lancer un appel radio pour avoir la solution complète. Il vous donne alors un morceau de papier où est inscrit :
Pour effectuer des copies anti-café sur Spectrum, il suffit, comme le fait Alain Camerano, de brancher un magnétophone contenant le programme à copier sur la prise "Ear", un autre contenant une cassette vierge sur la prise "Mic" et de faire LOAD"".
Puis il vous largue au-dessus d'une forêt amazonienne sans parachute. Heureusement, votre chute est tout de même parée par un arbre, vous ne vous cassez que deux côtes. Vous vous mettez à ramper, au passage notez bien les inscriptions maya que vous voyez sur les roches autour de vous, elles serviront : "Pokes pour Spectrum. Tutunkhamun, POKE 27279,x (x< 0< 11) pour accéder aux nouveaux écrans, POKE 27883,0 pour un nombre de vies infini. Horace and the spiders, POKE 27680,0 : POKE 24960,0 pour nombre de vies infini. Kosmic Kanga : POKE 23994,x pour x vies (0-255), POKE 36212,0 pour vies infinies et POKE 35136,x pour x hauteur dans le saut. Jet Pac : POKE 25015,62 : POKE 25016,5 : POKE 25017,0 : POKE 25018,0 pour nombre de vies infini. Cookie, POKE 28695,62 : POKE 28696,5 : POKE 28697,0 : POKE 28698,0. Frank N Stein : POKE 34124,0 si votre version a un SCREEN$ ou POKE 28277,0 : POKE 28278,0 si il n'y en a pas. Ah Diddums : POKE 24942,250 pour 250 vies. Defenda : POKE 37531,0 pour nombre de vies infini, POKE 34163,0 pour nombre de bombes infini. Moon Alert, POKE 39754,0 pour nombre de vies infini, POKE 42654,195 pour une invincibilité absolue. Buck the Crackman aime Polo."
En rampant vers l'ouest, vous arriverez au bout d'un moment à un temple maya. Entrez, allez directement à la crypte. Prenez le pieu, faites bouger la bougie sur son candélabre, ce qui fait pivoter la bibliothèque. Entrez par le passage ainsi libéré, avancez jusqu'au cercueil et enfoncez le pieu dans le coeur du vampire. Aussitôt, un éclair jaillit et vous vous retrouvez sur la planète Mars. Allez au nord (deux fois), prenez la clé, ouest, ouvrez l'armoire avec la clé, prenez la boîte, poussez le bouton et un second éclair jaillit. Vous vous retrouvez sur cette bonne vieille terre, devant un minitel.
Appuyez sur le bouton, appelez le 613 91 55 et composez les codes suivants :
175040978, puis 50101645,D'HE, 169001672P, commandez un catalogue, 159000645 puis JEUX (Mots croisés et arche de Noë), 191040421, ICE, CT33 puis MUL puis choix 6 (savoir si vous devez appeler le Samu après des libations).
Tentez ensuite de contacter le couillon qui m'a envoyé ça sans ses coordonnées. Puis éteignez le minitel, allez au sud (deux fois), ouvrez le coffre, prenez le journal, il y a un grand éclair. Lisez le titre : Hebdogiciel. Après, débrouillez-vous, je vous ai assez maché le travail comme ça.



LES POMMES NOUS PRENNENT POUR DES POIRES

Suite de la page 1
Alors que tous les constructeurs se sont donné le mot pour présenter leurs nouveautés au Sicob, Apple n'a surtout pas envisagé de révéler le moindre soupçon de début de commencement de révolution dans sa gamme de produits. Que nous reste-t-il à nous mettre sous la dent ? Tout d'abord le nouveau bloc alimentation du //c qui dispose maintenant d'un interrupteur et de deux diodes, une verte une rouge.
Un autre aspect du stand Apple : *la Boutique Apple*, où comment donner de l'argent pour faire de la pub à ces gens. Du T-shirt au sac de voyage en passant par le jogging et le parapluie, vous débourserez de 50 à 400 balles pour exhiber la pomme multicolore de votre marque préférée. Si avec ça vous n'avez pas l'impression de combler les trous de caisse d'Apple, c'est que déjà vous êtes accros.
Si les applelistes se refusaient à toute déclaration concernant les produits futurs, il parait certain que la maison-mère a décidé de mettre la pédale douce en ce qui concerne le Macintosh (la fabrication du XL est définitivement abandonnée), et de s'intéresser à nouveau à son micro prodigue le //e. Deux nouveautés remarquables, pour celui-ci, semblent à peu près certaines de voir le jour : une carte d'extension mémoire de 256 Ko qui est déjà prête et quand je dis 256 Ko c'est pas 8 fois 32 Ko, 2 fois 128 Ko ou 4 fois 64 Ko mais 256 Ko adressables directement, en *Main Memory* quoi ! Mais ce n'est pas tout pour cette nouveauté : cette carte sera extensible jusqu'à 1.024 Ko, en quatre pages de 256 Ko. Vous voyez un peu l'ambiance de votre vieux //e tout pourri avec 1 Méga ?
Déjà je sens que vous avez l'eau à la bouche, que vous regrettez d'avoir acheté un Mac plutôt qu'un //e. Alors préparez-vous à revendre le Mac... Apple va proposer un lecteur de disquettes au standard Sony (c'est à dire 3 pouces et demi) d'une capacité de 800 Ko formaté. Ne riez pas ! Vous n'aurez que le drive à acheter puisqu'il se laisse conduire par le contrôleur que vous avez actuellement dans le slot 6 de votre bécane. Seul inconvénient : il ne fonctionne pour le moment que sous Prodos, mais les p'tits gars de chez Apple nous concoctent la version Dos 3.3 pour très bientôt.
Une absence remarquée sur le stand : le kit //c du //e n'était pas présenté. Alors est-ce un oubli ou le kit n'est-il prêt que dans les déclarations des responsables de chez Apple ? La suite au prochain salon...

Dans la catégorie des rumeurs non confirmées, nous avons deux objets à vous proposer : un Mac en *couleur* qui fonctionnerait déjà dans le bureau de Steve Jobs, malheureusement pas question de le sortir tant que les quelques dizaines de milliers de Mac en stock ne seront pas vendus à de braves gogos prêts à raquer plus de 25.000 francs pour cette machine révolutionnaire mais dépassée. D'autre part nous aurons bientôt en rayon un nouvel Apple // (x, alpha ou oméga ?) couplé au nouveau drive 3,5 pouces et compatible à 50% avec les micros de la série //. Mais ce ne sont que des rumeurs, alors patience ! ■

THOMSON : L'ORDINATEUR INVISIBLE

Suite de la page 1
séparés et une touche Entrée jaune, une unité centrale comprenant deux lecteurs de disquettes 5 pouces un quart (légèrement plus petite qu'un attaché-case) et un moniteur couleur assez encombrant.
Là, nous avons droit à un speech sur les buts de Thomson, sur l'ouverture vers l'étranger et sur les objectifs atteints (ils ont décidé de faire un ordinateur en Septembre 1979. Les cent premières machines étaient présentées en Septembre 1982, quelle rapidité !).
Malgré les pièges subtils que nous tendons ("-c'est pas un peu dommage d'équiper cette machine d'un 6809 ? -Je n'ai pas dit qu'il était équipé d'un 6809. -C'est un 16 bits, alors ? -Je n'ai pas dit ça non plus."), aucune information ne nous sera donnée en pâture. Mais l'ombre du 6809 plane tout de même dans la salle : "nous n'avons pas besoin d'un 16 bits pour adresser plus de 64 Ko." Voudrait-ce dire qu'ils adressent 128 Ko avec un 8 bits, donc que la machine comporte un 8 bits, donc puisque elle est compatible avec le TO7 et le MO5 qu'elle est équipée d'un 6809 ? Mmmmmhhh ? Voudrait-ce ? Vous suivez mon raisonnement, mmmmhhh ?
Sur un plan radicalement différent, Thomson commercialise au mois de Septembre (ça coïncide avec la rentrée, ben tiens) un Quick Disk Drive classique -2 pouces 8. 50 Ko par face-au prix de 1500 balles pour MO5 et 2200 pour TO7 (avec extension mémoire incluse). ■

MO5 avec QDV et extension

COMMODORE : LET'S JETER UN COUP D'ŒIL AT THE FRANCE

Suite de la page 1
produit grand public) ne durera que jusqu'à la fin de l'année.
Il est tout de même étrange que les problèmes qui affectent la filiale britannique n'aient pas empêché Commodore de venir s'implanter en France.
Quelques infos techniques bien juteuses comme il faut : le PC 10, pour 18.000 balles, propose un 8088 (processeur 16 bits tournant à 4,77 Mhz et un co-processeur arithmétique 8087, une Ram de 256 Ko, une Rom de 8 Ko, le MS-DOS d'IBM, le Basic A d'IBM, des connecteurs IBM, 2 lecteurs de disquettes 5 1/4 pouces, une interface parallèle, une série et un moniteur monochrome.
Le PC 20 vaut 11.000 francs de plus, possède un disque dur de 10 Mo en plus, un lecteur de disquettes en moins et pas de 8087 (sauf en option).
Assez pour le pro, voyons l'amateur, avec le Plus 4 : un processeur 7501 de Commodore (compatible 6502, quand même), 64 Ko de Ram, 32 Ko de Rom, quatre programmes intégrés (d'où le nom) et tout pleins de connecteurs compatibles avec rien du tout sinon avec le standard Commodore, qui n'en est pas un. Même la RS 232 a une tête bizarre. Prix prévu avant le Sicob : 3150 francs. Prix pendant : 1990 francs, en Pal, rajoutez le prix de l'interface Secam. Attendez la fermeture, ça peut encore baisser.

Le C16 ne sera pas vendu en . rance, et c'est tant mieux.
Pendant ce temps-là, le CBM64 vaut toujours 2790 balles, 800 de plus que le Plus 4. C'est rationnel, vous croyez ? ■

ATARI, JACK A UN NOUVEAU COPAIN

Suite de la page 1
gammes périmées, le killer de technologie poussive, il nargue les détracteurs et les optimistes qui pensaient que Tramiel était fini et qu'ils pourraient continuer à vendre cher la 37ème version de leur babasse quinquagénaire. Il est bien là avec son écran couleur, son Gem intégré, sa mémoire d'enfer et sa belle gueule. La chaleur et le sandwich horrible que j'ai ingurgité deux heures plus tôt m'empêchent de réflechir mais pas au point de ne pas me demander ce que je fous là. Pourquoi suis-je en train d'admirer le nouvel Atari sur le stand d'un fabricant de logiciel au lieu de faire la même chose sur le stand Atari ? Pourquoi ? Ben, parce que le stand Atari, y en a pas ! Atari France n'ayant pour l'instant pas grand chose à vendre n'a pas jugé bon de venir nous montrer les joyaux de sa nouvelle collection. Ils ne voulaient d'ailleurs même pas montrer les deux machines qu'ils gardaient dans un placard en France.
Léo Britain, un des dirigeants de Micro-Application, avait fait ami-ami avec Tramiel lors de son passage à Hanovre. Profitant de cette relation pour le moins intéressante, il a téléphoné à son ami Jack pour pouvoir le montrer sur son stand et miracle : Jack a dit oui. Du coup tout le monde est content : Micro Application récupère un 520 ST pour développer des programmes et se fait sa petite publicité, Jack fait plaisir à son nouveau petit copain, Atari France montre sa machine sur le Sicob sans débourser un rond et les français peuvent commencer à baver !

Et la deuxième machine, où kelle est ? Ben, c'est Millant, l'ancien caïd d'Atari d'avant Tramiel qui l'a récupéré pour son stand Galaxie que c'est un scandale d'avoir un stand si petit quand on veut devenir le premier grossiste de France et de Navarre.
Putain d'aération, qu'est-ce qu'il pouvait faire chaud. ■

LASER ECRABOUILLE LES PRIX

Suite de la page 1
d'etre compatible MSX, ça vaut le coup !

Un Z 80 à 3,7 Mhz anime le LASER 500. Le clavier mécanique à 74 touches comporte 74 touches dont 8 touches de fonction, 8 touches de gestion de curseur et 4 touches de gestion d'écran. L'affichage se fait en 40 ou 80 colonnes en majuscules, minuscules ou caractères semi-graphiques. 16 couleurs sont disponibles ainsi que 5 résolutions graphiques : 160 x 96 pixels jusqu'à 640 x 192.
La zizique ? une voie sur six octaves. Interface ? Centronics, disquette et cassette intégrées. RS 232, joystick, crayon optique, convertisseur analogique/digital et digital/analogique en option. Le système d'exploitation des disquettes est un CP/M 2.2 compatible avec le formatage du CP/M d'Apple. Il faudra attendre le Sicob de Septembre pour connaître les caractéristiques définitives. En attendant, les prix annoncés officiellement adoptent une philosophie idéale : ça baisse dur ! ■

FUTURSYS : LA MACHINE DE L'ÉLITE EST AVANCÉE

Elle est française, elle tient dans la majorité des attachés-cases standards, elle fonctionne sur piles ou secteur, elle tourne sur un 65C02 (comme l'Apple //c), elle dispose de 48 Ko utilisateur (mieux qu'un Oric ou qu'un Commodore), elle vaut moins de 4500 francs (pas cher), elle nécessite une licence d'informatique ou de maths pour être programmée.

Comme d'habitude l'idée est française à son origine, reste à savoir si elle le restera. Toujours est-il que le premier micro-ordinateur (relativement) grand public basé sur les principes de programmation de l'Intelligence Artificielle (I.A. pour les câblés) existe, et il se nomme **Futursys**. Techniquement, rien de terriblement novateur dans cet engin : un écran à cristaux liquides de deux lignes de 40 caractères, un 65C02 à 2 MHz, une Ram de base de 8 Ko extensible par incrément de 8 Ko jusqu'à 48 Ko (sans augmenter pour autant la taille de la machine), une interface cassette pour la sauvegarde des programmes, un clavier digital de 48 touches multi-fonctions, deux ports d'entrée/sorties pour le branchement de périphériques non encore développés, moins d'un kilogramme (batteries incluses), un mode d'emploi plus lourd que la machine (mais complet !).

Il ne ressemble à aucun ordinateur connu et il fonctionne comme aucun ordinateur connu : pas de Basic, ni de Logo, encore moins d'assembleur ou de Forth. En fait, ne cherchez pas, il n'offre aucun des langages de programmation connus : ce micro n'est pas destiné aux bricoleurs de Pac-Man du dimanche. Un langage et un seul : **Futurlog**. Avec un nom pareil, ça ne peut pas être simple, allez-vous me dire. Perdu ! Ce langage comporte en tout et pour tout... *quatre instructions* (appelées *Méta caractères* par leurs créateurs) ! Mais ces quatre instructions vous donnent la possibilité de créer votre propre jeu d'instructions (actuellement 256 au maximum). Futurlog répond en fait à deux impératifs de base : supprimer la syntaxe rigide des langages de programmation actuels en vous permettant d'installer dans la machine votre propre syntaxe et donner l'opportunité du calcul paramétré (calculs algorithmiques et recherches multiples propres à l'I.A.).

La programmation de la bête se passe en deux temps : préparation d'un ensemble ordonné d'expressions (structures) pour l'analyse de celles-ci et préparation d'un ensemble ordonné d'expressions déjà analysées (faits) prêtes à être digérées par calcul. Un concept se décompose en un ensemble de structures et de faits. Là où Futursys devient vraiment très impressionnant, c'est que différents concepts peuvent être implantés simultanément en mémoire, coexister et communiquer. Conclusion : avec un minimum de rigueur mathématique et en reniant toutes vos connaissances en programmation *classique*, vous vous retrouvez à la tête d'une machine qui vous ouvre des voies jusqu'ici inexplorées, non par ignorance mais par impossibilité d'accès. Vous pouvez, grâce à ce micro, créer votre *système expert* personnel, tout comme vous pouvez résoudre des problèmes de théorie des langages ou d'analyse chimique par la manipulation d'un vocabulaire quotidien. Fabuleux, mais inaccessible à qui n'a pas la tournure d'esprit nécessaire à la programmation de [illegible] compte l'outil idéal de l'étudiant en sciences de deuxième ou troisième cycle.

GASSÉE AGACÉ

"-Bonjour, (serrage de mains) je suis journaliste à Hebdogiciel (desserrage de mains).
-Oui ?
-Je viens vous voir entre autres pour que vous me disiez si les bruits qui courent sur votre démission sont fondés.
-C'est encore une des conneries que vous imprimez dans votre torche-balle.
-Mais non, justement je viens vous voir pour avoir une confirmation.
-Oui, je vous dis dans le genre de ce que vous imprimez dans votre torche-balle.
-Ecoutez, si vous nous donniez plus d'informations...
-Ecoutez, j'en ai marre de vous, de votre torche-balle. Alors, imprimez-le. Allez-y, imprimez-le, c'est très bien.
-Vous êtes un peu agressif, là, non ?
-Ecoutez, si j'étais aussi agressif que vous, je vous aurais déjà mis mon poing dans la gueule. Allez, disparaissez, je veux plus vous voir."
(il disparait à l'intérieur du stand.)
C'est la retranscription intégrale de l'interview que j'ai réalisée pour vous de Jean-Louis Gassée, Président Directeur Général d'Apple France sur son stand au Sicob.
Malgré le peu d'informations qui ressortent de ce dialogue, on peut tout même en tirer un grand nombre de conclusions.
Monsieur Gassée est très poli. Au lieu de dire "torche-cul" comme vous et moi, il dit "torche-balle". Dommage qu'il se laisse aller à des excès avec "mon poing dans la gueule". Ceci dit, on comprend qu'il soit énervé.
Bon. Il s'en va : c'est à peu près certain. Son manque d'empressement à le confirmer et l'aggressivité de son attitude tendent même à laisser penser que la date est plus proche qu'on ne le pense. Deux problèmes restent posés : où va-t-il et qui le remplace ?
Premier problème, deux bruits circulent. Tel un rat, il quitterait le navire avant le naufrage. La situation d'Apple n'est pas des plus brillantes, la moitié du staff d'Apple Etats-Unis est déjà partie : suivra-t-il le mouvement ?
Deuxième hypothèse : il irait à Cuppertino rejoindre la maison-mère. Pourquoi faire ? Pour combler les trous causés par la fuite des responsables ? Prendre la place de Steve Jobs, aussi, non ?

Deuxième problème : qui le remplacera ? On ne sait pas. Certains disent que ce sera une femme, mais que le machisme des dirigeants d'Apple freine le mouvement. D'autres disent qu'il s'agit de l'actuel responsable du Marketing.
De toutes façons, on s'en fout. Soit Apple décide de changer radicalement sa politique et sa gamme, soit il coule dans l'année qui vient.
J'ai dit.

FAIS-MOI UN ORIC DANS LE DOS

Ben voilà qu'ASN se met dans l'affaire Oric aussi. Remarquez, c'est un peu normal : c'est tout de même l'importateur exclusif. Mais de là à proposer des Stratos en commande, il y a un pas Qu'ils ont franchi, vous l'allez voir.

Dans Micr'Oric est paru un bon de commande proposant une réservation du Stratos. Mais, vous le savez autant que moi, Oric Products a déposé son bilan, nul ne sait qui se portera acquéreur de la société en difficulté et les chaînes de production sont arrêtées. Alors ?
Alors, Claude Taïeb, directeur d'ASN vient de s'apercevoir qu'il était propriétaire de la licence d'exploitation des produits Oric et des noms Atmos et Stratos pour cinq ans. Donc, quel que soit l'acquéreur, il devra passer par lui. Et si l'acquéreur en question décide de changer le nom des produits, par une habile ruse ? Il y aura de toutes façons un Stratos, qui fonctionnera avec un 6502, qui ressemblera fort à celui prévu par Oric. Qui sera peut-être même compatible, qui sait ? Et qui sera peut-être fabriqué par Goldstar, avec qui Claude Taïeb vient de signer des accords de distribution sur un MSX, pourquoi pas ? Les voies du seigneur sont impénétrables et nul ne saurait préjuger de l'avenir.
De toutes façons, le futur d'Oric semble s'apaiser quelque peu. ASN a signé un accord de distribution (ils n'arrêtent pas !) avec le diffuseur de Jasmin, le lecteur de disquettes. C'est une bonne nouvelle, puisque les usines britanniques ne fournissent plus de lecteur Oric et que le Jasmin 2 (il s'appelle comme ça parce que c'est le deuxième modèle, entièrement fabriqué en France et plus au Portugal) est plus performant (quoique l'XL DOS... bref). Prix prévu du lecteur (livré en double tête double densité) : 3490 francs. Pas révolutionnaire, c'est le coût classique de ce genre d'appareils.
Dernier point sur ASN : l'objectif de vente du MSX Goldstar est de 25.000 machines en 1985. Pour ce faire, ils proposent de prendre des parts chez les revendeurs, en leur garantissant l'exclusivité par ville. Ca va si mal que ça ? Non, mais c'est en attendant les MSX 16 bits. Ah bon...

ALICE, A PU !

Matra n'a pas récupéré de zoulies commandes sur le contrat que le Président il a fait. Tu sais, c'est le plan "120.000 micros" du petit Laurent que son père il est plus fort que le tien, d'abord. C'est même pas juste passque Thomson il a eu boucoup de commandes et Exelvision il a eu aussi un peu des commandes mais moins. Matra il bisque et il dit qu'il est français aussi et il dit aussi que puisque c'est comme ça il arrête la gamme Alice, la belle, celle qui est toute rouge. Il dit aussi comme ça qu'il vend ce qui reste et après il fabrique plus, na ! Et puis son papa Lagardère il est allé chercher des sous chez le président mais le

président il a pas voulu et il lui a donné une subvention à la place. Je crois que c'est aussi des sous mais j'en suis pas sûr, en tout cas c'est pour le consoler et pour pouvoir faire des nouveaux ordinateurs blancs, des vrais qui marchent et qu'ils s'appelleront "Matra datas systems", ou quelque chose comme ça. Celuikidilé.

HANOVRE RETOUR DE MANIVELLE

Est-ce à cause du départ de l'innéfable Jack Tramiel, est-ce à cause de la récession générale que subit le marché anglais (et mondial), est-ce à cause d'une politique de prix suicidaire, toujours est-il que Commodore est en passe de voir sa filiale anglaise déposer son bilan.

Le Plus 4 a été ramené au prix du C64 voici un mois. Résultat (prévisible) : le C64 ne se vend plus, n'étant plus compétitif. Etonnament, le Plus 4 ne se vend pas non plus : c'est un appareil bâtard, qui n'a pas encore fait ses preuves.
Le C16 ne se vend plus non plus, faute de combattants : il est descendu à 800 francs, mais à ce prix-là, les revendeurs n'ont plus de marge, et arrêtent de le vendre. Plus de C16 en boutique.
Le C128 n'est pas encore là, et semble freiner sensiblement les ventes de l'ensemble de la gamme. Il a été présenté comme un concurrent sérieux du prochain Atari : les acheteurs potentiels attendent de voir ce qu'il vaut vraiment. Si il est vendu au prix annoncé, il est bien plus intéressant que tout le reste de la gamme. En passant, il n'est toujours pas prévu en France. Et l'écran à cristaux liquides qui devait équiper l'un de ses avatars a été abandonné définitivement.
Apparement, Commodore est hors-jeu. Ce n'est pas le cas d'Atari et d'Amstrad. Ce dernier vient de présenter son CPC 664 et a la ferme intention de le mettre en vente d'ici une semaine. Les revendeurs qui rejetent maintenant la gamme Commodore se battent pour être les premiers à avoir le 664. Atari est, ô combien, dans la course puisque le 130 XE est un concurrent direct de l'Amstrad et que le 520 ST est un concurrent direct de pratiquement toutes les machines.
Atari nous a confié son intention de délaisser la version 128 Ko de sa nouvelle série au profit de la version 512 Ko. Une politique qui semble suivie par les revendeurs anglais : ils n'ont pas commandé de 128 Ko (pourtant disponible en précommandes), mais ont déjà des options pour le 512 Ko. "C'est la machine que nous attendions. Elle est la seule à pouvoir faire évoluer la situation", a déclaré le responsable commercial de Lasky, un des plus gros revendeurs londoniens.

Seul franc-tireur : Boots. C'est LE plus gros revendeur en micro en Grande-Bretagne. Il a décidé de ne pas revendre le CPC 664 et n'est plus en pourparlers qu'avec Atari. Apparement, c'est le seul ordinateur qui sera disponible dans les succursales de sa chaîne prochainement.
Dites, vous avez remarqué quelque chose ? Le QL, il ne serait pas un petit peu sur la touche, par hasard ?

J'AI LANSAY LA PREMIÈRE PIERRE

Le Lansay 64, plus connu sous le nom de Enterprise 64, plus connu sous le nom de Flan 64, plus connu sous le nom de Elan 64 baisse de prix. Il passe de 5000 balles (en fait, 4990) à 3000 (en fait, 2990).
Cela signifie qu'il vaut désormais mois cher (de 2000 balles très exactement) et que Lansay doit avoir de sérieux problèmes. A moins que ce ne soit les soldes de printemps ?

AMSTRAD : EN VENTE PARTOUT

Bien sûr, Amstrad était au Sicob ! Et avec son CPC 664, comme il se doit. Il était temps de l'annoncer : il est déjà dans

les magasins. La difference avec leur stand à Micro-Expo ? Leurs placards regorgeaient de softs, de revues, de bouquins, tous consacrés à cette machine pourtant récente. Une foison d'éditeurs et de diffuseurs se sont jetés sur le créneau et proposent des ouvrages techniques, des cassettes, des disquettes à ne plus savoir qu'en faire.
Ceux qui ont réussi à toucher le 664 ont bien de la chance : la foule se pressait en permanence pour le voir, le toucher, vérifier que PRINT FRE (0) donnait bien 42 Ko utilisateur. Vous rigolez, ou quoi ? Déjà qu'ils annoncent la machine une semaine avant la sortie en boutiques, ils ne vont pas annoncer des chiffres faux !

ALGORITHMES ÉCHEVELÉS

Il n'y a aucune raison pour que vous échappiez à la règle : vous avez un micro et vous ne savez absolument pas quoi en faire. Bien sûr, vous avez envie de programmer, mais quoi ?
Un livre vient d'être édité par ETSF : Listes et tableaux numériques en basic. C'est un recueil d'algorithmes sous forme d'organigrammes, sans listings. Avantage : c'est à vous de décider de quelle façon vous allez rentrer cet algorithme dans votre machine, en tirant profit de ses caractéristiques. Et ça vous permet de savoir enfin ce que vous allez faire avec votre bécane.
Vous pourrez découvrir de nombreuses façons d'effectuer un tri, de classer, de rechercher des éléments, d'extraire, de concaténer, de sauvegarder et d'opérer des moyennes sur n'importe quelle liste. Ce bouquin peut vous permettre enfin de programmer efficacement une gestion familiale ou un superbe carnet d'adresses dont vous ne vous servirez jamais, mais quel pied de l'écrire !
Tarif ? 85 petits francs, soit 66 centimes la page, soit 33 centimes la demi-page. Très bien quand on a pas d'imagination.

L'auteur s'appelle Hunic. Et vous savez comment il est, son bouquin ? Unique, oui, vous aviez deviné.

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

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

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

"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.

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

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

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

BON DE COMMANDE A RENVOYER 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
MO 5 N° 1	☐	150 F

– REGLEMENT JOINT : ___ 00 F
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 nécessaires 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.

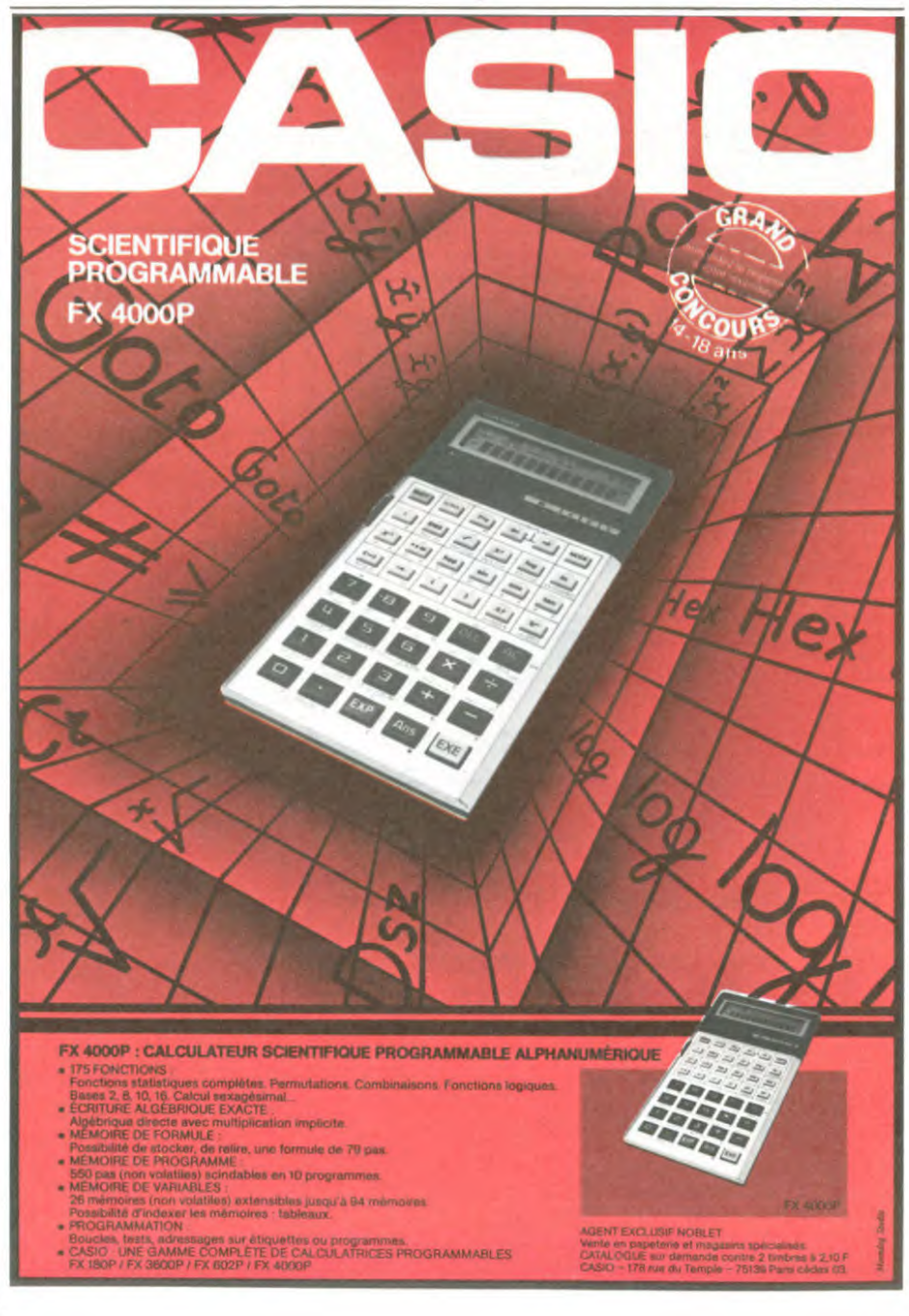
BON DE PARTICIPATION

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.



PETITES ANNONCES GRATUITES

AMSTRAD

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échange de logiciels et généreux donateur du Z80 de Zaks. Pierre Vergez, 2 rue Chanzy, 08240 Buzancy.

ECHANGE logiciels pour Amstrad. Laurent, tel : 597 44 32 à partir de 19h.

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échange de logiciels, jeux, utilitaires, etc... Christophe Asselin, 574 rue du pressoir tonneau, 45160 Olivet.

CHERCHE tous programmes de qualité pour Amstrad. B. Foussat, 11 rue A. Belhommet, 29220 Landerneau. Tel : (98) 21 52 21 après 18h.

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échange de logiciels, d'idées, de trucs. Jean-Louis Rose, Plouy Domqueur, 80620 Domart en Ponthieu.

VENDS ou échange pour Amstrad, nombreux logiciels contre d'autres logiciels ou contre méthode Linguaphone langue Arabe ou Anglais, ou Espagnol. M. Chehmana, 89 rue P. Boudou, 92600 Asnières.

CHERCHE pour Amstrad Macadam Bumper, Théâtre Europe, Raid on the bungeling bay et Phantom zone. Les échangerais contre 60 à 80 logiciels, au choix. Ecrire à Jean-Marc Lacroix, 37 rue de Launay, 28000 Chartres.

ECHANGE de nombreux logiciels pour Amstrad. André Alcaraz, 21 rue de bellevue, 77148 Salins. Tel : (6) 431 75 74.

CHERCHE contacts hard et soft pour échanges trucs et programmes sur Amstrad. Elbaz, 1 petite rue de l'Eglise, 67000 Strasbourg. Tel : (88) 23 15 77.

VENDS ou échange logiciels pour Amstrad. François Marty, 87 rue Pierre Mourgues, 81000 Albi.

CHERCHE contact Amstrad pour trucs et astuces. Vends 60 numéros de l'HHHHebdo : 150f. M. Thibaud, Résidence Karine, BAT G4 APP61, 17440 AYTRE.

CHERCHE quelqu'un qui ne cherche pas un possesseur d'Amstrad. Ecrire à NDG au journal.

POSSESSEUR Amstrad échangerais logiciels. Tel : (76) 36 78 68.

VENDS ou échange de nombreux logiciels pour Amstrad. Rodolphe Paschini, 32 bis rue du 8 Mai, 76300 Sotterville lès Rouen. Tel : (35) 72 35 08.

VENDS Amstrad, moniteur couleur. Février 85, prix 3800f. 28 programmes jeux et éducatifs 700f, liste sur demande. René Suire, 68 rue Archereau, 75019 Paris. Tel : 201 18 31.

VENDS Amstrad couleur, imprimante DMP1, 2 joysticks neufs sous garantie, divers jeux, 2 livres "Amstrad 56 programmes" et "Premiers pas en basic". Valeur totale neuf : 7700f, vendu 6500f. Vends aussi les 59 premiers numéros d'ABC informatique (manque 2 numéros) : 400f. Tel : 594 85 32 après 20 heures.

APPLE

VENDS Apple II+ , 64 Ko, 2 drives, Z80, rub, langage, supersérie, coffret, clavier programmable IBM : 9700f. Tel : 038 96 65.

VENDS Apple IIc, souris, joystick, 30 logiciels (utilitaires et jeux), livres, de février 1985 : 11.000f. Tel : (6) 944 39 04 ou (6) 048 16 33. *NDG : T'en as déjà marre ?*

URGENT : A VENDRE DIRECTEUR GENERAL de société d'importation d'ordinateurs américains. Garantie terminée mais excellent état. Prévoir révision du langage résident. Ecrire au journal qui transmettra.

VENDS Apple II+ , 1 drive, joystick, carte langage, moniteur vert, livres, programmes. Région Languedoc. Tel : (67) 65 95 34 en soirée.

VENDS pour Apple IIe programmes de chauffage - climatisation - économies d'énergie, calcul G et B, sélection matériel - dessins à l'écran de chaufferies et de niche avec encombrement - calculs apports solaires chauffage ECS piscine - sélection cellules photo-voltaïques suivant région et besoins. JH Fave, 1 place du 8 mai 1945, 06510 Carros. Tel : (93) 08 70 17. *NDG : Vends programme d'élaminage de scatèles tétrahydrocannabiniques avec calcul des moyennes, des reflux cosmiques et représentation graphique du tout, en couleurs. Balèze, hein ?*

VENDS Apple IIe comprenant unité centrale, moniteur vert, disk II avec contrôleur, carte 80 colonnes étendue, manuels et DOS 3.3, ProDOS, Appleworks en français (traitement de texte, tableur, gestion de fichiers), multiplan en français, Lode Runner, utilitaires pour la programmation basic et machine. Matériel acheté en Avril 1984, très peu utilisé et parfait état (emballage d'origine). 12.000 francs. G. Cambianica, Bureau : 947 09 54 ou domicile : 387 99 81.

ATARI

PON PON PON POOOOOON : La galaxie est sur l'escalope milanaise.

VENDS Atari 600 XL + lecteur de cassettes + moniteur + 2 jeux (Super cobra et Star raiders) : 3000f. B. Blanc-Potard, 3 allée des hêtres verts, 77200 Lognes. Tel : 005 03 24 après 18h.

VENDS VCS Atari 2600 + 2 paddles + Donkey Kong + Breakout + Pac man + Space invaders + Combat + Circus Atari + Jungle hunt, le tout en très bon état : 1800f, à débattre. Joël Bergdoll, 40 av. du maréchal Leclerc, 08000 Charleville-mézières. Tel : (24) 59 28 89 aux heures de repas. *NDG : "Allo ouich, echcujez-moi, je chuis en train de mancher".*

VENDS Atari 800 XL sous garantie + lecteur de cassettes + interface Sécam péritel + livre basic Atari : 2200f. Moniteur couleur Oscar : 2300f. 2 manettes Spectravidéo : 150f. Simulateur de vol Solo flight, Spitfire ace, Jungle hunt, Donkey kong, Décathlon : 80f chaque. Tel : 011 40 61 après 19h. *NDG :"Onano flight ?"*

VENDS Atari 600 XL, état neuf, encore sous garantie pendant 4 mois : 1300f. Franck Pagé, 24 route de tavant, 37220 Ile-Bouchard. Tel : (47) 58 53 36 après 18h.

CANON

CHERCHE HHHHebdos entre le 76 et le 81. Cherche imprimante thermique X 711 ou imprimante graphique 4 couleurs X 710 + dispositif d'extension + cartes de mémoire XM 101 + fichiers XP 110 + table de calcul XP 120 + graphes XP 130 + système RS232C + programmes utilitaires de préférence sur cassette. Faire offre à : Laurent Burg, 14 rue des roses, 67800 Bischheim. *NDG : XX ?*

CASIO

Vends FX-702 P, bon état (Casio) + Imprimante Casio FP-10 + 7 rouleaux de rechange + livres de programmation basic + nombreux programmes (environ 150) de jeu, de maths... Le tout 890 francs. F BIGOT. Tel : (3) 050 97 65. Le week-end et l'après-midi.

Cherche FX 602-P pour 300 francs maximum ou FX 602P + FA 2 (et ou) FP 10 pour 600 francs maximum. Tel : 066 12 55. Eric SIMON, 6 rue des Molières à Saint-Sauveur sur Ecole, 77930 PERTHES.

COMMODORE

VENDS Commodore 64 RVB Péritel + Lect disquettes 1541 + Lect K7 + Nombreux programmes (une centaine) + Joysticks (Quick Shot II, Atari) + Livres et revues : 6500 francs à débattre. Tel : (1) 348 18 61, Corinne.

VENDS Commodore 64 + Péritel + Lecteur de disquettes 1541 + Nombreux jeux sur disquettes. Le tout 4000 francs. Tel : 791 47 71.

Pour Commodore 64 échange ou vends (dans leur emballage) : Corman (100 fr), Pancho (95 fr) Tic Tac Toe (95 fr, 100% langage machine). Achète entre 5 et 20 francs tous jeux, envoyez-moi vos listes ! Laurent POUPIN-FRAUDEAU, 312 route des Landes de la Plée, 44115 BASSE-GOULAINE. Tel : (40) 34 26 55.

Vends Commodore 64 + 400 logiciels (copieurs, Busicalc I et II, Decathlon, Xper, Ultima 1, 2 et 3, Ghostbusters, Summergames 1 et 2...) + unité de Disk 1541 + Magnéto + nombreuses docs + bouquins (psi, hebdo, tilt) + interface Pal Secam : Prix à débattre. Demander Michaël au (1) 376 90 56.

Pour Commodore 64 échange jeux : Zaxxon, Fort Apocalypse, Jeep, Ghostbuster, Raid Over Moscow, Bruce Lee, Pooyan... (en tout une quarantaine) contre d'autres jeux uniquement en K7 (Pole Position, Spy Hunter, Pitfall II, On Court Tennis... ou d'autres !). Envoyez vos listes à Gwenaël ROPERT, 24 rue de Touraine, 56300 PONTIVY. Tel : (97) 25 34 16.

Pour Commodore 64, grand choix de programmes à échanger, réponse assurée. Contactez David GRODWOHL, 5 Maison Blanches, Gaironeville, 76700 HARFLEUR. Tel : (35) 20 49 39.

VENDS Commodore 64 RVB Péritel + Lecteur de disquettes 1541 + Lect K7 + Vic Plotter 1520 + 3 manettes + Super Base 64 + Easy Script + Xper + Tool 64 + Extra Tool + Autoformation Basic + Assembleur + Nombreux jeux : Lode Runner, Flight Simulator II, Zaxxon, Grandmaster... Matériel sous garantie. 13.000 francs à débattre. Tel : (6) 046 48 77.

HECTOR

Vends Hector 16 Ko BR sous garantie + 12 K7 (Edu-basic, Micro chess, Goofy Golf, Régates, Sous-marin...) + Livres. 300 francs. Ecrire ou téléphoner (après 18h00) à Jean-François MOURIER, 32 rue Jules Guesde, 42800 Rive de Gier. Tel : (77) 83 87 66.

MSX

ECHANGE jeux MSX (j'en possède environ 20) : Decathlon, Hero, Time Bandits, Pacman... S'adresser à Emmanuel GONZALEZ. Tel : (93) 61 30 18. Après 18h00.

CHERCHE à être le seul. Ecrire à tous les distributeurs MSX.

ORIC

VENDS Oric 1 48 K + magnéto + interface NB ou péritel + synthétiseur de voix + carte mère + 8 livres + 7 Théoric et Microric + 90 logiciels en tous genres. Valeur 6500f, vendu 2500. Tel (94) 75 45 72.

VENDS Oric Atmos 2000f avec prise péritel (alim comprise) + lecteur de cassette + 1 adaptateur joystick + 1 joystick + adaptateur secam UHF + 7 K7 de jeu (Super Jeep, Zorgon's Revenge, Ultima Zone, Harrier Attack, Citadelle...) + 3 guides différents de l'Oric Atmos. Valeur réelle 3000f. Axel Calvet, 722 43 75 après 19h30. Neuilly Sur Seine. *NDG : pourquoi tu ne cites que 5 jeux sur les 7 ? Les deux autres sont si pourris que ça ?*

CHERCHE imprimante pour Oric Atmos. Faire propositions. Christian Dutilh, les traversères, Louey, 65290 JUILLAN. Tel (62) 35 40 19.

VENDS Atmos, alimentation, péritel, modulateur NB, lecteur de disquettes, modem, télé NB 31 cm, livres, 450 logiciels, éventuellement séparément. Prix à débattre. Michel Potier, 42 rue Voltaire, 94190 Villeneuve St Georges. Tel : 389 62 44.

A VENDRE, usine d'ordinateurs presque neuve. Ecrire à l'usine ou à Denis Taïeb ou à ASN ou à JC Talar ou...

VENDS Oric Atmos 48K, alimentation, magnétophone Harvard (tous deux encore sous garantie), péritel, câble NB, manuel de l'Oric, Cahiers du basic sur OA, 50 programmes : 2200f. Tel : 658 57 89.

VENDS Oric Atmos 48K (décembre 84), péritel, alimentation, 4 K7, nombreux listings : 1500f. François Devaluez, 13 avenue de la libération, 86000 Poitiers. Tel : (49) 58 39 28. *NDG : Mais neuf, ça vaut 1579 francs !!!*

VENDS Oric 1 48K avec cables, plusieurs jeux. Le tout 1100f. Tel : 241 34 27 (Paris).

VENDS Oric Atmos, 35 programmes, adaptateur péritel, livres : 2100f. Thierry, 805 97 08.

VENDS Oric 1 48K, cordon péritel, alim péritel, modulateur NB, manuel, K7 démo, interface joystick, jeux : 1300f. Jean-Marie Gautier, (47) 51 30 43.

VIDEOTROC

2000 jeux!

ECHANGE-REPRISE
DÉPÔT-VENTE
JEUX ET
MICRO-ORDINATEURS

NOS PRIX NEUFS !

MSX CANON V20 + 1 jeu, cartouche + câble	2 980 F	MONITEUR ZENITH	950 F
IMPRIMANTE MSX CANON	1 990 F	MONITEUR COULEUR FIDELY CM15	2 590 F
COMMODORE 64 PAL + 1 jeu	2 290 F	MAGNETO ORDINATEURS	299 F
COMMODORE 64 PERITEL + 1 jeu	2 590 F	DISQUETTES PAR 10	139 F
FLOPPY DISK 1541 + 1 jeu	2 590 F	QUICKSHOT II	120 F
AMSTRAD CPC 464		CONSOLE CBS	1 190 F
• moniteur vert + 8 jeux	2 290 F	JOYSTICK HIGH SCORE	295 F
• moniteur couleurs + 12 jeux	4 490 F	+ ATARI, SPECTRUM, ORIC, Etc.	

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 h A 19 h

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

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

VIDE 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 - LANSAY - COMMODORE
- AMSTRAD - MSX - THOMSON
- SINCLAIR - ADAM - 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

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 pélerinage, visiter le plus fabuleux monument consacré à AMSTRAD en France.

CADEAU DE BIENVENUE
à tous les fidèles munis de cette annonce

10, boulevard de Strasbourg
75010 Paris ☎ 206.50.50

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

PETITES ANNONCES GRATUITES

SPECTRUM

PON PON PON POOOOON : La fête est finie, la facture nocturne est trop lourde.

VENDS Spectrum 48K péritel : 1800f. Interface programmable (type Stoneship) : 125f. Quick Shot II : 75f. Magnéto Pathé Marconi : 400f. 16 K7, programmes, 2 livres "The Spectrum pocket book", "langage machine, trucs et astuces", manuel basic, le tout 2400f ou échange contre CBM64 + magnéto. Région parisienne. Tel : 854 35 20 après 17h. *NDG : Désolé, c'est plus la claviste qui tape les P.A., c'est Georges. Mais d'accord pour le bisou et le rencard.*

VENDS Spectrum "+ " 48K, péritel, modulateur NB, 20 logiciels. Prix : 2400f. Jean-Claude Barbier, 602 05 54.

VENDS Spectrum 48K, péritel, interface S Z1 et Z2, microdrive, poignée, basic étendu, pascal, programmes, livres, revues : 4000f. Christian, (1) 757 26 71 après 20h.

VENDS Spectrum "+ " 48K, péritel, interface Kempston, 2 manettes, interface NB, magnéto, 30 super logiciels en cadeau Mattel, 10 cartouches, HHHHebdos 65, 68, 68, 70, 71, 80. Le tout : 4500f. Mariani, 5 rue Réchossière, 93300 Aubervilliers. Tel : 852 45 85. *NDG : T'as mis deux fois le 68.*

ACHETE Extension 48K pour Spectrum . Tel : 964 71 44.

TEXAS

VENDS séparément TI99/4A, péritel, alim (1200f), module be + manuel (600f), module minimémoire + K7 + manuel + doc (700f), Modules jeu (Blasto, Munchman) + prog. K7 + manettes (350f) ou le tout avec doc technique 2300f. Tel (96) 48 52 47 le soir.

CHERCHE module TI CALC. Contacter M. Rouffignac. Tel : (94) 68 54 57 poste 3485 aux heures de bureau, ou au (94) 67 30 32.

VENDS TI99/4A (10 mois) avec lecteur de cassettes ainsi que le câble de raccord avec 2 manettes de jeu, 4 modules (Parsec, TI Invaders, Tombstone City et Aligator-Mix) plus de nombreux programmes et la documentation. Valeur estimée : 2200f. Laissé à 1500f à débattre. Nicolas Marques, 69 Bd Bineau, 92200 Neuilly. Tel : 757 47 21.

TI 99

VENDS TI 99 péritel + basic étendu + 100 jeux sur cassettes : 1500f. Gilles Lainé, 6 chemin de la montagne, 89113 Fleury la Vallée. Tel : (86) 73 77 99.
NDG : T'es de la montagne ou t'es de la vallée ?

VENDS pour TI 99 cinq modules de jeu : Mash, Tombstone City, The attack, Munch Man, Superdemon attack. Le lot : 550f. M. Bach, 78 av. des acacias, 17420 St Palais sur Mer.

VENDS TI 99/4A + manettes + cordon cassette + 7 modules + programmes sur K7 : 1500f. Tel : 421 23 35.

VENDS TI 99/4A + rien du tout. Manettes complètement pétées, clavier manque trois touches alimentation grillée. (Je l'ai branché sur la prise force de la machine à laver). Prix cher, très cher. Ne téléphonez pas, n'écrivez pas, ne parlez pas, ne bougez plus.

VENDS TI 99 + péritel + manettes + Wumpus : 1500f. Cassettes de jeu. Parsec, Munchman, Othello, TI invaders, Star Trek : 600f. Basic étendu : 500f ou bien le tout pour 2500f (valeur réelle 3500f.) Tel : (93) 54 38 08 entre 18h30 et 19h30, demander Christophe Meyer.

VENDS TI 99/4A + péritel + cordons + livres + cassettes et listings + module TI invaders + manettes : 1500f. Tel : (89) 76 83 71.

VENDS TI 99/4A + 4 cassettes (Tombstone city, demon attack, mash, burger time) + cordons + joysticks + nbreux programmes + manuel, le tout en très bon état : 2100f. Tel : (4) 453 30 25 après 18h, demander Jean-Michel.

CHERCHE clients. Ecrire règle à calcul.

VENDS TI 99/4A + cordon magnéto + basic étendu + parsec + manettes de jeu + programmes bs et be : 1800f. M. Lavigne (Lyon). Tel : (7) 826 00 37 le week-end.

VENDS TI 99/4A + magnéto + câble magnéto double + joystick + péritel : 1800f. Boîtier d'extension + carte 32 K + contrôleur et lecteur de disquettes : 6500f. Basic étendu : 600f. Editeur assembleur : 500f. Modules : Parsec, Munchman, Car-wars, Indoor soccer, Tombstone city, Aljiner, TI invaders, Hustle, Addition et soustraction : 200f pièce ou 1500f l'ensemble. Cassettes : Lunar lander II, basic auto-éducation, basic étendu par soi-même : 50f pièce. Disquette Programing aid III : 200f. Revue 99 Magazine + cassettes n° 1 à 8 + abonnement en cours (reste 2 numéros) : 500f. Livres : Découverte du TI, conduite du TI, Boîte à outils, Pratique du TI niveau II, Jeux et programmes pour TI n° 1 et 3, Initiation au langage assembleur : 600f le tout. Programmes sur disquettes (valeur de l'ensemble 16.000f) vendu 12.000f à débattre. Tel (1) 830 58 56 le soir. *NDG : Si tu vends ta chemise, je suis preneur.*

CHERCHE après titine. Ecrire à Roro qui klaxonnera.

VENDS TI 99/4A + Basic étendu (manuel français) + manettes de jeu + 4 revues TI + Interface Secam UHF + jeu Othello : 2000f (valeur 3800). Tel : (99) 57 92 16.

CHERCHE lecteurs. Ecrire à Micro7.Très urgent.

THOMSON

CHERCHE à plaire. Faire offre au journal.

VIC 20

VENDS Vic 20 + 8 Ko + Lecteur de K7 + livres + autres : 1500 francs. Tel : 605 81 62 (Paris), après 18h00, demander Rémi.

VENDS pour Vic 20 cartouches en TBE : Voodoo Castle + Pirates Cove + Adventureland : le lot 350 francs. Radar Rat Race + Menagerie + Alien : le lot 350 francs. Gorf + Sargon II chess + Avenger : le lot 350 francs; ou le tout : 900 francs. Tel : 241 81 65 (après 18h00).

VENDS Vic 20 (5/83) + moniteur vert Zénith + Lecteur de K7 + Joystick + 1 cartouche de jeu + 1 K7 de jeux + nombreux livres (jeux et apprentissage) + très grande quantité de programmes, le tout en archi bon état : 2400 francs. Stéphane GIRARD, 136 rue Jules Guesde, 93220 GAGNY.

VENDS Vic 20 Pal + adaptateur NB secam + magnéto K7 + autoformation au Basic avec 2 K7 et manuel + 6 livres + 7 cartouches de jeu + 16 Ko + Super Expander + Assembleur 6502 + Programmation d'EPROM. Le tout 2500 francs à débattre. Vente au détail possible. Christian CHARRIERE, 26 rue Hector BERLIOZ, 25000 BESANCON. Tel : (81) 88 36 09.

ZX 81

VENDS pour ZX 81 : 16 Ko, magnéto, câbles, casque, 12 HHHHebdos, 1 Soft et Micro, au prix fantastique de 500 francs au lieu de 550. Florian Galtier, 56 rue d'Assas, 75006 Paris. Tel : (1) 548 07 87.

VENDS ZX 81, 16 Ko, manettes de jeu, Stock car, Asteroïdes, Gulf II, Bombers, Raiders..., 1 classeur entier de programmes 1K et 16K, le tout 800f. Vends aussi, pendant qu'on y est, un Atari CX 2600 pour 500 francs, un jeu vidéo "bataille de tanks" pour 200 francs, 1 ordinateur de jeu d'échecs 150 francs, 1 cassette Intellivision "Donkey Kong" pour 100 balles. Jean-Marc Koïn, 122 Rue férari, 13005 Marseille, cong. tel : (91) 47 83 89. *NDG : Vends deux pommes de terre, cinq avions, une casserole sous garantie et un épluchoir (pour les pommes de terre).*

DIVERS

EXTRAORDINAIRE !! Echange la solution des cinq aventures d'Eureka contre 5 à 10 logiciels par aventure. Olivier MONTBAZET, 8 allée des Trous Gelés. 77220 TORCY. *NDG : Ouais, génial, fou, dément, ouais.*

ECHANGE TOUT et le reste. La preuve : 4 K7 Oric contre 10 timbres à 2,10 francs. Codes Minitel sur le 613 contre messagerie nouvelle. Livres (écrire pour la liste) contre livres de Science Fiction (cherche dans la série Livre de Poche, la Grande Anthologie de la SF : Histoire de...). Cherche posters de cinéma; SF, Horreur... Echange timbres de collection. Pour toute liste, joindre un timbre pour la réponse. Réponse assurée à 200%. Contactez Thomas BOUSSER, 24 rue Mangin, 57500 SAINT-AVOLD. Tel : (8) 792 61 97. Après 17h15 sauf les jours de congé scolaire ! Ne téléphonez qu'en cas d'urgence. *NDG : l'équipe te retourne ta bise et Scratch Track te félicite d'aimer la SF. Note du Vrai Georges : Scratch Track?????*

VENDS Imprimante Seikosha GP 50S + rallonge câble (ordinateur-imprimante) et télé Brandt, 32 cm N/B. Votre prix sera le mien. Tel : (88) 86 64 11. *NDG : Deux francs?*

VENDS Laser 200 + Extension 16 Ko + Logiciels (Pac-Man, Key Hunter, Invasion...) + 60 programmes (jeux, utilitaires,...) + Livres et revues : 1500 francs à débattre. Tel : (32) 39 28 03. Eric SAFAR, 5 rue du Pré-Feray, 27930 EVREUX.

VENDS console de jeu Vidéopac G7000 (Philips) avec 18 K7 de jeux, dont une de programmation. Prix de l'ensemble : 9000 FB ou 1300 FF. Patrick TASSET, 14 rue de la Vallée, 4498 BASSENGE, BELGIQUE. Tel : 041/86 24 45.

MESSAGES PERSO

Papa, j'ai pas payé ma note de téléphone, je peux appeler en PCV ? Gérard C.

Je profite de mon passage dans l'hebdo pour faire un bisou à mon pôpa et à ma môman. Michael T.

Salope ! Arrête de lire et va m'acheter à bouffer. Michel D.

Hé, July ! Quand est-ce que tu m'appelles ? Benoîte P.

Dis donc, Bertrand, si tu préfères ta canne à pêche à ton Oric, c'est parce que tu peux te la mettre plus facilement où je pense ? Boris T.

Papillon nocturne cherche fleur épanouie pour en recueillir le pollen. Bombyx.

ÇA C'EST DU SERIEUX !

NOUVEAU ! Commandez MICRO-INFO Dès maintenant.

LE LIVRE DE L'IMPRIMANTE

Faites grosse impression !
Le livre de l'imprimante pour les utilisateurs d'un C 64 est enfin arrivé ! Il comporte un énorme recueil de trucs et astuces, de listings, de programmes et d'informations techniques. ROLF BRUCHMAN et KLAUS GENTS traitent des adresses secondaires, de la connexion d'une machine à écrire sur le port utilisateur, des interfaces imprimantes Centronics, V24, bus IEEE, du graphisme haute-résolution du hardcopy, du texte et du graphisme, du graphisme avec le jeu de caractères standard, du formatage des données numériques et alphanumériques, de l'écriture pour affichage et du traitement de texte. Désossage du système d'exploitation de la MPS 801, avec description du processeur (8035), schéma fonctionnel et un listing commenté de la ROM, etc.
Prix : 179 F TTC
Réf. : ML 108

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC

LA BIBLE DE L'AMSTRAD CPC est une aide indispensable pour les programmeurs en BASIC et le MUST absolu pour les programmeurs en assembleur. Cet ouvrage de référence qui révèle vraiment tous les secrets du CPC, est le fruit d'un travail minutieux de plusieurs mois.
Contenu :
- organisation de la mémoire - le processeur - particularité du Z 80, du CPC - GATE ARRAY - le contrôleur vidéo - la ROM vidéo - le CHIP sonore - les interfaces - les systèmes d'exploitation - utilisation des routines avec l'exemple du HARD COPY - le générateur de caractères - l'interpréteur BASIC - BASIC et langage machine - le listing de la ROM - etc.
Prix : 249 F TTC
Réf. : ML 122

MICRO APPLICATION
92500 RUEIL-MALMAISON
147, av. Paul Doumer
Tél. : (1) 732.92.54
Télex : MA 205944 F

LES JEUX D'AVENTURES. COMMENT LES PROGRAMMER.
Prix : 129 F TTC
Réf. : ML 121

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541
Prix : 179 F TTC
Réf. : ML 101

APPLE 2 TRUCS ET ASTUCES
Prix : 149 F TTC
Réf. : ML 111

AMSTRAD OUVRE-TOI
Prix : 99 F TTC
Réf. : ML 120

LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64
Tome 2 Prix : 149 F TTC Réf. : ML 106

PEEKS ET POKES
Prix : 99 F TTC
Réf. : ML 102

AMSTRAD CPC 464. TRUCS ET ASTUCES
Prix : 149 F TTC
Réf. : ML 112

TRUCS ET ASTUCES DU COMMODORE 64
Prix : 149 F TTC
Réf. : ML 107

LE LANGAGE MACHINE POUR L'AMSTRAD CPC
Prix : 129 F TTC
Réf. : ML 123

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS CPC 464
Prix : 149 F TTC
Réf. : ML 118

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Alimentez votre CPC 464.
Prix : 129 F TTC
Réf. : ML 119

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541
Prix : 179 F TTC
Réf. : ML 101

LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530
Prix : 99 F TTC
Réf. : ML 103

L'ANATOMIE DU C 64
Prix : 199 F TTC
Réf. : ML 117

LE GRAPHISME DU COMMODORE 64
Prix : 149 F TTC
Réf. : ML 109

AU SICOB Stand F. 185 Niveau 3

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX
	TOTAL TTC	

+ 20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommandé

☐ Mandat ☐ Chèque ☐ CCP
Libellez votre chèque à l'ordre de Micro-Application
Nom, Prenom
Adresse
Ville
C.P.
Date et signature

02 85 H2

CINOCHE !

édito

Salut les aminches !
Quoi de neuf par chez vous ? Tout va comme vous voulez ? Les enfants, les bêtes, la femme ?
Bon, du mien, bhof ! A part un petit festival dans le sud, à Cannes, je crois bien...
Et qu'y trouve-t-on de bien cette année ?
En ce qui concerne la selection française, 3 films qui seront tous sortis au 15 mai : Poulet au Vinaigre (C.Chabrol), Rendez-Vous (A.Téchiné) et Détective (J.L.Godard). C'est à dire, du prestigieux, du connu. Je ne sais pas ce qu'ils valent tous, car je n'ai vu que le premier, donc, faudra attendre avant que mes ires destructrices ne s'éveillent !
De mon côté, cette semaine, rien de particulièrement palpitant : un film rigolo et bien fagoté, Le Retour Des Morts-Vivants, et un autre qu'est pas mal, mais sans plus : Split Image. Pas de quoi casser des briques en sautant au plafond. De toutes manières, ces manifestations exubérantes de joie et de satisfaction sont fortement déconseillées par le Ministère de la Santé, qui invoque, pour ce faire, le caractère éminemment dangereux de casser des briques en sautant au plafond. On a pu observer des troubles mentaux chez certains fans de cinéma qui sautaient au plafond d'enthousiasme.....
- Mais faites-le taire, quelqu'un. Plize !

CLOU, le bavard.

box office

1) APRES LA REPETITION	18/20
2) BRAZIL	17/20
3) PERIL EN LA DEMEURE	17/20
4) LA VIE DE FAMILLE	16/20
5) LA MAISON ET LE MONDE	16/20
6) AU-DELA DES MURS	16/20
7) BLANCHE ET MARIE	16/20
8) SUBWAY	15/20
9) NUIT PORTE JARRETELLES	15/20
10) LA BALADE INOUBLIABLE	15/20
11) ADIEU BONAPARTE	15/20
12) PIANOFORTE	15/20
13) REPO MAN	15/20
14) RETOUR MORTS-VIVANTS	15/20
15) SAC DE NOEUDS	15/20
16) LES SAISONS DU COEUR	15/20
17) ELECTRIC DREAMS	15/20
18) FASTER PUSSYCAT	15/20
19) LA DECHIRURE	14/20
20) LOUISE L'INSOUMISE	14/20
21) 2010	14/20
22) POULET AU VINAIGRE	14/20
23) LES SPECIALISTES	14/20
24) MOJADO POWER	14/20
25) LE JEU DU FAUCON	14/20
26) FLIC DE BEVERLY HILLS	14/20
27) THE BOSTONIANS	14/20
28) LA ROUTE DES INDES	14/20

DIVORCE A HOLLYWOOD

de Charles SHYER

Avec Ryan O'NEAL (berk ! berk ! berk !), Shelley LONG (bof ! bof ! bof !) et Drew BARRYMORE (ouais...). 1H53. USA. 11/20.

Ca commence avec un mec détrempé sur le bord d'une route qui ressemble très étonnamment au Spielberg des débuts : barbe blonde et raide, petites lunettes d'écailles et conversation émaillée (pavée même) de références à des films que personne n'a vu. L'histoire n'est pas si nulle que ça : un couple dont les partenaires sont alternativement au sommet de la gloire ou dans la déconfiture la plus crasse, et dans cette tourmente oublient totalement de s'occuper de la gosse qui attaque ses parents en justice pour "non-assistance-à-mineure-en-danger-de-devenir-une-dangeureuse-inadaptée-sociale, style-droguée, ou-autre délinquante-de-cet-acabit". Bref, le genre de truc qui ne pourrait arriver qu'aux States.
Donc, a priori, on a un scénario de mélo qui tient la route. Mais les acteurs ? Mais la mise en scène ? En effet, là, il y a matière à réflexion.
Ryan O'Neal est plat, trouver de la finesse dans son jeu, c'est comme chercher une bouteille de whisky à 4 plombes du mat' ! C'est dire !
Shelley Long, pour son premier grand rôle, est pas mal, mais elle n'a pas la carrure suffisante pour relever le niveau du jeu de son collègue.
Sinon, eh ben, on s'ennuie assez dur, car le moins qu'on puisse dire c'est que c'est très lent, bonjour le montage à revoir.
La seule chose que l'on peut regretter c'est que l'on ne voit pas suffisamment la petite Drew Barrymore, qui a tout ce qu'il faut pour devenir une des grandes actrices du 21ème siècle (elle a 8 ans !).
Voilà. Encore un film dont vous pouvez vous passer.

MICKI ET MAUDE

de Blake Edwards.

Avec Dudley Moore, Amy Irving, Ann Reinking, Richard Mulligan, Georges Gaynes. 1h55. USA. 12/20.

Marié depuis sept ans avec la même femme (un record en Californie), un journaliste de télé ringard aimerait paterner; las, Maude, qui vient d'être nommée juge au Tribunal de Grande Instance, repousse ad vitam eternam le projet. Il désespère d'être père lorsqu'une partenaire occasionnelle, Micki, lui annonce sa grossesse. Alleluia ! Patatras, Maude renonce à sa carrière et programme elle aussi une gestation.
Blake Edwards, c'est la série des Panthères Roses, Victor Victoria, la Party, bref des comédies alertes au comique dévastateur. Horreur, malheur, ce film est poussif et sirupeux. Parfumé à l'eau de rose, les dialogues sont affligeants et Dudley Moore ne croit pas un mot des absurdités qu'il doit débiter. C'est alors que la lumière vient. Blake a fait deux flops successifs et il a très durement attaqué la faune Hollywoodienne (S.O.B), en conséquence il prostitue son talent pour se faire pardonner. T'as pas intérêt à recommencer, son of a bitch.

LE PACTOLE

de Jean-Pierre Mocky

Avec Richard BOHRINGER (True West), Pauline LAFONT (la fifille), Patrick SEBASTIEN, Marie LAFORET, Roland BLANCHE (True West) et Bernadette LAFONT (la maman). 1H35. FRA.

Jean-Pierre MOCKY est soit-disant le réalisateur maudit du cinéma français. Pourquoi pas ? Moi j'aurais plutôt dit Raul Ruiz (dont j'va bientôt vous causer) m'enfin à chacun son avis.
Faut dire que "maudit" est quand même un adjectif traître : ou bien ça signifie que c'est un réalisateur génial à qui on a jamais donné une véritable occasion de démontrer son savoir-faire, ou bien ça peut vouloir dire que c'est un mec qui a une vision du cinéma tellement tordue qu'on ne lui file que rarement un budget.
Après avoir vu Le Pactole, je pencherais très nettement pour la deuxième version, à moins que je sois incurablement crétin, et que je n'aie rien compris à la profondeur de l'art mockyien, le contraire n'étant pas prouvé, sauf que lui décroche des budgets à la pelle.
J'ai trouvé ce film débile. Je sais, d'aucuns prétendent que c'est le retour du grand Mocky, et que c'est géniâââl, mais moi pas.
N'allez pas croire que les comédiens soient mauvais, non, mais disons qu'ils ont un jeu pour le moins curieux. Ce jeu est indubitablement imposé par Mocky, je crois connaître relativement bien le jeu de Bohringer (par exemple), à travers moult films et pièces de théâtre, eh ben là, j'l'ai pas reconnu.
Les acteurs jouent tous sur le même ton et tout sur le même ton : ils sont à la limite d'ânonner leur texte, entre l'italienne et la pièce de théâtre radiophonique. (Une italienne est une lecture d'une pièce de théâtre sans y mettre tous les sentiments).
Dans un film c'est très éprouvant, ce n'est même pas théâtral. C'est sûr que le style de Mocky est original, ça on ne peut pas lui enlever.
Comme quoi le jeu des acteurs est primordial dans un film, c'est ça qui permet à un film de ne jamais être vraiment nul, c'est le grand avantage des films ricains qu'on reçoit en France, ils sont souvent creux, mais très rarement mal joués. Ainsi Subway est un film sans scénario, mais qui est interprété avec un tel brio qu'on en oublie l'histoire au profit des acteurs.
Je passerai sur le montage trop lent à mon goût, c'est un film "noir" après tout.
Dernier truc : les costumes ont été fournis par Tati, le film aussi.

LIBERTE, EGALITE, CHOUCROUTE

de Jean Yanne

Avec M.SERRAULT, J.POIRET, D.PREVOST, J.YANNE, M.COUTELIER, U.ANDRESS, C.ALRIC, C.CLAVIER, P.PREBOIST, D.COWL, O.DeKERSAUZON et plein d'autres mecs qu'ont vu de la lumière et qui sont rentrés, comme ça, un peu par hasard ! 2H00. FRA. 11/20.

Bon, ça va, je sais, la photo n'est pas autrement représentative du film : Jean Yanne au téléphone... C'aurait aussi bien pu être une photo prise à son bureau, qu'autre chose. En fait, j'aurai dû vous prendre une photo de Mimi Coutelier, parce que c'est une actrice qu'est tellement pas bonne que les seuls films qu'elle tourne sont ceux réalisés par son mec, rusée !
Mais, d'un autre côté, elle est pas si mal la photo. Non, j'veux pas dire au niveau de sa qualité artistique, parce que là, franchement, y'a pas de quoi grimper aux rideaux. Nan, c'que j'essaie de dire c'est que Jean Yanne y ressemble étonnamment à notre vénéré patron, seul vrai maître de la religion (ou de la secte au choix) hebdogicélienne, j'ai nommé.....Bwana Patron Chef Ceccaldi !
Et n'allez pas croire que cette comparaison soit fortuite, non mais, ho, faudrait pas pousser quand même ! En effet, Jean Yanne joue le rôle de Marat, directeur du quotidien "L'Ami du Peuple Ciel", encore plus despotique que notre patron à nous, tellement qu'une certaine Charlotte Corday essaie de lui enfiler son surin dans la panse, c'est dire ! Alors que nous, on en est à peine à lui enfiler des *mousses* dans la panse ! (Avis aux porteurs du badge "touche pas à mon pote, touche à mes couilles" ; en arabe marocain, "mouss" ça veut dire "couteau", vous voyez un peu comment que j'vous donne des tas de renseignements, que comme ça vous allez être hach'ment plus culturés ?).
Si vous voulez que je vous parle du film, je vous répondrai ceci : *mais quel film ?* Une bouillie, un minestrone, un patchwork, du fric foutu en l'air, d'accord ! Mais, un film !!! Ca non ! Certainement pas !
Faut pas croire qu'en mettant des tas d'acteurs sur de la pelloche ça fait un film ! Ni non plus parce qu'il y a 8 minutes drôles.
On est pas des boeufs, tout de même !

SPLIT IMAGE, L'ENVOUTEMENT

de Ted KOTCHEFF

Avec Michael O'KEEFE, Karen ALLEN (Les Aventuriers De L'Arche Perdue), James WOOD (à suivre) et Peter FONDA (génial). 1H45. USA. 1982. 13/20.

Ted Kotcheff est un réalisateur curieux parce qu'à chaque film il change de style et de genre : Rambo, film d'action, Un Colt Pour Une Corde, western et enfin Split Image, drame psychologique, tourné juste après Rambo, d'ailleurs.
Vous remarquez que le film date de '82 et qu'il n'est distribué que maintenant en France : il aura fallu plus de 2 ans pour que ce film trouve un acheteur, c'est finalement un petit distributeur qui a jeté son dévolu sur le film.
Un jeune athlète se laisse embarquer dans une secte tout ce qu'il y a de plus classique. Il est au début réticent à cette ambiance particulière (on s'aime tous, pisse and love petit frère, on ne bouffe que ce que l'on produit de végétal), puis se laisse prendre au jeu après une tentative d'évasion. Il n'obéit plus qu'au grand chef de la secte : Peter Fonda. Ses parents ne sont pas du tout d'accord avec cette idée et se payent (cher) un kamikaze (James Wood) chargé de déprogrammer le fils.
Ce n'est pas le premier film qu'on nous sert sur les sectes et leurs méfaits. Celui-ci a l'avantage de prendre le contre-pied de pas mal des stéréotypes du genre : le jeune athlète n'est pas du tout une âme en peine, délinquant et tout le tralala, au contraire tout va bien pour lui, ses parents ont de la thune et c'est un très bon athlète. En plus de ça, il ne se rend pas au village de la secte à la recherche de quelque idéal pseudo-hippie de vie en communauté, non, non, non : son truc c'est qu'il a envie de rester près d'une gonzesse dont il est tombé amoureux, simple et compréhensible.
Evidemment, il se laisse prendre au jeu au bout d'un certain moment, il est sûr qu'étant dans un environnement où tout le monde est gentil (en apparence) et où on se décharge de tous les problèmes quotidiens, on peut se laisser tenter, en particulier lorsque le "patron" a un charisme irrésistible.
Déconnez pas, la secte c'est pas tout rose non plus : pas le droit de baiser, pas le droit d'être contre quelque chose, pas le droit, pas le droit, pas le droit, juste le droit de fermer ta gueule et de faire ce qu'on te dit de faire sous peine d'ecchymoses.
Encore faut-il dire que la secte du film m'a l'air bien soft par rapport à ce qu'on rapporte sur les vraies sectes, ils m'ont l'air vraiment trop gentils, même si c'est que de la frime.
Autre originalité du film, la fin (pas le dénouement) : le héros, après avoir été déprogrammé, ne rejette pas en bloc tout ce que la secte représentait, il essaie autant que possible d'en conserver des éléments positifs : l'*amour*, le fictif des autres, et le réel de la gonzesse après laquelle il courait.
Il y a une chose qui me gêne cependant : lors de la déprogrammation, jamais n'est dénoncée la méthode employée, forte, éprouvante, tout à fait semblable à la programmation, ni les motivations du déprogrammeur, c'est dommage.
Reste un film pas mal, mais qui ne va pas au fond du problème.

LE RETOUR DES MORTS-VIVANTS

de Dan O'Bannon

Avec Clu CULAGER (non, non, c'est pas moi !), Don CALFA, James CAREN et Tom MATHEWS. 1H50. USA.

Dan O'Bannon c'est pas n'importe qui : c'était le scénariste d'Alien et de Dark Star. Ca vous place un homme, non ?
Donc voilà :
- Bonjour, je roule des mécaniques, filez-moi de la thune que je vous ponde un film où que je serai non seulement scénariste, mais aussi réalisateur, non mais, faut pas voir à voir non plus !
- Ouh lààààà ! Du calme, gros. C'est pas comme ça que ça se passe d'habitude. On n'arrive pas comme ça la gueule enfarinée pour demander un budget.
Faut avoir une histoire....
- Mais ch'l'ai déjà écrite !
- Aaah bon ! Mais fallait le dire. Faites-moi voir ça, un peu, qu'on rigole.
.....
- Ah ben ouais, c'est pas mal. P't'êt' même qu'on arriverait à faire de la thune avec ça. Mais dites-moi, réaliser, c'est bien joli mais vous avez fait autre chose avant ?
- Euuuuh, ben, non. Mais j'ai déjà fait le storyboard, comme ça vous aurez une idée de ce que ça pourrait donner...
(Parenthèse pour vous expliquer ce qu'est un storyboard. Pétillon, le mec qui dessine les aventures de Jack Palmer disait que l'avantage de la BD sur le cinéma, c'est qu'on peut s'amuser à détruire la Tour Eiffel sans dépenser un rond, si ce n'est le crayon et la gomme. Un storyboard c'est ça : une BD du film avant que celui-ci soit tourné, on économise ainsi et du temps et de l'argent. Par exemple, Manara a fait le storyboard du Déclic, ce qui lui permettait d'avoir indirectement son mot à dire sur la mise en scène.)
- Très bien. Faites voir... Evidemment... Ecoutez, je veux bien vous donner le fric, si vous me garantissez que le film ressemblera de très près à ce storyboard, OK ?
- Ca marche !
Et voilà comment notre ami O'Bannon se retrouva avec plusieurs millions de dollars pour faire son film.
Le Retour Des Morts-Vivants, ça vous rappelle quelque chose, non ? Un film de George Romero, par hasard ? Qui date de '69 et qui s'appelait La Nuit Des Morts-Vivants ? Gagné !
Mais attendez, ce n'est pas parce que les titres se ressemblent qu'il existe un rapport entre les deux, si ? Si !
Eh oui, disons même que le rapport entre les deux films est carrément essentiel, puisque celui-ci fait directement et ouvertement référence au premier, hé, hé !
Faut que je vous raconte un peu l'histoire.
On est en '84 dans le Kentucky. Un jeune mec qui bosse dans un entrepôt de fournitures pour laboratoires et facs de médecine (cadavres en gros, squelettes indiens, demi-chiens, papillons punaisés et autres acides chlorydriques ou non), apprend par son chef preuves à l'appui que La Nuit Des Morts-Vivants est en fait tiré d'un fait réel. Les preuves en question sont dans la cave : 4 barils de l'armée, arrivés là par erreur, qui contiennent des cadavres qui se réanimèrent en '69 !!! Ils descendent tous les deux pour voir ça, et le chef, pour bien prouver que c'est du solide, file un grand coup de latte dans un des fûts. Erreur fatale (je dis bien fatale), v'là-t-y pas qu'il en sort un nuage de fumée qui assome nos deux dégourdis, et en remontant à l'étage ils se rendent compte que les divers cadavres, humains ou non, de l'entrepôt s'animent, les boules !
La suite, j'vous la raconte pas, ce s'rait pas du jeu !
Attention, ce film ne fait pas peur, pas même un petit peu, en fait c'est super drôle. D'ailleurs si ça foutait les ch'tons, vous m'connaissez, (cf le numéro 73), ch'rais sorti en courant !
C'est drôle pour plusieurs raisons :
- Les morts-vivants parlent ! (Brains ! Fresh brains ! ou en français : cerveaux, frais cerveaux, à ne pas confondre avec maison, sucrée maison)
- Quand on leur tire une balle dans la tête, ils ne meurent pas, comme dans le film de Romero. Entendre les héros se plaindre que dans le film ça marchait, et qu'ils se sont fait arnaquer parce que ça marche pas, ça vaut son pesant de cacahouètes.
- Les punks ont des états d'âmes et posent des questions hautement existentialistes, du genre, "mais à quoi ça sert les chaînes que je porte ? Tout ça c'est pour me donner un genre, je ne recherche que l'amour,..." Enfin vous voyez le style, on dirait le texte d'une chanson de Johnny !
Et à la fin, et puis non, j'vous parle pas de la fin.
Allez le voir et me faites pas chier !

EDITO

L'été est là, si si j'en ai la preuve. Démentant la météo et le calendrier, la télévision française vient de commencer ses programmes estivaux (comprendre diffuser les émissions les plus ringardes).
L'armistice de Cannes a permis de constater l'étendue des dégats télévisuels. Ces dernières semaines, on affichait complet au niveau de la qualité des films pour cause de sondages d'ecoute. Quand vient l'heure des fonds de tiroirs, le résultat est affligeant. Excepté un Hitchkock multidiffusé (TF 1) c'est le néant côté films.Encore une bonne note à TF 1 pour la série historique sur l'an mil, mais c'est A2 qui domine de la tête et des épaules avec une série, un téléfilm, un magazine et un document inclassable.

BOMBYX

VERSION LATINE
et la vie continue

Série italienne de Dino Risi avec Virna Lisi, Jean-Pierre Marielle, Clio Goldsmith, Sylva Koscina et Philippe Leroy.

Je prends le train en route, mais c'est pas grave parce qu'il y a huit épisodes qui vont nous conduire à travers l'Italie (la Lombardie, Milan, Rome), la Suisse, la France (Paris, la Côte d'Azur). Ce périple touristique sert de toile de fond aux aventures de la famille Bettochi et de leurs collatéraux de 1945 à nos jours. C'est une bonne série avec un scénario honnête; pour une fois les personnages ne ressemblent pas à des caricatures (Dallas ou Dinasty) et le dialogue n'est pas qu'un ramassis de poncifs (Chateauvallon). Quoi d'autre ? Le casting est excellent. Clio Goldsmith irradie chaque épisode de sa pulpeuse académie, ne la manquez pas.

Photo A2

Résumé du premier épisode : dans une grande maison à Brianza, Giulia (Virna Lisi) a vécu les années de guerre avec son père Edouard (Tino Scotti), un vieillard despotique, sa soeur Evelina, timide et romantique, et deux de ses plus jeunes enfants : Aldo et Silvia (Clio Goldsmith), belle et intelligente. Peu à peu la famille se reconstitue. Revient Elio, le fils qui était dans la résistance, Arnaldo (Jean-Pierre Marielle), le mari de Giulia, qui était réfugié en Suisse lors de la République de Salo, Saviero (Cittorio Mezzogiorno), le fils aîné engagé dans l'armée, et Arturo, un autre fils, prisonnier en Afrique.

Les retrouvailles entre Giulia et Arnaldo manquent de chaleur, le docteur Fasoli (Philippe Leroy) ayant pris la place du mari absent. Arnaldo se consacre à l'entreprise familiale, une vieille papeterie, mais Saviero, ambitieux et sans scrupule lui enlève le contrôle de l'usine. Pendant ce temps, Silvia tombe amoureuse d'Antonio, un journaliste de Milan. Ouf !

Tous les dimanches à 19h00.

ECRITS VAINS ET PIQUES
le deuxième couteau

Téléfilm de Josée Dayan avec François Marthouret, Alexandra Stewart, Michel Constantin, Hélène Vincent et Patrick Bouchitey.

Sandra Gamelin, auteur d'un best-seller, est assassinée lors d'un déjeuner à la Closerie des Lilas (fast-food parigot où le Tout-Paris littéraire se goinfre de ragots). Elle avait rendez-vous avec Jérôme Bernotte, conseiller littéraire des éditions Cooper, à qui elle devait proposer son nouveau roman (Mémé Louise contre le gang des pluches). Quelques jours plus tard, on retrouve le corps de l'éditeur Gaston Cooper au bois de Boulogne.

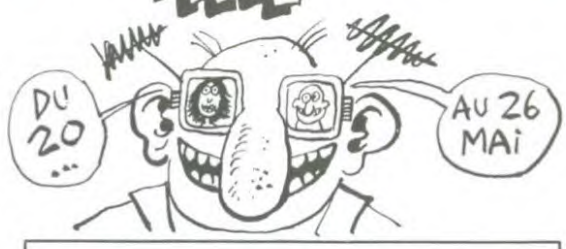
Photo A2

Le monde littéraire est en émoi (et moi, et moi ...) après ces deux crimes. Le commissaire Bartillot et le journaliste Yvan Brique (à l'oeuf) mènent chacun leur enquête. Alors que Bartillot travaille au corps Michèle Tessier, celle qui a publié le précédent ouvrage de S. Gamelin, Yvan Brique (la goélette) cherche du côté des auteurs ratés.

Excellente adaptation d'un bon polar. Le portrait du milieu littéraire est dévastateur à souhait. Les personnages cruels, mesquins et solitaires vont jusqu'au bout de leurs passions et de leur désespoir. La mise en image est très sophistiquée, les couleurs glacées, les angles de prise de vue originaux. Avec en prime un humour un peu distancié. Une seule fausse note : qui a écrit le 3ème roman ?

Diffusion le 22 sur A2 à 20h30

PROGRAMMES TÉLÉ



Lundi 20 mai

20h30 **C+** : ***LES MOTS POUR LE DIRE*** *(flippant)*
20h35 **FR3** : ***LES TONTONS FLINGUEURS*** *(le dialogue qui tue)*
20h35 **TF1** : ***QUAND PASSENT LES CIGOGNES*** *(film russe sur le retour des colombes de la paix)*
20h35 **A2** : ***LE GRAND ECHIQUIER :*** *Alexis Weissenberg*
22h20 **TF1** : ***ETOILES ET TOILES*** *(Freddy en post-Cannes)*
23h00 **FR3** : ***THALASSA*** *(à l'abordage)*

Mardi 21 mai

20h00 **C+** : ***COUPE DE FRANCE :*** *Lille/St-Etienne*
20h35 **FR3** : ***LA DERNIERE SEANCE:*** *Robert Mitchum*
20h35 **TF1** : ***LE COMMISSAIRE MOULIN :*** *La bavure*
20h35 **A2** : ***LA PUCE ET LE PRIVE*** *avec Bruno Cremer et Charles Vanel*
21h50 **C+** : ***HISTOIRE A LA UNE :*** *Yasser Arafat*
22h05 **TF1** : ***LES TROIS JOURS DU CONDOR***
22h30 **A2** : ***LIRE C'EST VIVRE :*** *Les nuits chaudes du Cap Français*
22h30 **TF1** : ***TINTAM'ARTS*** *(variétés)*

Mercredi 22 mai

20h30 **TF1** : ***DALLAS***
20h35 **FR3** : ***CADENCE 3***
20h35 **A2** : ***LE DEUXIEME COUTEAU*** *(voir article)*
21h00 **C+** : ***LEGITIME VIOLENCE*** *(connerie à l'étalage)*
21h30 **TF1** : ***PETROLE n° 3***
22h10 **A2** : ***MOI...JE*** *(voir CURIOSITES)*
22h25 **FR3** : ***LE PANTIN IMMOBILE (manip foirée)***
22h25 **TF1** : ***COTE D'AMOUR*** *(La bourse qui rocke)*
22h35 **C+** : ***NOTRE HISTOIRE*** *(voir CURIOSITES 82)*

Jeudi 23 mai

20h30 **C+** : ***ERENDIRA*** *(voir CURIOSITES)*
20h35 **FR3** : ***LA PERLE DE LA COURONNE*** *(épopée des mineurs silésiens)*
20h35 **TF1** : ***LES MISERABLES (fin)***
20h35 **A2** : ***ARRIVA SABATA*** *(western spaghetti)*
21h30 **TF1** : ***QUESTIONS A DOMICILE :*** *M.Rocard*
21h55 **A2** : ***DECAUX :*** *CLEMENCEAU*
22h20 **C+** : ***SCUM***

Vendredi 24 mai

20h35 **A2** : ***CHATEAUVALLON***
20h35 **FR3** : ***AGATHA CHRISTIE :*** *La mort à domicile*
20h35 **TF1** : ***LA GRANDE SUITE*** *(variétés)*
21h35 **A2** : ***APOSTROPHES :*** *Les journalistes*
21h35 **FR3** : ***FACE A LA TROIS :*** *Jacques Chirac*
21h45 **TF1** : ***MULTIFOOT***
22h20 **C+** : ***MISSISSIPI BLUES (1984),*** *documentaire de R. Parrish et B. Tavernier*
23h00 **A2** : ***AFRIQUE SUR SEINE de Jean Rouch (1968)***

Samedi 25 mai

20h35 **TF1** : ***PAS DE VIEUX OS*** *(série noire vieux jeu)*
20h35 **A2** : ***FINALE CHAMPIONNAT DE FRANCE DE RUGBY***
20h35 **FR3** : ***DISNEY CHANNEL***
22h10 **TF1** : ***DROIT DE REPONSE***
22h15 **A2** : ***LES ENFANTS DU ROCK***
22h15 **FR3** : ***DYNASTIE***
22h50 **C+** : ***MAUSOLEUM (1981),*** *(enfin un bon film fantastique)*

Dimanche 26 mai

18h00 **C+** : ***LE CADEAU*** *(voir CURIOSITES)*
19h00 **A2** : ***ET LA VIE CONTINUE n° 3*** *(voir article)*
20h35 **FR3** : ***LAISSEZ PASSER LA CHANSON***
20h35 **A2** : ***LE GRAND RAID***
20h35 **TF1** : ***LA MAIN AU COLLET*** *(voir article)*
21h00 **C+** : ***GORKY PARK*** *(mauvais mais avec Lee Marvin et William Hurt)*
21h35 **A2** : ***IT'S ALL TRUE*** *(voir article)*
22h30 **FR3** : ***AN AMERICAIN ROMANCE*** *(document sur la sidérurgie)*

A CHAT PERCHE
la main au collet

Film de Alfred Hitchcock (1956) avec Cary Grant, Grace Kelly et Charles Vanel.

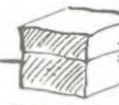
Sur la Côte d'Azur, en pleine saison touristique, un rat d'hôtel nocturne vole des bijoux. La police soupçonne John Robie (Cary Grant), alias Le Chat, cambrioleur célèbre avant-guerre. Ce dernier miaule son innocence (la nuit tous les chats sont gris), puis pris à rebrousse-poil, décide de coincer ce matou. Après avoir demandé de l'aide à des anciens copains, apparemment rangés, l'ex-félin pose sa patte sur un minou en chaleur, Frances (Grace Kelly). Il dîne avec elle (repas lèche-babines pour minet collet monté), fait patte de velours avec sa mère et finit dans la tanière (au Carlton : panière * * * *) où, ronronnant de plaisir, la minette lui montre une parure chatoyante. John se poste en embuscade afin de griffer le mistigri qui ne manque pas de venir. Las, le matois matou réussit à s'emparer du collier, puis à s'enfuir au ras des moustaches de John. Chat alors !

C'est le dernier film de Grace Kelly qui, prenant goût aux bijoux, décida de troquer les faux pour des vrais. Le tournage fut relativement dangeureux, les scènes sur les toits étant peu doublées. De plus,

Vous prendrez bien une langue de chat ?

Grace Kelly étant très myope, le tournage de la séquence où, lancée à pleine vitesse, elle s'arrête au dernier moment au bord de la corniche, causa de nombreuses frayeurs. Rétrospectivement, sa sortie de scène définitive est cinéphilique.

Diffusion le 26 à 20h30 sur TF1



LA VIE EN BOITE
it's all true

Emission de Julian Temple (BBC) avec des apparitions d'Orson Welles, Mel Brooks, Grace Jones, Mari Wilson et Akio Morita (Pdg de Sony).

Mr A, vieux grincheux et Mme B, retraitée aigrie, sont enfermés dans des postes de télévision au travers desquels ils observent le monde. Ils se voient, se parlent et se disputent au sujet du programme à regarder sur le mur d'images, placé devant eux, leur seule vision de l'extérieur. Ils passent de l'Angleterre à l'Urss, au Japon, à l'Inde...

La vidéo est partout dans la vie (pour Mr A et Mr B, elle est la vie). On se marie par vidéo, on fornique par câble (scène de la vidéo conjugale), on s'amuse avec le vidéo-jeu Herpès (parcours du con-battant à New-York) et on vidéo-divorce (le gagnant garde les cassettes du couple). Vous voulez partir en vacances, pas de problème. Si vous êtes blêmes, branchez-vous sur les Seychelles et bronzez aux écran-violets. Vous êtes accro et votre télé est en panne, le secours cathodique est là pour vous aider (bon c'était dans Vidéodrome, le film D. Cronenberg, mais ç'aurait pu être dans ce bazar médiatique).

Je passe sur la vidéo-justice (témoins, aveux et jugements cathodiques) pour en venir au fin du fin : la vie après la mort. Visite d'un cimetière de célébrités. Les stèles sont équipées d'écrans qui permettent de revoir nos chers disparus. Très chers même puisque Mel Brooks exige X dollars à la minute pour tout dire sur le sens de la vie. Quel peut-il être pour nos deux personnages dans leur bocal ? Demandez la réponse à votre poisson rouge.
Le sujet de l'émission est vous l'aviez compris la vidéo dans la vie, demain. Revu et corrigé par un humour british à mi-chemin entre le non-sens et les Monty Pythons (les bébêtent qui montent au box-office), c'est Alice au pays des merveilles à l'âge électronique. Un régal pour les amateurs.

Diffusion le 26 à 21h35 sur A2

curiosités :

MOI...JE

Magazine réalisé par Bernard Bouthier.

A boire et à manger comme d'habitude. Deux bons sujets mal traités : SAUVE QUI PEUT sur la solidarité et BANCO A L'EST sur les capitalistes marxistes. Un classique SUPER DEMERDS et deux merveilles LE GUEULOIR et MADAME EST SERVIE.

LE GUEULOIR : une minute pour cracher tout ce qu'on a sur le coeur. La colère, la haine, le désespoir à l'état brut. Au programme : un immigré, un patron, un coursier, une prostituée, un anti-catho, un prêtre intégriste...Souvent drôle, toujours poignant.

MADAME EST SERVIE : le "personnel de maison" en a gros sur la patate. D'origine humble, ils sont confrontés à l'opulence des nantis, à leurs exigences croissantes (au beurre). Tranches de vies (pain) bis. Reportage incisif et caustique sur ceux qui passent l'encaustique.

Photo A2

Diffusion le 22 à 22h10 sur A2.

ERENDIRA

Film de Ruy Guerra (1983) avec Irène Papas,Michäel Lonsdale et Rufus.

Erendira (petite fleur), une jeune et belle orpheline, vit chez sa grand-mère (Mamie Nova), qui l'exploite au maximum (et je te bats le beurre, et je te fabrique le yaourt). Un soir, épuisée, elle oublie de souffler les bougies. A l'aube, la somptueuse villa n'est plus que ruines et cendres. Furieuse, Mamie Nova condamne petite fleur à rembourser avec son corps la maison. Dont acte, la pauvre petite expose son académie sur la voie publique (version enfantine : elle fait de la pub pour de la crème fraîche; version adulte : elle fait la pute). Elle rencontre alors Ulysse, ex-grenouille et présentement prince charmant, qu'elle oblige à trucider la mère-grand (vas-y Ithaque, Ithaque !). Ils vécurent heureux et eurent beaucoup de petits suisses

"Je m'appelle Mamie Nova et j'aime la pub"

Ce conte moral pour adultes ne ressemble à rien de connu.

C'est démesuré, grandiose, lyrique. Si on n'accepte pas le parti-pris baroque, ça devient hermétique et ennuyeux.

Diffusion le 23 à 20h30 sur C+.

LE CADEAU

Film de Michel Lang (1983) avec Clio Goldsmith, Pierre Mondy et Jacques François.

Un cadre prend sa retraite. Ses collègues lui offrent un cadeau : une rencontre avec Barbara, call-girl de luxe. Il en tombe amoureux, son ex-patron aussi, sa femme idem (stop, pas de ça dans une comédie légère, on retire l'épouse). C'est vif, parfois drôle. Là où je suis plus d'accord, c'est l'horaire de la programmation. A la même heure, sur A2, passe la série italienne avec la pulpeuse créature de mes rêves. Bande de sadiques.

Diffusion le 26 à 18h00 sur C

Eureka!

Personne n'a encore trouvé !

Avec 5 jeux d'aventures passionnants en français, avec effets sonores, plus 5 jeux d'arcade, EUREKA a déjà occupé les longues soirées d'hiver de plus de **8000 Fans.** Avec en plus un concours et **250000 Francs** au premier qui trouvera le code d'EUREKA.. voila bien de quoi vous rendre enragés !
Personne n'ayant trouvé la bonne réponse au 31 Mars, date de cloture du concours, celui-ci a été prorogé jusqu'à la fin de l'année.. ou jusqu'à ce que quelqu'un ait trouvé !

Jeu du mois dans TILT, Joystick d'or en Angleterre, EUREKA est vraiment LE jeu à avoir absolument pour Commodore 64 ou Spectrum (préciser à la commande).

Bon de Commande à retourner à:
EUREKA INFORMATIQUE 39 Rue Victor Massé. 75009 PARIS

M.....

Adresse.....

Code .....Ville .....

désire recevoir la cassette du jeu EUREKA pour :
Commodore 64 ☐ Spectrum. ☐
Ci-joint 250 Francs en reglement de ma commande (Franco de port)

HOURRA ! JE VOLE...

Non, c'est pas vrai, mais j'ai vu de mes yeux vu qu'il était possible de décoller et de se balader grâce au simulateur de vol d'Ere Informatique , **Mission Delta** . Quoi ? Mission Delta ? Mais il est antique ce soft !
Eh bien vous êtes dedans ! Le logiciel en question fonctionne maintenant sur Amstrad et comme je sais que vos aimez ça, sachez qu'il vous en coûtera 160 francs (environ, ça change suivant les crèmeries). Bon vent et bon vol ! J'oubliais : c'est, comme d'habitude maintenant, la meilleure version jamais réalisée par les gens d'Ere, la preuve ils ont installé la stéréo pour vous faire mieux planer.

LE PMU MISE SUR LE BON CHEVAL

Depuis que ce foutu canard (le nôtre) existe, j'ai vu passer des tonnes de programmes simulant le tiercé, des tombereaux de jeux de hasard, des roulettes, des pokers et tutti frutti. C'est bien les gars, ça prouve que vous aimez les simulations de jeux de pognon sur ordinateur. Sachez désormais qu'on vous a compris en haut lieu : le PMU a décidé à son tour de s'informatiser. De quoi s'agite-t-il et comment se fait-ce ? Simplement, avec l'arrivée du Loto Sportif(le jeu con fait par des cons pour des cons) il n'était que temps de redresser la barre du PMU (pari mutuel urbain et orbain) en jouant la carte de l'informatisation. Par conséquent, tous nos lecteurs de Mantes-la Jolie et des environs pourront désormais taper leur tiercé sur l'un des 210 terminaux placés dans près de 140 troquets du coin. Les infos sont centralisées sur un terminal régional et les calculs se font au triple galop. C'est la moindre des choses. Cette transformation du PMU est un marché intéressant pour l'informatique puisqu'il est question de fabriquer près de 8000 modems et 11000 terminaux.

Les fabricants sont sur la ligne de départ. On n'attend plus que Zitrone pour le commentaire. Bull et Matra semblent placés à coup sûr. Souhaitons que personne ne tourne casaque.

PEPE LOUIS CONTRE LE GANG DES PUCES !

Suite de la page 28

Grosso modo, c'est ce qui nous arrive, mais en pire. Car une énorme vague déferle sur le pont et nous balaye. Je serre ma canne et je m'accroche à mon béret. Le choc est violent. Avant de couler à mon tour, j'essaye de crier. Manque de bol, il n'y a aucun navire à la ronde. Et même s'il y en avait un, j'imagine mal comment il pourrait nous tirer de là. Les Bahamas sont à plusieurs centaines de kilomètres. Je n'entends plus les cris de Tramolo.

J'ai à peine le temps d'apercevoir trois ailerons de requins fendre la mer en furie et se précipiter vers Tramolo qui hurle "Je ne sais pas nager".
Surpris par le froid glacial de l'eau, Steve Jobard vient de couler à pic.
Le bateau se casse comme une coquille d'oeuf. A mon tour, je sens que je vais flancher. Ca m'ennuie tout de même de crever loin de chez moi et à l'abri des regards indiscrets car je suis un tantinet exhibitionniste. Je pensais avoir encore quelques belles années de ant moi, mais je crois que je vais devoir renégocier le contrat en secondes.

Enfin, alors que l'eau commence à envahir mes pauvres poumons fatigués, je ressens une vive douleur dans la poitrine : c'est sûr ! Je suis encore en train de faire un infarctus. Et j'ai oublié mes pilules à Paris, dans la poche de mon veston à carreaux. J'aurais dû regarder mon horoscope avant d'entreprendre quoi que ce soit ce matin. Quand ça va mal, ça va mal...

(Comment Pépé Louis, Steve Jobard et Jack Tramolo vont-ils s'en sortir ??Comment ?? COMMENT ?? Argh....Ne dormez pas pendant une semaine et campez devant votre kiosque à journaux !)

PLATITUDE

La grande mode est aux écrans plats : tous ceux que j'ai vus sont merdiques, illisibles, gris, ternes, petits, moches, chiants, cacas...sauf celui du Gridcase, que c'est qu'il est beau cet ordinateur de chez Grid avé son écran plat vert et jaune. Même qu'il existe un modèle (Gridcase3) avé un écran au PLASMA rouge et noir comme les globules. Hélas, quand c'est bien c'est cher, j'ose même pas vous dire le prix pour vous éviter la syncope. Je suis bon.

MAIS QUE SONT LES DEULIGNES D'ANTAN DEVENUS ?

Comme toute chose, cette rubrique semble avoir eu une belle existence : Elle naquit dans l'indifférence, elle grandit en taille et en qualité avec le temps et maintenant elle s'étiole, perdant ses fans semaine après semaine.

Il est temps de réitérer l'appel aux **fainéants** de tous les ordinateurs : réveillez-vous et produisez, bon sang ! Vous croyez que les softs tombent du ciel vous ? Mais bougez-vous ventre saint-gris, sinon je vous supprime tous, sans exception !

Premier dans la catégorie moins j'en fais, mieux je me porte, Childeric AZUR vous souligne son point de vue.

Listing ORIC1, ATMOS

```
1 POKE46343,PEEK(47089)
```

Bruno de la BOISSERIE récidive en beauté et en inverse !

Listing CANON

```
1 INPUT"C,N";C$,X:C=ASC(C$):FORA=2TO23ST
EP3:D(A¥3)=VAL("&H"+MID$(FONT$(C),A,2))
2 D(A¥3)=255-D(A¥3):NEXT:FONT$(X)="D(0),
D(1),D(2),D(3),D(4),D(5),D(6),D(7)"
```

C, caractere a inverser et N, numero assigne au caractere inverse, soit de 128 a 159 et de 224 a 255

Marcel et Patrick ne donnent rien d'autre que ce petit gag, même pas leur nom !

Listing Apple

```
1  FOR I = 1 TO 9: READ A: POKE
     2047 + I,A: NEXT : DATA 32,2
     37,253,173,48,192,76,00,08
2  FOR I = 1 TO 1000: NEXT : CALL
     2048
```

Pierre ADAM a dû souffrir de malnutrition dans son enfance. Depuis, il ne rêve que de gras.

Listing THOMSON

```
 10 CLEAR,&H6FFF:FORI=&H7000 TO&H7
011:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
:EXEC&H7000
 20 DATA 1C,10,8E,40,00,A6,84,44,A
A,84,A7,80,8C,5F,3F,26,F4,39
```

Grâce à ce nouveau deuligne de Laurent CONSTANTY, profitez de majuscules et minuscules simultanément, sous le contrôle majuscule.

Listing COMMODORE

```
3 FORT=679TO715:READA:POKET,A:NEXT:DATA169
  1,141,25,208,162,146,160,21,173,18,20
  8,16,4,162
4 DATA1,160,23,142,18,208,140,24,208,173,
  13,220,41,1,240,3,76,49,234,76,188,254
```

Pour partir en vacances avec Philippe CAUSSE, utilisez le chargeur du programme ZX ! Pour régler la vitesse, pokez une valeur entre 01 et 255 en 16642. A lui les deux softs !

Listing ZX 81

```
10 REM (135 OCTETS)
20 PRINT USR 16514
```

Codes Machine

```
16516 01 00 00 C5 06 15 ED 5F
16524 E6 1F 4F CD F5 08 3E 17
16532 D7 CD BB 02 7D FE F7 28
16540 48 FE EF 28 37 CD F2 40
16548 3A 09 41 4F 06 00 CD F5
16556 08 2A 0E 40 3E 17 BE 28
16564 10 23 BE 28 0C 36 06 2B
16572 36 86 CD 00 41 C1 03 18
16580 C2 2A 0E 40 36 08 23 36
16588 08 11 20 00 19 22 0E 40
16596 C1 40 49 C9 3A 09 41 FE
16604 1E 30 C2 3C 32 09 41 18
16612 BC 3A 09 41 FE 00 28 B5
16620 3D 32 09 41 18 AF ED 5B
16628 0C 40 21 21 00 19 01 D6
16636 02 ED B0 C9 01 D0 0A 0B
16644 78 B1 20 FB C9 00
```

Bon, peut-être à la prochaine fois... s'il y en a une.

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 Frs, portant votre adresse complète à : COBRA SOFT 5, av. Monnot 71100 CHALON S/SAONE (Précisez la marque de votre ordinateur).

Programmeurs, contactez-nous !

PUB ©

by the great HLABIANO

Le programme de Jean-Jacques BIC, se propose d'entraîner nos enfants à l'art subtil de la conjugaison.

Mode d'emploi :
Ce programme contient 20 verbes des 3 groupes (dont les auxiliaires avoir et être) et offre deux possibilités :
1-Réviser les terminaisons des 10 principaux temps
2-Conjuguer chacun des 20 verbes à toutes les personnes de ces 10 temps. La possibilité est donnée de situer et de corriger soi-même les erreurs, en demandant un nouvel essai, ou de faire afficher la conjugaison correcte du verbe choisi.

CONJUGAISON sur CBM 64 .

```
10 DIMVE$(20)
20 F$="↔"
30 POKE53280,12:POKE53281,12
40 PRINT"□"
50 GOSUB2290 REM -- PRESENTATION --
60 REM -------------------------
70 REM --- CHOIX DU PROGRAMME ---
80 REM -------------------------
90 C$(1)="REVISION DES TERMINAISONS"
100 C$(2)="EXERCICE DE CONJUGAISON"
110 C$(3)="FIN DU PROGRAMME"
120 T$(1)="PRESENT"
130 T$(2)="FUTUR SIMPLE"
140 T$(3)="IMPARFAIT   "
150 T$(4)="PASSE SIMPLE"
160 T$(5)="PASSE COMPOSE"
170 T$(6)="PLUS QUE PARFAIT"
180 T$(7)="CONDITIONNEL PRESENT"
190 T$(8)="FUTUR ANTERIEUR"
200 T$(9)="PASSE ANTERIEUR"
210 T$(0)="SUBJONCTIF PRESENT"
220 PRINT"■■■■■■■■■■■■";
230 FORJ=1TO3
240 PRINTTAB(4);J;"■■■■ ";C$(J):PRINT
250 NEXTJ
260 GETCH$:IFCH$=""THEN260
270 IFCH$="3"THENPRINT"□":END
280 IFCH$<>"1"ANDCH$<>"2"THEN260
290 GOSUB2920
300 PRINT"■■■■■■■■■■■■";
310 FORJ=1TO10
320 IFJ=10THENJ=0
330 PRINTTAB(4);J;"■■■■ ";T$(J)
340 IFJ=0THEN360
350 NEXTJ
360 GETX$:IFX$=""THEN360
370 X=VAL(X$)
380 IFX<0THEN360
390 T$=T$(X)
400 IFCH$="1"THENGOTO3040
410 FORJ=1TO20:READVE$(J):NEXTJ
420 GOSUB2920
430 PRINT"■■■■■■■■■■■■";
440 TAB=5
450 FORJ=1TO10
460 IFJ=10THENTAB=4
470 PRINTTAB(TAB);J;"■■■■ ";VE$(J)
480 NEXTJ
490 PRINT"■■■■■■■■■■■■";
500 FORJ=11TO20
510 PRINTTAB(20);J;"■■■■ ";VE$(J)
520 NEXTJ
530 PRINTTAB(4);
540 INPUT"■ ■■TAPE LE NO DE TON CHOIX■";V$
550 V=VAL(V$)
560 IFV<1ORV>20THENPRINT"□":TAB(4);"
                                    □" GOTO530
570 VE$=VE$(V)
580 REM ----------------------------
590 REM ---LECTURE DES TERMINAISONS---
600 REM ----------------------------
610 FORI=1TO6:READTA$(I):NEXTI
620 FORI=1TO6:READTB$(I):NEXTI
630 FORI=1TO6:READTC$(I):NEXTI
640 FORI=1TO6:READTD$(I):NEXTI
650 FORI=1TO6:READTN$(I):NEXTI
660 FORI=1TO6:READTF$(I):NEXTI
670 FORI=1TO6:READTG$(I):NEXTI
680 FORI=1TO6:READTH$(I):NEXTI
690 FORI=1TO6:READTJ$(I):NEXTI
700 FORI=1TO6:READTK$(I):NEXTI
710 FORI=1TO6:READTL$(I):NEXTI
720 FORI=1TO6:READTM$(I):NEXTI
730 FORI=1TO6:READTP$(I):NEXTI
740 FORI=1TO6:READEP$(I):NEXTI
750 FORI=1TO6:READEF$(I):NEXTI
760 FORI=1TO6:READEI$(I):NEXTI
770 FORI=1TO6:READES$(I):NEXTI
780 FORI=1TO6:READEC$(I):NEXTI
790 FORI=1TO6:READAP$(I):NEXTI
800 FORI=1TO6:READAF$(I):NEXTI
810 FORI=1TO6:READAI$(I):NEXTI
820 FORI=1TO6:READAS$(I):NEXTI
830 FORI=1TO6:READAC$(I):NEXTI
840 FORI=1TO6:READTQ$(I):NEXTI
850 FORI=1TO6:READSA$(I):NEXTI
860 FORI=1TO6:READSB$(I):NEXTI
870 FORI=1TO6:READAU$(I):NEXTI
880 FORI=1TO6:READEU$(I):NEXTI
890 REM ----------------------------
900 REM ---EXTRACTION DU RADICAL---
910 REM ----------------------------
920 REM --CHOIX DES TERMINAISONS---
930 REM ----------------------------
940 IFRIGHT$(VE$,2)="ER"THENR$=LEFT$(VE$,LEN(VE$)-2):GOTO103
    0:REM--1ER GROUPE--
950 IFVE$="AVOIR"THENGOTO1600
960 IFVE$="OUVRIR"THENR$="OUVR":GOTO1410
970 IFVE$="DECOUVRIR"THENR$="DECOUVR":GOTO1410
980 IFRIGHT$(VE$,2)="IR"THENR$=LEFT$(VE$,LEN(VE$)-2):GOTO113
    0:REM--2E  GROUPE--
990 IFRIGHT$(VE$,3)="DRE"THENR$=LEFT$(VE$,LEN(VE$)-2):GOTO12
    30:REM--VERBES DRE-
1000 IFVE$="SOURIRE"THENR$="SOURI":GOTO1330
1010 IFVE$="RIRE"THENR$="RI":GOTO1330
1020 IFVE$="ETRE"THENGOTO1510
1030 REM--VERBES 1ER GROUPE--
1040 IFX=1THENFORI=1TO6:TE$(I)=TA$(I):NEXTI
1050 IFX=3THENFORI=1TO6:TE$(I)=TD$(I):NEXTI
1060 IFX=2THENFORI=1TO6:TE$(I)=TN$(I):NEXTI
1070 IFX=4THENFORI=1TO6:TE$(I)=TH$(I):NEXTI
1080 IFX=5ORX=8ORX=9THENR$=R$+"E"
1090 IFX=6THENR$=R$+"E"
1100 IFX=7THENFORI=1TO6:TE$(I)=TK$(I):NEXTI
1110 IFX=0THENFORI=1TO6:TE$(I)=SA$(I):NEXTI
1120 GOTO1710
1130 REM--VERBES 2EME GROUPE--
1140 IFX=1THENFORI=1TO6:TE$(I)=TB$(I):NEXTI
1150 IFX=3THENFORI=1TO6:TE$(I)=TP$(I):NEXTI
1160 IFX=2THENFORI=1TO6:TE$(I)=TF$(I):NEXTI
1170 IFX=4THENFORI=1TO6:TE$(I)=TJ$(I):NEXTI
1180 IFX=5ORX=8ORX=9THENR$=R$+"I"
1190 IFX=6THENR$=R$+"I"
1200 IFX=7THENFORI=1TO6:TE$(I)=TL$(I):NEXTI
1210 IFX=0THENFORI=1TO6:TE$(I)=SB$(I):NEXTI
1220 GOTO1710
1230 REM--VERBES DRE---------
1240 IFX=1THENFORI=1TO6:TE$(I)=TC$(I):NEXTI
1250 IFX=3THENFORI=1TO6:TE$(I)=TD$(I):NEXTI
1260 IFX=2THENFORI=1TO6:TE$(I)=TQ$(I):NEXTI
1270 IFX=4THENFORI=1TO6:TE$(I)=TJ$(I):NEXTI
1280 IFX=5ORX=8ORX=9THENR$=R$+"U"
1250 IFX=3THENFORI=1TO6:TE$(I)=TD$(I):NEXTI
1260 IFX=2THENFORI=1TO6:TE$(I)=TG$(I):NEXTI
1270 IFX=4THENFORI=1TO6:TE$(I)=TJ$(I):NEXTI
1280 IFX=5ORX=8ORX=9THENR$=R$+"U"
1290 IFX=6THENR$=R$+"U"
1300 IFX=7THENFORI=1TO6:TE$(I)=TM$(I):NEXTI
1310 IFX=0THENFORI=1TO6:TE$(I)=SA$(I):NEXTI
1320 GOTO1710
1330 REM--VERBES SOURIRE--
1340 IFX=1THENFORI=1TO6:TE$(I)=TQ$(I):NEXTI
1350 IFX=3THENFORI=1TO6:TE$(I)=TD$(I):NEXTI
1360 IFX=2THENFORI=1TO6:TE$(I)=TG$(I):NEXTI
1370 IFX=4THENFORI=1TO6:TE$(I)=TJ$(I):NEXTI:R$="SOUR"
1380 IFX=7THENFORI=1TO6:TE$(I)=TM$(I):NEXTI
1390 IFX=0THENFORI=1TO6:TE$(I)=SA$(I):NEXTI
1400 GOTO1710
1410 REM--VERBES OUVRIR--DECOUVRIR--
1420 IFX=1THENFORI=1TO6:TE$(I)=TA$(I):NEXTI
1430 IFX=3THENFORI=1TO6:TE$(I)=TD$(I):NEXTI
1440 IFX=2THENFORI=1TO6:TE$(I)=TF$(I):NEXTI
1450 IFX=4THENFORI=1TO6:TE$(I)=TJ$(I):NEXTI
1460 IFX=7THENFORI=1TO6:TE$(I)=TL$(I):NEXTI
1470 IFX=0THENFORI=1TO6:TE$(I)=SA$(I):NEXTI
1480 IFX=5ORX=6ORX=8ORX=9ANDVE$="OUVRIR"THENR$="OUVERT"
1490 IFX=5ORX=6ORX=8ORX=9ANDVE$="DECOUVRIR"THENR$="DECOUVERT"
1500 GOTO1710
1510 REM--VERBE ETRE---------
1520 IFX=1THENFORI=1TO6:TE$(I)=EP$(I):NEXTI
1530 IFX=2THENFORI=1TO6:TE$(I)=EF$(I):NEXTI
1540 IFX=3THENFORI=1TO6:TE$(I)=EI$(I):NEXTI
1550 IFX=4THENFORI=1TO6:TE$(I)=ES$(I):NEXTI
1560 IFX=7THENFORI=1TO6:TE$(I)=EC$(I):NEXTI
1570 IFX=0THENFORI=1TO6:TE$(I)=EU$(I):NEXTI
1580 IFX=5ORX=6ORX=8ORX=9THENR$="ETE"
1590 GOTO1710
1600 REM--VERBE AVOIR--------
1610 IFX=1THENFORI=1TO6:TE$(I)=AP$(I):NEXTI
1620 IFX=2THENFORI=1TO6:TE$(I)=AF$(I):NEXTI
1630 IFX=3THENFORI=1TO6:TE$(I)=AI$(I):NEXTI
1640 IFX=4THENFORI=1TO6:TE$(I)=AS$(I):NEXTI
1650 IFX=7THENFORI=1TO6:TE$(I)=AC$(I):NEXTI
1660 IFX=0THENFORI=1TO6:TE$(I)=AU$(I):NEXTI
1670 IFX=5ORX=6ORX=8ORX=9THENR$="EU"
1680 REM ----------------------
1690 REM ---CORPS DU PROGRAMME---
1700 REM ----------------------
1710 PRINT"□";
1720 FORCO=1TO5:PRINT"■■■■■■■■■■■■
```

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'Apple. Mais les fanatiques du 6809 du TO7 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 ----> ZX81
No 82 ----> ORIC 1, ATMOS

GENERALITES SUR LES ROUTINES

Lorsque vous écrivez un programme en Basic, vous avez sans doute pris l'habitude d'effectuer certains travaux répétitifs à l'aide de sous-programmes, que vous les appeliez par un *Gosub* ou par un *Call*. Cette bonne habitude, vous n'avez pas besoin de la perdre lorsque vous travaillez en assembleur, mais vous vous devrez de veiller à certains détails qui étaient automatiquement gérés par le Basic.

Reprenons à la base nos connaissances de programmation et tentons d'y voir plus clair quant à la gestion des sous-programmes. Imaginons la structure de programme suivante :

Programme

1. PAS 1
2. ALLER AU SOUS-PROGRAMME a
3. AFFICHER LES RESULTATS
4. FIN

Sous-programme a

1. PAS 1
2. PAS 2
3. ALLER AU SOUS-PROGRAMME b
4. PAS 3
5. RETOUR

Sous-programme b

1. PAS 1
2. PAS 2
3. RETOUR

A chaque fois que la linéarité du déroulement du programme se brise, deux possibilités s'offrent au micro-processeur :
a. il s'agit d'un saut inconditionnel et le PC (ou compteur ordinal) s'occupe de la nouvelle adresse, sans autre.
b. il s'agit d'un appel à un sous-programme et l'adresse à partir de laquelle l'appel a eu lieu doit être mémorisée.

Lors de l'étape 2 du programme ci-dessus, nous appelons un sous-programme. Lorsque la routine a est exécutée, nous devons revenir à l'endroit suivant immédiatement celui où a eu lieu l'appel à la routine a. Ce qui signifie en clair que nous devons, à chaque appel à une routine, mémoriser dans un endroit précis de la mémoire les adresses de retour de sous-programme.

Dans l'exemple que j'ai donné ci-dessus, vous avez pu voir qu'au sein de la routine a, on trouve un appel à la routine b. Nous allons donc avoir deux adresses de retour à stocker et à ne pas mélanger. Autrefois, on utilisait un registre de seize bits pour stocker une adresse de retour, ce qui signifiait qu'il était impossible de réaliser un appel de routine à partir d'un sous-programme sans partir dans des complications infernales. Aujourd'hui, le micro-processeur utilise une pile système de type FILO (First In Last Out, ou premier rentré dernier sorti) dans laquelle il entasse les adresses de retour comme des assiettes dans le buffet de la salle à manger.

Lorsque le sous-programme sort de la routine b, il retrouve sans peine l'endroit d'où venait l'appel et redémarre donc à l'étape 4 du sous-programme a. Une fois celui-ci arrivé à son terme, le micro-processeur prend l'adresse de retour dans la pile système et revient à l'étape 3 du programme principal.

Vous voyez donc que l'assembleur n'est pas aussi limité qu'il en a l'air , mais les routines que vous créez sont malgré tout limitées par un certain nombre de critères et de règles, fort simples à assimiler d'ailleurs.

Première règle fondamentale et totalement inviolable : une routine ne peut et ne doit pas s'appeler elle-même. Pourquoi ? Tout s'explique, mais rien ne parle autant à l'imagination qu'un bon exemple. Ecrivez donc, à l'aide de votre programme d'assemblage préféré, un programme du type suivant :

Programme

10 Aller à la routine a
20 Afficher les résultats
30 Fin

Routine a

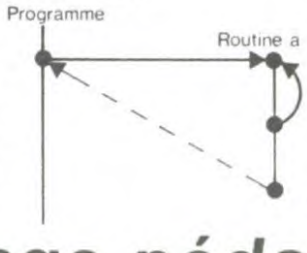
100 Afficher *coucou*
110 Aller à la routine a
120 Retour

Que va-t-il se passer ? Le micro-processeur va lire la première instruction. C'est un appel à une routine. Il stocke donc dans sa pile sytème l'adresse 20 (qui correspond effectivement à l'endroit où il devra revenir une fois la routine exécutée). Il arrive donc dans la routine, il affiche *coucou* et tombe ensuite sur un appel de routine. Il mémorise l'adresse de retour (en l'occurence 120) en la stockant dans sa pile système au-dessus de la précédente (20) et part exécuter la routine. Il arrive donc dans la routine, il affiche *coucou* et il tombe ensuite sur un appel de routine. Il memorise l'adresse de retour...

Illustrons par un schéma relativement simple le travail exécuté par le micro-processeur lors de l'exécution de ce programme.

Boucle infernale

Programme



Comme vous vous en êtes inévitablement rendu compte, le micro-processeur ne pourra jamais atteindre l'instruction de retour. Il continuera donc à empiler soigneusement les adresses de retour successives, jusqu'à un certain point. C'est ce point que nous allons déterminer, qui nous donnera par la même occasion une autre limitation concernant l'usage des routines. En théorie, la seule limitation que peut connaître le micro-processeur dans l'exécution de ce programme se situe au niveau de la dimension de sa pile système. En effet, si la pile système a été conçue pour recevoir **N** adresses de retour, lorsque le micro-processeur fera appel pour la **N** + 1 ème fois à la routine a, il n'aura plus la place de stocker l'adresse de retour.

C'est à ce stade du raisonnement que la pratique distingue deux possibilités de résoudre le problème. Suivant l'époque de conception du micro-ordinateur (et en fonction du micro-processeur qu'il a dans les entrailles), la solution apportée sera plus ou moins catastrophique pour le programmeur.

a. *Méthode antique* : le micro-processeur ignorait le fait qu'il dépassait la capacité de sa pile, et il continuait à empiler des valeurs jusqu'au remplissage total de la mémoire, ou jusqu'au moment où il touchait à une partie de la mémoire utile pour l'exécution du programme. Le programmeur devait donc éviter à tout prix des erreurs de ce genre, car il devait à ce moment-là éteindre le micro pour reprendre son travail et il avait par la même occasion perdu tout ce qu'il avait réalisé jusqu'à ce moment.

b. *Methode actuelle* : cette solution n'est malheureusement pas encore systématiquement implantée sur les petits systèmes informatiques tels que les micro-ordinateurs familiaux. En voici le principe : dès que l'on parle de pile, on sous-entend l'existence d'un *pointeur de pile*. Ce pointeur contient l'adresse de la première case vide dans la pile. Lorsque l'on range une valeur dans la pile, ce pointeur est incrémenté, et lorsque l'on retire une valeur de la pile ce pointeur est décrémenté. Dans le cas qui nous préoccupe, lorsque le pointeur atteint une valeur limite correspondant au sommet de la pile, le micro-processeur gère automatiquement ce "sur-remplissage" de la pile en rendant la main à l'utilisateur et en signalant à celui-ci un dépassement de la capacité de la pile.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... APPLE

Vous êtes créateur de programmes, et comme tout le monde vous avez fait vos premières armes avec le BASIC. C'est bien, c'est chouette, on se marre, mais c'est quasiment aussi lent que l'escargot de Carali, qui a mis 80 numéros avant d'arriver à se glisser dans le journal.
Lorsque j'ai moi-même démarré l'assembleur, je me suis posé la question suivante : comment adapter le mini – programme BASIC suivant ?

```
10 HOME
20 PRINT"SALUT LES MECS"
30 PRINT"CE PROGRAMME
   INUTILE EST VACHEMENT
   BALEZE"
```

Je vous vois venir, la tête enfarinée et les yeux pleins d'un courroux d'enfer. Quel est l'intérêt de l'assembleur pour des programmes aussi cons ? Alors là, je dis "stop, halte, Zoll". L'impression de chaînes de caractères à l'écran est la base de tout bon programme. Il n'existe pas un seul bon jeu qui se respecte sans cette désormais célèbre routine de PRINT que nous allons décortiquer un peu plus loin.
Auparavant, histoire de vous laisser mariner dans votre jus d'anxiété, je vais vous faire repasser quelques notions en revue. A mon commandement, présentez armes.
Inutile de revenir sur la sous-routine COUT (adresse $ FDED). Quelqu'un a crié "SI !!" ?? Ok, j'y reviens. En deux mots, ce sous-programme fixe dans le moniteur de l'Apple se tape tout le boulot d'affichage des caractères. Pour l'utiliser, on place dans l'accumulateur le code ASCII de la lettre à afficher. Ensuite, c'est tout bénéfice pour nous autres feignants, car COUT s'occupe de gérer la position du curseur sur l'écran, de placer la lettre et tutti quanti, ça baigne.
Bien. En résumé voici comment j'affiche un Q sur l'écran. (J'aurais pu prendre un A, mais un peu de scato n'a jamais fait de mal à personne).

```
ORG $ 300
LDA # $ D1
JMP $ FDED
```

Equivalent hexadécimal :

```
300 :A9 D1 4C ED FD
```

On vous a tellement serine ce principe dans divers cours d'assembleur que ce doit être du gâteau pour vous, mes petits bichons. Des lors, comment afficher une chaîne de caractères ? Rien de plus simple, reportez-vous au cours du numéro 78.
Pourtant, ce que je veux faire aujourd'hui (et je vais y arriver) c'est écrire un sous-programme d'affichage utilisable à n'importe quel moment à l'interieur d'un autre programme. En PASCAL, on appellerait ça une Procedure, en assembleur une sous-routine, mais ce ne sont que des mots.
Pour cette recette du jour, que nous allons intituler PRINT (vachement original comme nom), nous avons besoin d'un pointeur, du sous-programme COUT, et de la pile. Accrochez-vous à vos basquettes, voila le source :

```
ORG$ 300
PTR= $ 46
COUT= $ FDED
DEBUT JSR PRINT
ECRIT ASC"SALUT LES MECS"
HEX 8D00
JSR PRINT
ENCORE ASC"CE PROGRAMME
  EST VACHEMENT BALEZE"
HEX 8D00
STOP RTS
PRINT PLA
STA PTR
PLA
STA PTR+ 1
LDY # $ 01
SUITE LDA (PTR),Y
BEQ FIN
JSR COUT
INY
BNE SUITE
FIN CLC
TYA
ADC PTR
STA PTR
LDA PTR+ 1
ADC # $ 00
PHA
LDA PTR
PHA
RTS
```

Et maintenant la même chose en hexadécimal :

```
300 :20 3A 03 D3 C1 CC D5 D4
308 :A0 CC C5 D3 A0 CD C5 C3
310 :D3 8D 00 20 3A 03 C3 C5
318 :A0 D0 D2 CF C7 D2 C1 CD
320 :CD C5 A0 C5 D3 D4 A0 D6
328 :C1 C3 C8 C5 CD C5 CE D4
330 :A0 C2 C1 CC C5 DA C5 8D
338 :00 60 68 85 46 68 85 47
340 :A0 01 B1 46 F0 06 20 ED
348 :FD C8 D0 F6 18 98 65 46
350 :85 46 A5 47 69 00 48 A5
358 :46 48 60
```

Ceci nécessite quelques commentaires. Les outils tout d'abord : PTR est un pointeur temporaire, c'est à dire une case qui nous permettra de stocker des valeurs et de les retrouver facilement car nous sommes très brouillons.
Dès le début du programme, nous sautons en sous-routine PRINT, et là (God bless us) que se passe-t-il ?
Nous tirons de la pile (PLA) l'adresse de départ de la chaîne à afficher. Ici, c'est l'adresse de ECRIT-1. Nous stockons cette adresse dans le pointeur. Comme une adresse comporte toujours deux octets, cette opération est répétée deux fois de suite. Pour résumer ce point de brume, l'adresse de ECRIT-1 se trouvera en PTR et PTR+ 1 ($ 46 et $ 47).
Suite à cela, j'utilise le registre Y en lui donnant la valeur 01. Ce registre va me servir de compteur de chaîne. Je pénètre alors dans l'intéressante boucle ci-dessus nommée SUITE. Ici, par le principe de l'adressage indirect indexé, je vais chercher une à une les lettres de ma phrase. Comment se peut-il que cela se fasse-t-il, tabernacle ? C'est simple. L'adressage indirect indexé en page zéro met dans l'accumulateur la valeur se trouvant à l'adresse indiquée par le pointeur (PTR) plus la valeur de Y. En l'occurence, j'ai mis dans le pointeur l'adresse $ 302. Sachant que Y= 1, la valeur chargée dans l'accumulateur sera celle se trouvant en $ 302+ Y soit $ 303. Et là, merveille vermeil, que trouvé-je sous mes yeux ébahis et mes paupières esbaubies ????? La première lettre (sous forme de code ASCII) de ma phrase à afficher.
Etant prudent de nature, je vérifie si cette valeur ne serait pas (par hasard) un zéro. (BEQ FIN). Auquel cas, je m'empresse de filer en sortie de programme.
En effet, vous noterez que j'ai pris soin de faire suivre chacune de mes phrases des valeurs suivantes : 8D 00. Le 8D est le code ASCII du retour chariot. Ce qui signifie qu'on va à la ligne, et le 00 annonce la fin de la phrase. Tant qu'il n'y a pas de 00 dans l'accumulateur, la boucle SUITE affiche tout ce qui lui tombe sous la main.
Après chaque affichage de caractère, j'incrémente Y et je retourne en SUITE. Par conséquent je placerai dans l'accumulateur la prochaine lettre de ma phrase. Prenez trois aspros et relisez tout ça au calme.
Vous noterez que ce principe me limite à un affichage maximum de 255 caractères. En effet, si Y atteint la valeur 255, en l'incrémentant encore, il reprendra la valeur 00. Dans ce cas, la routine recommencerait à afficher la chaîne sans s'arrêter. Pour éviter cela, je compare Y à 00 (BNE SUITE). Si Y prend cette valeur de 00, le programme va automatiquement en FIN.
Voyons maintenant ce qui se passe dans cette partie FIN qui est aussi mystérieuse que la chambre royale dans la grande Pyramide du Nil.

En premier lieu, je mets la retenue à zéro, ce qui laisse présager une addition proche. Je transfère ensuite la valeur de Y dans l'accumulateur. A ce moment-là, Y est égal au nombre de signes de ma phrase + 1. Dans mon pointeur, j'ai toujours l'adresse de départ de ma phrase (ECRIT-1). En ajoutant à cette adresse la valeur de Y, je vais automatiquement trouver l'adresse de la fin de ma phrase. Ce que je veux obtenir, c'est qu'après l'affichage, le programme reprenne son cours non pas à la suite de mon JSR PRINT, mais à la suite de la fin de ma phrase.
Après un JSR, le microprocesseur va chercher sur la pile l'adresse de retour. C'est donc en falsifiant cette adresse que je peux le piéger. En l'occurence je vais lui donner l'adresse de fin de phrase. Pour cela je remets sur la pile les deux valeurs du pointeur incrémentées de la longueur de la chaîne. C'est à la fois simple, compliqué et vachement rusé.
L'intérêt de cette routine PRINT est qu'elle est relogeable très facilement et utilisable à n'importe quel moment dans n'importe quel programme. La règle à respecter pour afficher une phrase sera donc la suivante :

- JSR PRINT
- ASC "LA CHAINE A AFFICHER"
- HEX 8D00

La chaîne doit IMPERATIVEMENT se terminer par un 00, sinon c'est le plantage assuré, bonjour l'ambiance.
Vous pourrez utiliser PRINT dans tous vos programmes nécessitant de l'affichage. Mais si vous pensez que c'est son seul avantage, vous vous mettez le connecteur dans l'oeil jusqu'au lecteur de disquettes. En effet, cette routine est également utilisable avec les commandes du DOS 3.3. Ce qui est fort excitant, convenez-zan. Vous pourrez donc envoyer des commandes en simulant le PRINT CTRL-D du BASIC suivi de l'énoncé de la commande en n'oubliant pas d'ajouter un retour chariot et un zéro.
Ne vous réjouissez pas trop vite, possesseur de PRODOS. Cette façon de faire ne lui plait pas du tout, et il se plantera en beauté. Sachez tout de même que l'appel de commandes PRODOS est très simple, mais nous verrons ça quand j'aurai moi-même compris.
Nantis de ce fabuleux outil de travail qu'est la routine PRINT, vous allez pouvoir nous concocter d'inoubliables programmes qui nous feront pendre la mâchoire sur la moquette. Messieurs, je n'ai qu'un mot à dire : à vos disquettes !

DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

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

Les prix sont, nous l'espérons, les meilleurs du marché et les abonnés – anciens ou nouveaux – bénéficient en plus d'une remise de 10 %. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous pourrons rapidement arriver à faire baisser les tarifs des fournisseurs pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé: ramener les prix à une plus juste valeur !
Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et ne tiennent pas compte des prix, c'est à vous de juger de l'opportunité de la dépense. N'oubliez quand même pas que si le rapport qualité/prix est mauvais, le logiciel ne peut figurer dans cette page !

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
Défendre 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 crapuleuse que le meurtre d'Odile Conchoux nécessite un sang-froid et un esprit déductif acérés. Senez-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 planete en trou noir et de combat spatial en hyperespace.

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 prendrez 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 votre 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 !

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...

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 necessaire
*	nouveauté

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 PARANOIAK	DISK	F V R	*	350
7 DALLAS	DISK	A V R	*	265
8 EPIDEMIE	DISK	F V R	*	350
9 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M		380
10 BC'S QUEST FORTIRES	DISK	A J	*	190
11 LUNAR LEEPER	DISK	A J	*	190
12 AQUATRON	DISK	A J	*	190
13 JAW BREAKER-II	DISK	A J	*	190
14 ONE-ON-ONE	DISK	A R M		380
15 AZTEC	DISK	A J M		350
16 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	F J R		380
17 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M		380
18 CHOPLIFTER	DISK	A J M		300
19 HARD HAT MACK	DISK	A J M		380

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

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

10 % de remise pour les abonnés !

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. 83

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	K7	A J M	*	160
7 TAPPER	K7	A J M	*	160
8 SPY HUNTER	K7	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	*	135
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	*	230/140
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	*	125
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 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M		380
40 CHOPLIFTER	MODULE	A J M		380
41 HARD HAT MACK	DISK	A J M		380
42 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 H		95

SPECTRUM

1 DARK STAR	K7	A J	*	95
2 XAVIOR	K7	F J	*	70
3 BRUCE LEE	K7	A J	*	110
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	*	125
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 MO5, TO7 AVEC EXTENSION 16K ET TO7, 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 MO5	K7	J M	*	140
8 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MO5	K7	F R J	*	260
9 VOX MO 5	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

PC MUSIC et EDITEUR

PC 1500

Une occasion à ne pas manquer ! Pour le même prix nous vous offrons un piano de poche et un éditeur qui satisferont sans nul doute, vos dons de musicien et de programmeur.

Jean MARTINON

Mode d'emploi :
PC MUSIC : ce programme en MACHINE, transforme votre PC en piano de poche. Tapez soigneusement le programme (attention aux DATA) et faites DEF (space). Entrez l'adresse d'implantation (& 7150 par défaut), si une erreur est détectée :
ERREUR (1), lignes 2000-2040
ERREUR (2), " 2050-2070
Faites ensuite DEF (A), et entrez la durée des notes à produire. Le changement d'octave s'effectue avec les 3 premières touches du pavé numérique. Pressez "SPACE" pour retour au BASIC.

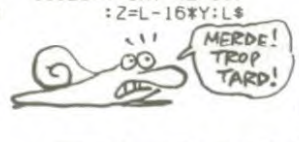
EDITEUR : permet d'entrer des octets sous forme exclusivement HEXADECIMALE (sans préfixe &) dans la mémoire du PC (HH désigne un nombre HEXA non précédé de &). Après RUN, le menu s'affiche sur imprimante :
DEF A; entrée (2 formules), après avoir entré l'adresse de départ, le programme demande :
OCTET & HHHH : > ? Répondre par un nombre HEXA compris entre 00 et FF.
OCTETS & HHHH : > ? Répondre par une chaîne HHH....H (nombre pair de caractères, le programme affiche le check sum), comme pour un affichage graphique. Pour stopper entrez "S".
DEF S; vérification, tapez BREAK pour arrêter.
DEF D; sauvegarde d'un bloc.
DEF F; chargement d'un bloc.
DEF G; 2 formats de sortie sur imprimante :
1, HHHH : HH HH HH HH
2, HHHH : HHHHHHHH : check sum (en décimal)
Ces 2 formats de sortie, correspondent aux 2 formats d'entrée.

LISTING 1

```
 1:"=============
 2:"  PC MUSIC
 3:"
 4:"   SHARP
 5:"  PC-1500
 6:"
 7:"  (C)-1985
 8:"Jean MARTINON
 9:"       &
10:" HEBOGICIEL
11:"=============
12:"
13:"
1000:" "A=&7150:B
     =&7180:D=&1B
     84:E=&102B:
     INPUT "Adres
     se depart :"
     ;A:B=A+&30
1010:S=0:RESTORE
     2000:FOR N=0
     TO 75:READ C
     :S=S+C:POKE
     B+N,C:NEXT N
     :IF S<>DBEEP
     3:PRINT " **
      ERREUR (1)"
     :END
1020:S=0:RESTORE
     2050:FOR N=0
     TO 47:READ C
     :S=S+C:POKE
     A+N,C:NEXT N
     :IF S<>EBEEP
     3:PRINT " **
      ERREUR (2)"
     :END
1030:BEEP 2:PRINT
     " ** OK.":
     END
1040:"A"INPUT "Du
     ree d,une no
     te :";F:CLS
     :POKE A+&6E,
     F:CALL A+&30
     :END
1970:"
1980:"  DATAS
1990:"
2000:DATA &5A,&24
     ,&BE,&E4,&2C
     ,&B7,&31,&89
     ,&04,&5A,&24
     ,&9E,&0B,&B7
     ,&32,&89,&04
     ,&5A
2010:DATA &18,&9E
     ,&13,&B7,&33
     ,&89,&04,&5A
     ,&0C,&9E,&1B
     ,&B7,&20,&89
     ,&01,&9A,&18
     ,&48
2020:DATA &71,&4A
     ,&74,&05,&96
     ,&8B,&09,&40
     ,&4E,&80,&8B
     ,&02,&9E,&0B
     ,&9E,&32,&04
     ,&10
2030:DATA &0A,&05
     ,&68,&00,&2A
     ,&48,&01,&4A
     ,&05,&FD,&A8
     ,&FD,&88,&BE
     ,&E6,&6F,&FD
     ,&0A
2040:DATA &FD,&2A
     ,&9E,&4A
2050:DATA &D7,&CB
     ,&BF,&B4,&AA
     ,&A0,&97,&8E
     ,&86,&7E,&77
     ,&70,&69,&63
     ,&5D,&57,&51
2060:DATA &4C,&48
     ,&43,&3F,&3B
     ,&37,&34,&31
     ,&2D,&2A,&27
     ,&25,&22,&20
     ,&1E,&1B,&1A
     ,&18
2070:DATA &16,&5A
     ,&53,&58,&44
     ,&43,&56,&47
     ,&42,&48,&4E
     ,&4A,&4D
2080:"
```

LISTING 2

```
 1:"=============
 2:"CHARGEUR HEXA
 3:"   EDITEUR
 4:"
 5:"SHARP PC-1500
 6:"
 7:"  (C)-1985
 8:"Jean MARTINON
 9:"       &
10:" HEBDOGICIEL
11:"=============
12:"
13:"
10000:TEXT :CSIZE
      3:COLOR 3:LF
      2:LPRINT " *
      * MENU **":
      COLOR 0:LF 2
      :CSIZE 2
10010:LPRINT "DEF
      A:Entree":
      LPRINT "DEF
      S:Verificati
      on":LPRINT "
      DEF D:Sauveg
      arde
10020:LPRINT "DEF
      F:Chargement
      ":LPRINT "DE
      F G:Sortie I
      mp.":LF 5:
      CLS :END
10200:"A"CLS :WAIT
      0:INPUT "For
      mat (1/2) :"
      ;A:GOSUB 125
      00:GOSUB 135
      00:C=K:ON A
      GOTO 10210,1
      0230
10210:O=C:H=13500:
      GOSUB 14000:
      PRINT "OCTET
       &";B$;C$;"
      > &";:INPUT
      K$:IF LEFT$
      (K$,1)="S"
      END
10220:GOSUB H:POKE
      C,K:C=C+1
10230:O=C:GOSUB 14
      000:PRINT "O
      CTETS &";B$;
      C$;" > ";:
      INPUT B$:IF
      LEFT$ (B$,1)
      ="S"END
10240:S=0:FOR I=1
      TO LEN B$
      STEP 2:K$=
      MID$ (B$,I,2
      ):GOSUB H:
      POKE C+INT (
      I/2),K:S=S+K
      :NEXT I:C=C+
      INT (I/2)
10250:CLS :WAIT :
      PRINT "Check
       Sum :";S:
      GOTO 10230
10260:"S"CLS :WAIT
      0:GOSUB 1250
      0:GOSUB 1350
      0:C=K
10270:WAIT 0:O=C:
      GOSUB 14000:
      L=PEEK C:
      WAIT :GOSUB
      13000:PRINT
      "OCTET &";B$
      ;C$;" > &";L
      $
10280:C=C+1:GOTO 1
      0270
10300:"D"CLS :
      GOSUB 14500:
      GOSUB 12000:
      K$=E$:GOSUB
      13500:E=K:K$
      =F$:GOSUB 13
      500:F=K
10310:CSAVE MR$;E,
      F:END
10350:"F"CLS :
      GOSUB 14500:
      GOSUB 12000:
      IF E$=""OR F
      $=""CLOAD MR
      $:END
10360:K$=E$:GOSUB
      13500:E=K:K$
      =F$:GOSUB 13
      500:F=K:
      CLOAD MR$;E,
      F:END
10400:"G"CLS :
      GOSUB 14500:
      GOSUB 12000:
      K$=E$:GOSUB
      13500:E=K:K$
      =F$:GOSUB 13
      500:F=K
10410:INPUT "Forma
      t (1/2) :";A
      :LF 2:COLOR
      2:LPRINT :
      LPRINT R$:
      LPRINT :
      COLOR 0
10420:FOR I=ETO F
      STEP 4:S=0:O
      =I:GOSUB 140
      00:LPRINT B$
      ;C$;":";:FOR
      J=ITO I+3
10430:L=PEEK J:
      GOSUB 13000
10440:LPRINT L$;:
      IF A=1THEN
      LPRINT CHR$
      (32);
10450:S=S+L:IF J<>
      FNEXT J
10460:IF A=1LPRINT
      CHR$ (32):
      NEXT I:END
10470:LPRINT "=";S
      :NEXT I:END
10480:REM ========
      ========
10485:REM =  S/S
      PROG.  =
10490:REM ========
      ========
10495:REM
12000:REM -ADR.#1-
      --------
12010:REM
12020:INPUT "Adres
      se Debut:";E
      $,"Adresse F
      in:";F$:
      RETURN
12490:REM
12500:REM -ADR.#2-
      --------
12510:REM
12520:INPUT "Adres
      se Depart:";
      K$:RETURN
12590:REM
13000:REM CV. DECI
      ->HEXA
13010:REM
13020:Y=INT (L/16)
      :Z=L-16*Y:L$
      =CHR$ (48+Y+
      7*(Y>9))+
      CHR$ (48+Z+7
      *(Z>9)):
      RETURN
13490:REM
13500:REM CV. HEXA
      ->DECI
13510:REM
13520:CLS :WAIT 0:
      J=255*(LEN (
      K$)=4)+1
13530:GPRINT K$:K=
      J*POINT 0+
      POINT 1:
      RETURN
13590:REM
14000:REM CV. 2 OC
      TETS
14010:REM
14020:WAIT 0:M=INT
      (O/256):L=M:
      GOSUB 13000:
      B$=L$:L=O-25
      6*M:GOSUB 13
      000:C$=L$:
      RETURN
14490:REM
14500:REM   NOM
14510:REM
14520:INPUT "Nom d
      e la routine
      ";R$:
      RETURN
```



OPERATION PUPINESKOF

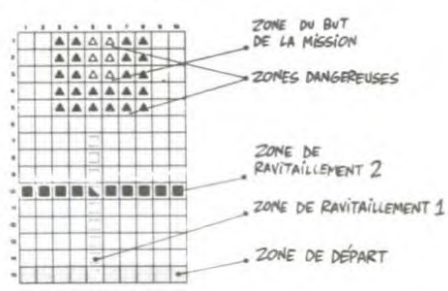
FX 702P

Connaissant votre goût du sacrifice, voici cher pilote de la "LAYOR AIR FORCE", une mission des plus périlleuse à la mesure de votre heroïsme.

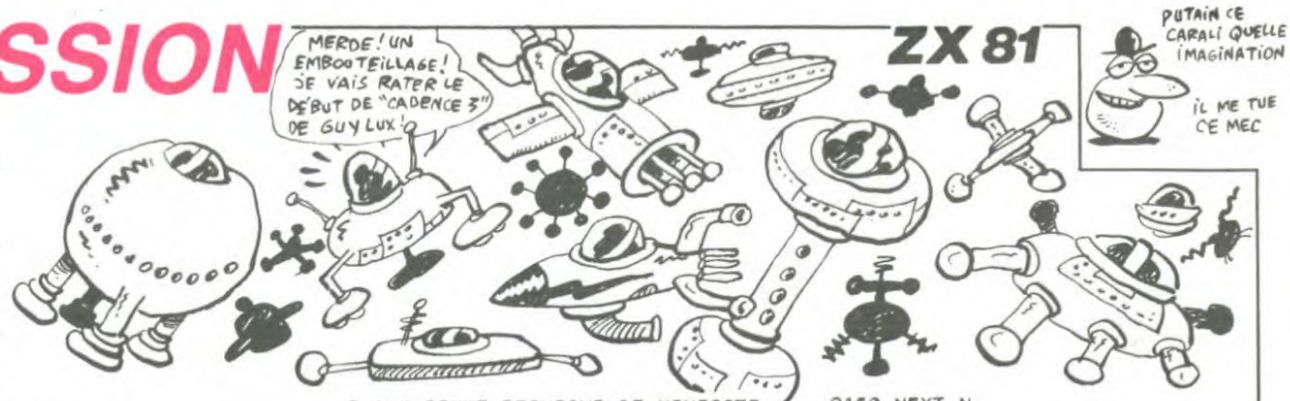
Frédéric LEMARCHAND

Mode d'emploi :
Votre but est de détruire un objectif ennemi, en évitant si possible les tirs de D.C.A, les attaques ennemies et sans oubier de vous ravitailler par deux fois. Lancez le programme par F1 P0. A gauche apparaissent les coordonnées de votre appareil, à droite les unités de fuel restant (30 au départ). Tapez un chiffre entre 1 et 9 pour indiquer votre nouvelle position. Ces chiffres figurent les directions possibles, le chiffre 5 permet le vol stationnaire. Si vos coordonnées sont impossibles, l'ordinateur vous supprime des unités de fuel et vous choisit aléatoirement de nouvelles coordonnées. Avant de survoler votre objectif, il sera nécessaire de vous ravitailler deux fois. Placé sur la bonne case d'abscisse 5, vous recevrez 20 unités de fuel et sur la bonne case de la zone de ravitaillement 2, vous recevrez 30 unités de fuel. Si les obus de D.C.A éclatent à proximité de votre avion, le fait de devoir accélérer vous fera perdre quelques unités de fuel. Si vous survolez des appareils ennemis, ils se lanceront à votre poursuite en essayant d'atteindre votre altitude (500 unités). Vous verrez apparaitre votre viseur ainsi que l'altitude de l'avion ennemi, celle-ci supérieure ou égale à 495, le signe central du viseur sera emplacé par un "B" (but), tirez en appuyant sur une touche quelconque (20 ennemis sont en permanence sur le théatre des opérations). Vainqueur du combat, dirigez-vous vers les zones dangereuses et tentez de trouver la position du but de votre mission. L'ordinateur bombardera avec un totale réussite l'objectif découvert. Voici la liste des différents messages :
Nouvelle position ? : rentrez un chiffre entre 1 et 9, appuyez quelques secondes sans EXE.
Navigation error ! : à la suite d'une erreur, l'ordinateur calcule de nouvelles coordonnées.
Ravitail (1) OK ! : premier ravitaillement, vous bénéficiez de 25 unités de fuel.
Ravitail (2) OK ! : Deuxième ravitaillement, vous bénéficiez de 30 unités de fuel.
Réservoir vide : à sec, vous avez perdu.
Crash.... ! : plus de fuel, abattu par la D.C.A ou un appareil ennemi.
OK...j'exécute ! : calcul de nouvelles coordonnées et de leurs implications.
Attention D.C.A ! : un obus vient d'éclater à proximité, vous perdez un peu de fuel.
On doit combattre ! : appuyez sur une touche pendant quelques secondes sans faire EXE.
Objectif détruit ! : vous avez abattu l'avion ennemi.
Nous sommes touchés ! : par la D.C.A ou un appareil.
Zone dangeureuse ! : vous perdez un peu de fuel.
Mission accomplie ! : vous êtes un AS !
Unités de fuel perdues :
Déplacement, 1 unité.
Erreur, 6 unités.
Tir de D.C.A manqué, 6 unités.
Combat-vainqueur, 5 unités.
Zone dangeureuse, 4 unités.

```
10 VAC :WAIT 0:D=2
   40:K=.1:FOR A=0
    TO 19:GSB #2
20 A(A)=R:GSB #3:A
   (A+20)=Q:NEXT A
30 GSB #3:O=Q:IF O
   >3 THEN 30
40 GSB #2:P=R:IF P
   >4:IF P<7 THEN
   60
50 GOTO 40
60 GSB #2:X=R:Y=15
   :Z=30
70 GSB #2:N=R
80 GSB #3:L=Q:IF L
   <7 THEN 80
90 GSB #2:J=R:GSB
   #3:I=Q:GSB #2:H
   =R:GSB #3:G=Q
100 WAIT 100:PRT "(
    >";X;" ";Y;" (
    >FUEL:";Z
110 WAIT 10:PRT "NO
    UVELLE POSITION
     ?"
120 U$=KEY:IF U$*""
    ;WAIT 45:GSB #4
    :A=0:GOTO 140
130 GOTO 110
140 IF X>0;IF X≤10;
    IF Y>0;IF Y≤15
    THEN 170
150 PRT "NAVIGATION
     ERROR !":Z=Z-6
160 GSB #2:X=R:GSB
    #3:Y=Q:GOTO 90
170 IF X=J;IF Y=I;G
    OTO #7
180 IF X=H;IF Y=G;G
    OTO #7
190 IF ABS (X-J)=1;
    IF ABS (Y-I)=1;
    GSB #5
200 IF ABS (X-H)=1;
    IF ABS (Y-G)=1;
    GSB #5
210 FOR A=0 TO 19
220 IF X=A(A);IF Y=
    A(A+20);IF X>2;
    IF X<9;IF Y<6;G
    SB #8:GSB #6:GO
    TO D
230 IF X=A(A);IF Y=
    A(A+20);GSB #6
240 NEXT A
250 IF X>2;IF X<9;I
    F Y<6;GSB #8
260 IF X=5;IF Y=L;I
    F (FRAC W)*K;W=
    W+K:PRT "RAVITA
    IL.(1) OK!":Z=Z
    +25
270 IF X=H;IF Y=10;
    IF (INT W)*1;W=
    W+1:PRT "RAVITA
    IL.(2) OK!":Z=Z
    +30
280 IF X=P;IF Y=0;I
    F W=1.1;GSB #9
290 Z=Z-1:IF Z≤0;PR
    T "RESERVOIR VI
    DE !":GOTO #1
300 GOTO 90
P1: 75 STEPS
  10 WAIT 30:C=10:FO
     R B=11 TO 19:C=
     C-1
  20 PRT CSR C;"(";C
     SR 10;"*";CSR B
     ;")";:NEXT B
  30 PRT CSR 5;"CRAS
     H...!":END
P2: 24 STEPS
  10 R=INT (RAN#*11)
     :IF R=0 THEN 10
  20 RET
P3: 24 STEPS
  10 Q=INT (RAN#*16)
     :IF Q=0 THEN 10
  20 RET
P4: 182 STEPS
  10 PRT CSR 2;"OK..
     . J EXECUTE !":
     S=0:T=0:IF U$="
     1";T=1:S=-1
  20 IF U$="2";T=1
  30 IF U$="3";T=1:S
     =1
  40 IF U$="4";S=-1
  50 IF U$="6";S=1
  60 IF U$="7";S=-1:
     T=-1
  70 IF U$="8";T=-1
  80 IF U$="9";S=1:T
     =-1
  90 X=X+S:Y=Y+T:RET
P5: 32 STEPS
  10 PRT "ATTENTION
     D.C.A. !":Z=Z-6
     :RET
P6: 184 STEPS
  10 PRT "ON DOIT CO
     MBATTRE !":F=40
     0:WAIT 0
  20 F=F+INT (RAN#*1
     0):IF F>506;WAI
     T 45:GOTO #7
  30 IF F≥495;PRT CS.
     R 5;"( -B- )";F
     :IF KEY*"";Z=Z-
     5:GOTO 70
  40 IF F≥495 THEN 2
     0
  50 PRT CSR 5;"( -+
     - )";F:IF KEY*"
     ";WAIT 45:GOTO
     #7
  60 GOTO 20
  70 WAIT 45:PRT "OB
     JECTIF DETRUIT
     !":RET
P7: 30 STEPS
  10 PRT "NOUS SOMME
     S TOUCHES!":GOT
     O #1
P8: 33 STEPS
  10 PRT "ZONE DANGE
     REUSE...!":Z=Z-
     4:RET
P9: 44 STEPS
  10 WAIT 90:PRT "MI
     SSION PUPINESKO
     F","ACCOMPLIE !
     ":END
```



METEOR MISSION



Vide spatial, mon oeil ! L'espace aujourd'hui n'a jamais été aussi encombré.

Jérôme PASCHEL

Mode d'emploi :
Réservez une REM de 583 caractères et avant lancement, faites GOTO 9500 pour l'implantation des codes MACHINE. Pour le reste, les règles sont incluses.

```
ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES
CARACTERES EN VIDEO INVERSEE.

  10...SCORE  0000  TIR  900
  25...ENERGIE: ■--------■
       VAISSEAU: AAA
 107...*
 160...A
7020...1    2
9070...8    5    0
9130...■    >    <    ■
9140...>    <
9998...M


  1 REM   ( Y?  ■■      .      ■   +
+   00   .0.  ■■■
```

PRINCESSE

SPECTRUM

Prisonnière de spectres dans un lugubre château, votre aimée la princesse Aurore, a-t-elle raison d'espérer en votre secours ?

Marc RICHARD

Mode d'emploi :
Les règles sont incluses.

```
   5 FOR n=USR "a" TO USR "m"+7
 READ a: POKE n,a: NEXT n
   9 REM
  10 DATA BIN 00011000
  11 DATA BIN 00011000
  12 DATA BIN 00011000
  13 DATA BIN 00111100
  14 DATA BIN 01011010
  15 DATA BIN 00011000
  16 DATA BIN 00100100
  17 DATA BIN 01000010
  18 REM
  20 DATA BIN 10011001
  21 DATA BIN 01011010
  22 DATA BIN 00111100
  23 DATA BIN 00011000
  24 DATA BIN 00011000
  25 DATA BIN 00011000
  26 DATA BIN 00100100
  27 DATA BIN 01000010
  28 REM
  30 DATA BIN 00011000
  31 DATA BIN 00011000
  32 DATA BIN 00011000
  33 DATA BIN 00111100
  34 DATA BIN 01011010
  35 DATA BIN 00111100
  36 DATA BIN 01111110
  37 DATA BIN 00100100
  38 REM
  40 DATA BIN 11011101
  41 DATA BIN 11011101
  42 DATA BIN 00000000
  43 DATA BIN 01110111
  44 DATA BIN 01110111
  45 DATA BIN 00000000
  46 DATA BIN 11011101
  47 DATA BIN 11011101
  48 REM
  50 DATA BIN 00111100
  51 DATA BIN 01111110
  52 DATA BIN 01011010
  53 DATA BIN 01111110
  54 DATA BIN 01100110
  55 DATA BIN 01111110
  56 DATA BIN 01111110
  57 DATA BIN 01011010
  58 REM
  60 DATA BIN 00111100
  61 DATA BIN 01111110
  62 DATA BIN 11011011
  63 DATA BIN 11111111
  64 DATA BIN 01100110
  65 DATA BIN 00111100
  66 DATA BIN 00100100
  67 DATA BIN 00111100
  68 REM
  70 DATA BIN 00111100
  71 DATA BIN 01111110
  72 DATA BIN 11100111
  73 DATA BIN 00000000
  74 DATA BIN 11100111
  75 DATA BIN 11111111
  76 DATA BIN 11111111
  77 DATA BIN 11111111
  78 REM
  80 DATA BIN 00011000
  81 DATA BIN 00011000
  82 DATA BIN 00011000
  83 DATA BIN 00111100
  84 DATA BIN 01001110
  85 DATA BIN 01011110
  86 DATA BIN 01111110
  87 DATA BIN 01111110
  88 REM
  90 DATA BIN 00000000
  91 DATA BIN 00001000
  92 DATA BIN 00001000
  93 DATA BIN 00001000
  94 DATA BIN 00001000
  95 DATA BIN 00011100
  96 DATA BIN 11111111
  97 DATA BIN 11111111
  98 REM
 100 DATA BIN 11111111
 101 DATA BIN 10011001
 102 DATA BIN 10011001
 103 DATA BIN 11111111
 104 DATA BIN 11111111
 105 DATA BIN 10011001
 106 DATA BIN 10011001
 107 DATA BIN 11111111
 108 REM
 110 DATA BIN 10000000
 111 DATA BIN 11000001
 112 DATA BIN 11000001
 113 DATA BIN 11000001
 114 DATA BIN 11000001
 115 DATA BIN 11100011
 116 DATA BIN 11100011
 117 DATA BIN 11111111
 118 REM
 120 DATA BIN 11000000
 121 DATA BIN 01110000
 122 DATA BIN 00111100
 123 DATA BIN 00011110
 124 DATA BIN 00011110
 125 DATA BIN 00001111
 126 DATA BIN 00000111
 127 DATA BIN 00000111
 128 REM
 130 DATA BIN 00000111
 131 DATA BIN 00000111
 132 DATA BIN 00001111
 133 DATA BIN 00011110
 134 DATA BIN 00011110
 135 DATA BIN 00111100
 136 DATA BIN 01110000
 137 DATA BIN 11000000
 138 REM
 190 LOAD ""
9999 SAVE "GPrincesse" LINE 1
   1 FLASH 0: INVERSE 0: BRIGHT
0: OVER 0: BORDER 1: PAPER 0: IN
K 5: CLS : GO SUB 8200
   5 LET hi=0: LET m$="personne"
  10 REM A B C D E F G H I J K L
M
  20 REM ♞ ♜ ♟ ♛ ♚ ♝ ♟ ♟ ♟ ♞ ♙ ♘
♗
  30 LET co=0: LET bou=0: LET a$
="♟": LET ch=0: LET p=0: LET t=1
  35 INPUT "Nombre de vie(s) de
1 a 3 ?";v
  40 IF v>3 OR v<1 THEN GO TO 35
  50 GO SUB t*500: PRINT #1;"
  © 1985 Marc RICHARD": GO SUB 3
000
  80 GO TO 2500
 500 REM ##############
 501 REM #[illegible]#
 502 REM ##############
 510 PRINT AT 2,0; INK 1;"▚▚▚
```

L'ANE JAUNE

COMMODORE 64

Pauvre carré jaune, victime d'un grave problème de promiscuité, cherche joystick sympa bourré d'astuce, pour le sortir de là.

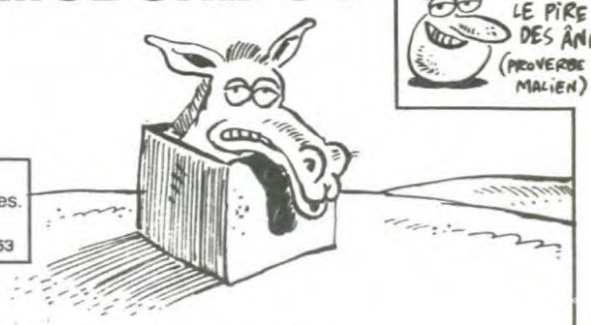
Claude BAISNEE

Mode d'emploi :
L'emploi d'un joystick est indispensable.

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

ERRATUM Super PAC COMMODORE 64 du N° 80.
Plutôt indigestes ces 2 lignes de DATAS ! Super PAC vous les a restituées.

```
2510 DATA153,1,208,96,74,185,0,208,144,28,233,8,153,0,208,176,11
2520 DATA152,208,9,173,16,208,41,254,141,16,208,96,173,16,208,41,253
```




```
10 REM ********************************
30 REM *                              *
30 REM *          ANE JAUNE           *
40 REM *                              *
50 REM ********************************
99
100 REM *****INITIALISATIONS*********
101
110 POKE53281,13:POKE53280,12
120 PRINT"[illegible]
130 PRINT"[illegible]
140 PRINT"[illegible]
150 PRINT"[illegible]
160 PRINT"[illegible]
170 PRINT"[illegible]
180 PRINT"[illegible]
190 PRINT"[illegible]
200 PRINT"[illegible]
210 PRINT"[illegible]
220 PRINT"[illegible]
230 PRINT"[illegible]
240 PRINT"[illegible]
250 PRINT"[illegible]
260 DIMA%(5,6):V=54272
270 FORI=0TO62:READA:POKE832+I,A NEXT
280 POKE2040,13:POKE53287,0:POKE53248,145:POKE53249,104
290 FORI=1TO1000:NEXT
299
300 REM *******PRESENTATION***********
301
310 N=1:PRINT"[illegible]":GOSUB5510
320 POKE53269,PEEK(53269)OR1
330 PRINT"[illegible]"TAB(19)"  VOUS DEVEZ FAIRE"
340 PRINTTAB(19)"SORTIR LE CARRE JAUNE"
350 PRINTTAB(19)"[illegible]  DE LA BOITE EN"
360 PRINTTAB(19)" FAISANT GLISSER LES"
370 PRINTTAB(19)" PIECES POUR LIBERER"
380 PRINTTAB(19)"      LE PASSAGE."
390 PRINTTAB(19)"[illegible]POUR CELA,VOUS ALLEZ"
400 PRINTTAB(19)"PLACER LE POINT NOIR"
410 PRINTTAB(19)" SUR UNE PIECE AVEC"
420 PRINTTAB(19)"LE JOYSTICK (PORT 1)"
430 PRINTTAB(19)"PUIS EN APPUYANT SUR"
440 PRINTTAB(19)"LE BOUTON ROUGE VOUS"
450 PRINTTAB(19)" ORIENTEZ LE MANCHE"
460 PRINTTAB(19)"DANS LA DIRECTION OU"
470 PRINT" VOUS VOULEZ DEPLACER LA PIECE.SI LE"
480 PRINT"MOUVEMENT EST POSSIBLE,IL S'EFFECTUERA,"
490 PRINT"SINON IL NE SE PASSERA RIEN."
500 S=0
510 FORI=49152TO49611:READA:S=S+A:POKEI,A:NEXT
520 IFS<>65269THENPRINT"[illegible]ERREUR DANS LES DATAS.":END
530 PRINTTAB(10)"[illegible]A VOUS DE JOUER!"
540 PRINT"[illegible] TAPEZ UNE TOUCHE QUAND VOUS ETES PRET. ";
550 GETR$:IFR$=""THEN550
599
600 REM **DERNIERES INITIALISATIONS**
601
610 FORI=0TO5:FORJ=0TO6:READA%(I,J):NEXTJ,I
620 POKE53269,PEEK(53269)AND254
630 PRINT"[illegible]";:N=4:GOSUB5510
640 POKE53248,162:POKE53249,127:POKE53269,PEEK(53269)OR1
699
700 REM ************JEU****************
701
710 P=PEEK(56321)
720 IFP<239THEN780
730 IFP=254THENPOKE53249,PEEK(53249)+3*(PEEK(53249)>80)
740 IFP=253THENPOKE53249,PEEK(53249)-3*(PEEK(53249)<173)
750 IFP=251THENPOKE53248,PEEK(53248)+3*(PEEK(53248)>55)
760 IFP=247THENPOKE53248,PEEK(53248)-3*(PEEK(53248)<169)
770 GOTO710
780 J=INT((PEEK(53248)-53)/24)+1
790 I=INT((PEEK(53249)-78)/24)+1
800 IFA%(I,J)=0THEN710
810 T=-A%(I,J)*(A%(I,J)<10)-INT(A%(I,J)/10)*(A%(I,J)>10)
820 ONTGOSUB1010,2010,3010,4010
830 GOTO710
999
1000 REM *****S/P TRANSFERT BLOC*****
1001
1010 Z=INT((PAND7-INT((PAND7)/7)*7)/2)+1:R=INT((Z+1)/2)
1020 ONRGOSUB1110,1210
1030 RETURN
1099
1100 REM ----TRANSFERT LATERAL-------
1101
1110 IFA%(I,J-(-1)↑Z)<>0THENRETURN
1120 GOSUB6010
1130 POKE781,2:POKE2,2:POKE253,4
1140 GOSUB6510
1150 SYS49152
1160 POKE54276,0
1170 A%(I,J)=0:A%(I,J-(-1)↑Z)=1
1180 RETURN
1199
1200 REM -----TRANSFERT VERTICAL----
1201
1210 IFA%(I-(-1)↑Z,J)<>0THENRETURN
1220 GOSUB6010
1230 POKE781,2:POKE2,2:POKE253,4
1240 GOSUB6510
1250 SYS49291
1260 POKE54276,0
1270 A%(I,J)=0:A%(I-(-1)↑Z,J)=1
1280 RETURN
1999
2000 REM S/P TRANSFERT PIECE HORIZONTALE
2001
2010 Z=INT((PAND7-INT((PAND7)/7)*7)/2)+1:R=INT((Z+1)/2)
2020 IFA%(I,J)<>20THENJ=J-1
2030 ONRGOSUB2110,2210
2040 RETURN
2099
2100 REM -------TRANSFERT LATERAL----
2101
2110 IFA%(I,J+.5-1.5*(-1)↑Z)<>0THENRETURN
2120 GOSUB6010
2130 POKE781,2:POKE253,4
2140 GOSUB6510
2150 SYS49445
2160 POKE54276,0
2170 A%(I,J+((-1)↑Z+1)/2)=0:A%(I,J-(-1)↑Z)
=20:A%(I,J-(-1)↑Z+1)=21
2180 RETURN
2199
2200 REM -----TRANSFERT VERTICAL-----
2201
2210 IFA%(I-(-1)↑Z,J)<>0ORA%(I-(-1)↑Z,J+1)<>0THENRETURN
2220 GOSUB6010
2230 POKE781,2:POKE2,5:POKE253,4
2240 GOSUB6510
2250 SYS49291
2260 POKE54276,0
2270 A%(I,J)=0:A%(I-(-1)↑Z,J)
=20:A%(I,J+1)=0:A%(I-(-1)↑Z,J+1)=21
2280 RETURN
2999
3000 REM S/P TRANSFERT PIECE VERTICALE
3001
3010 Z=INT((PAND7-INT((PAND7)/7)*7)/2)+1:R=INT((Z+1)/2)
3020 IFA%(I,J)<>30THENI=I-1
3030 ONRGOSUB3110,3210
3040 RETURN
3099
3100 REM ----TRANSFERT LATERAL-------
3101
3110 IFA%(I,J-(-1)↑Z)<>0ORA%(I+1,J-(-1)↑Z)<>0THENRETURN
3120 GOSUB6010
3130 POKE781,5:POKE2,2:POKE253,4
=31
3140 GOSUB6510
3150 SYS49152
3160 POKE54276,0
3170 A%(I,J)=0:A%(I,J-(-1)↑Z)=30:A%(I+1,J)=0:A%(I+1,J-(-1)↑Z)
3180 RETURN
3199
3200 REM -----TRANSFERT VERTICAL-----
3201
3210 IFA%(I+.5-1.5*(-1)↑Z,J)<>0THENRETURN
3220 GOSUB6010
3230 POKE2,2:POKE253,4
3240 GOSUB6510
3250 SYS49483
3260 POKE54276,0
3270 A%(I+((-1)↑Z+1)/2,J)=0:A%(I-(-1)↑Z,J)=30:A%(I-(-1)↑Z+1,J)
=31
3280 RETURN
3999
```

A SUIVRE...

TI 99 BASIC SIMPLE

Suite de la page 8

```
1250 CALL CHAR(130,"000000000000C3FF")
1260 CALL CHAR(129,"1C1C00FEDD1C1436")
1270 CALL VCHAR(2,17,129,HO)
1280 CALL VCHAR(2,30,130,LA)
1290 CALL COLOR(13,11,5)
1300 CALL CHAR(35,"3C42B58991A1423C")
1310 WRS=INT(RND*9)+1
1320 ON WRS GOTO 1350,1370,1390,1410,143
0,1450,1470,1490,1510
1350 LIGNE=3
1355 COL=5
1360 GOTO 1520
1370 LIGNE=3
1375 COL=8
1380 GOTO 1520
1390 LIGNE=3
1395 COL=11
1400 GOTO 1520
1410 LIGNE=6
1415 COL=5
1420 GOTO 1520
1430 LIGNE=6
1435 COL=8
1440 GOTO 1520
1450 LIGNE=6
1455 COL=11
1460 GOTO 1520
1470 LIGNE=9
1475 COL=5
1480 GOTO 1520
1490 LIGNE=9
1495 COL=8
1500 GOTO 1520
1510 LIGNE=9
1515 COL=11
1520 CALL HCHAR(LIGNE,COL+2,34)
1521 COL=COL+2
1530 CALL SOUND(1234,-1,0)
1540 XB=4
1550 LB=8
1560 CALL JOYST(1,X,Y)
1570 CALL KEY(1,ST,V)
1580 IF ST=18 THEN 1690
1590 CALL HCHAR(XB,LB,32)
1600 LNEW=Y/4
1610 XNEW=X/4
1620 CALL GCHAR(XB-LNEW,LB+XNEW,SPR)
1630 IF SPR=107 THEN 1560
1640 IF SPR=122 THEN 1560
1650 XB=XB-LNEW
1660 LB=LB+XNEW
1670 CALL HCHAR(XB,LB,35)
1671 CALL SOUND(-1,123,0)
1672 CALL SOUND(1,456,12)
1680 GOTO 1560
1690 IF (XB=LIGNE)*(LB=COL)THEN 1710
1700 GOTO 1560
1710 REM
1791 PRINT
1830 CALL CLEAR
1840 ON WRS GOSUB 3270,3580,4090,4090,32
70,4430,3580,3580,4090
1842 CALL CHAR(153,"FFFF838383833FFFF")
1843 CALL COLOR(16,2,16)
1844 CALL HCHAR(22,1,152,32)
1845 CALL HCHAR(23,1,153,32)
1846 CALL HCHAR(24,1,152,32)
1850 PL=5
1851 PL=SPL
1860 PC=5
1861 PC=SPC
1865 GOTO 2050
1870 CALL HCHAR(PC,PL,POI)
1871 NPL=INT(RND*3)-1
1880 BPL=INT(RND*3)-1
1890 CALL GCHAR(PC+NPL,PL+BPL,POI)
1900 IF POI=104 THEN 1871
1910 IF PL+BP=22 THEN 1871
1920 PC=PC+NPL
1930 PL=PL+BPL
1940 CALL HCHAR(PC,PL,138)
1950 RETURN
1960 GOTO 1980
1970 SPC=PC-1
1980 CALL GCHAR(SPL,SPC,STV)
1990 IF STV=104 THEN 1870
2000 IF SPL=20 THEN 1870
2010 CALL HCHAR(PL,PC,STVI)
2020 CALL HCHAR(SPL,SPC,138)
2021 SPL=PL
2022 SPC=PC
2030 STV=STVI
2040 RETURN
2050 REM
2060 IF HO<2 THEN 2600
2070 IF LA=0 THEN 2600
2080 CALL HCHAR(23,25,129)
2090 XB=23
2100 LB=25
2101 FOR WRST=1 TO LKJ
2110 CALL JOYST(1,X,Y)
2120 CALL KEY(1,ST,V)
2130 IF ST=18 THEN 2250
2140 CALL HCHAR(XB,LB,ERT)
2150 XNEW=Y/4
2160 LNEW=X/4
2161 IF XB-XNEW=24 THEN 2110
2170 CALL GCHAR(XB-XNEW,LB+LNEW,ERT)
2180 IF ERT=104 THEN 2110
2190 IF XB-XNEW=21 THEN 2110
2200 XB=XB-XNEW
2210 LB=LB+LNEW
2220 CALL HCHAR(XB,LB,129)
2230 GOSUB 1870
2240 NEXT WRST
2241 PRINT " TROP TARD"
2243 FOR TYUIO=1 TO 200
2244 NEXT TYUIO
2245 GOTO 2400
2250 CALL HCHAR(XB,LB,130)
2260 LA=LA-1
2270 HO=HO-2
2280 SOUS=SOUS-50
2281 FOR BNM=1 TO LKJ
2285 CALL SOUND(100,123,2)
2290 CALL KEY(1,ST,U)
2300 IF ST=18 THEN 2330
2310 GOSUB 1870
2320 NEXT BNM
2321 GOTO 2241
2330 CALL CHAR(159,"1818181818181818")
2340 CALL COLOR(16,4,1)
2350 CALL HCHAR(XB-1,LB,159)
2360 CALL SOUND(-100,10000,0)
2370 IF (PC=XB-1)*(PL=LB)THEN 2420
2380 XB=XB-1
2390 IF XB<>1 THEN 2350
2400 SOUS=SOUS-(NO*50)
2410 GOTO 1070
2420 CALL HCHAR(XB,LB,32)
2430 XB=XB+1
2440 CALL HCHAR(XB,LB,138)
2450 CALL GCHAR(XB+1,LB,MNB)
2460 IF MNB<>130 THEN 2420
2480 SOUS=SOUS+(NO*110)
2482 CALL SOUND(123,110,1)
2483 CALL SOUND(150,1000,1)
2484 GOSUB 350
2490 GOTO 1070
2600 REM
2610 CALL CLEAR
2620 CALL SCREEN(2)
2630 PRINT " QUE VEUT TU?"
2640 PRINT ::::"TU AS ":SOUS:"$"::::
2650 PRINT "  0-RIEN"
2660 PRINT
2670 PRINT "  1-UN VELO->300$"
2680 PRINT
2690 PRINT "  2-UNE MOTO->600$"
2700 PRINT
2710 PRINT "  3-UNE VOITURE->1000$"
2720 INPUT R
2730 IF R=0 THEN 2870
2750 SOUS=SOUS+NO*200
2760 R=NO
2770 SOUS=SOUS-NO*303
2780 PRINT " IL TE RESTE ":SOUS:"$ CAR J
 AI REPRIS TON ANCIEN VEHICULE"
2790 PRINT :::
2800 IF R<>3 THEN 2870
2810 SOUS=SOUS-100
2820 REM
2870 PRINT SOUS
2880 PRINT " COMBIEN D HOMMES->60$"
2890 INPUT RS
2900 SOUS=SOUS-RS*60
2910 HO=HO+RS
2920 PRINT :::"TU AS ":SOUS:"$"
2930 PRINT ::"COMBIEN DE LAZER->40$"
2940 INPUT TY
2950 SOUS=SOUS-TY*40
2960 LA=LA+TY
2970 PRINT
2980 PRINT
2990 FOR D=1 TO 500
3000 NEXT D
3010 GOTO 1070
3270 CALL CHAR(38,"FFFFFFFFFFFFFF7E")
3280 CALL CHAR(121,"DFDF00F7F700DFD0")
3290 CALL CHAR(64,"FF8181818181818FF")
3297 CALL CHAR(32,"0000")
3300 CALL SCREEN(5)
3310 CALL COLOR(1,7,5)
3320 CALL COLOR(12,4,5)
3330 PRINT "        &&&&&&&&&&&&&&"
3340 PRINT "      &&&&&&&&&&&&&&&&"
3350 PRINT "    &&&&&&&&&&&&&&&&&&"
3360 PRINT "  &&&&&&&&&&&&&&&&&&&&".
3370 PRINT "  yyyyyyyyyyyyyyyyyyyy"
3380 PRINT "  yyy@@yy@@yy@@yy@@yyy"
3390 PRINT "  yyy@@yy@@yy@@yy@@yyy"
3400 PRINT "  yyyyyyyyyyyyyyyyyyyy"
3410 PRINT "  yyyyyyyyyyyyyyyyyyyy"
3420 PRINT "  yyy@@yy@@yy@@yy@@yyy"
3430 PRINT "  yyy@@yy@@yy@@yy@@yyy"
3440 PRINT "  yyyyyyyyyyyyyyyyyyyy"
3450 PRINT "  yyy@@@yyyyyyyy@@@yyy"
3460 PRINT "  yyy@@@yyyyy  y@@@yyy"
3470 PRINT "  yyyyyyyyyy  yyyyyyy"
3480 PRINT "!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
3490 PRINT "!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
3500 PRINT "!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
3510 PRINT "!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
3520 CALL VCHAR(1,2,104,24)
3530 CALL VCHAR(1,30,104,24)
3540 CALL HCHAR(1,1,104,30)
3550 CALL HCHAR(24,1,104,30)
3560 CALL COLOR(5,16,1)
3570 RETURN
3580 REM  PRISON
3590 CALL SCREEN(5)
3600 CALL CHAR(38,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
3610 CALL CLEAR
3620 CALL COLOR(1,15,1)
3630 CALL CHAR(121,"FF9999999999999FF")
3640 PRINT "hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
"
3650 PRINT "h                          h
"
3660 PRINT "h   &&&&&PRISON&&&&&&&&    h
"
3670 FOR I=1 TO 7
3680 PRINT "h   &&&&&&&&&&&&&&&&&&    h
"
3690 PRINT "h   &&y&y&y&y&y&y&y&&     h
"
3700 NEXT I
3710 PRINT "h   &&&&&&&&&  &&&&&&&&   h
"
3720 PRINT "h   &&&&&&&&&  &&&&&&&&   h
"
3730 PRINT "h                          h
"
3740 PRINT "h                          h
"
3750 PRINT "h                          h
"
3760 PRINT "hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
"
3770 CALL COLOR(12,2,5)
3780 RETURN
3800 GOTO 3270
3980 PRINT "h   &&&&&&&&&&&&&&&&&&   h"
4090 REM  eglise
4100 CALL CHAR(38,"0103070F1F3F7FFF")
4110 CALL CHAR(37,"80C0E0F0F1FCFEFF")
4120 CALL CLEAR
4130 CALL SCREEN(5)
4140 CALL COLOR(1,7,5)
4150 CALL CHAR(35,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
4160 CALL CHAR(121,"0103050721418181")
4170 CALL CHAR(122,"80C0A090843818181")
4177 CALL CHAR(119,"00FF8181FF0081FF")
4180 CALL CHAR(120,"FF8181818181818FF")
4190 CALL COLOR(12,2,15)
4200 PRINT "hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh"
4210 PRINT "h                        h"
4220 PRINT "h                        h"
4230 PRINT "h   &%                   h"
4240 PRINT "h  &@@%                  h"
```

Suite page 26

SUPER PUZZLE

HECTOR

Prenez grand plaisir à reconstituer ce magnifique puzzle, il ravira vos mirettes.

Chantal GUILLOT

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

Mode d'emploi :
les indications nécessaires sont dans le programme.

```
 2 ' PUZZLE COUCHER SOLEIL
 5 '****************************
 6 '
 7 '          PUZZLE
 8 '
 10 '                    01/1985
 11 '****************************
 20 wipe
 30 gosub4200
 40 gosub4000
 50 F=0:T1=0:restore5010
 60 dimV(3,12),CH(105),T(110)
 100 poke&FF10,1:color0,6,3,1
 120 X=20:Y=200
 130 gosub150
 140 goto200
 150 ' *** GRILLE ****
 152 plot20,200,100,160,0
 154 forI=0to8:line20+12*I,200,20+12*I,44,3:next
 155 forI=0to13:line20,200-12*I,114,200-12*I,3:next
 156 forI=0to30:line21+I*3,200,21+I*3,40,0:next
 157 forI=0to51:line19,201-3*I,116,201-3*I,0:next
 158 N=8:forI=1to13:outputI,N,210-12*I,2:ifI=9thenN=
N-6
 159 next
 160 forI=1to8:outputchr$(64+I),12+12*I,210,2:next
 165 return
 200 ' MENU
 205 screen130,150,110,60
 210 color0,0,3,1:plot120,90,110,84,1:plot122,88,106
,80,0:plot27,40,80,35,1:plot28,39,78,33,3
 212 line27,30,106,30,1
 213 forI=1to4:line27+16*I,30,27+16*I,6,1:next
 214 plot142,210,80,40,1:plot143,209,78,38,0
 215 line177,210,177,170,1
 216 color0,6,3,1
 220 output"* MENU *",148,85,2
 230 output"TIRAGE            1",124,66,1
 232 output"POSE PUZZLE       2",124,56,1
 234 output"POSE RESERVE      3",124,46,1
 236 output"REPRISE PUZZLE    4",124,36,1
 238 output"REPRISE RESERVE   5",124,26,1
 240 output"MODELE            6",124,16,1
 250 output"RESERVE",48,38,2
 255 forI=1to5:outputI,15+16*I,14,2:next
 260 output"PIECE",182,205,2:output"EN",190,195,2:ou
tput"MAIN",185,185,2
 270 output"£££  P U Z Z L E  £££",50,230,1
 275 cls:print"A VOUS DE JOUER"
 280 tone97,300:tone131,150:tone110,150:tone97,300:t
one131,150:tone110,150:tone97,300:tone131,150:tone11
0,150:tone97,215
 300 ' =======OPTION========
 310 OP$=instr$(1):OP=val(OP$):ifOP<1orOP>6thengoto3
10
 312 ifMD=1thengosub150:MD=0:gosub1300
 313 ifV=1thengoto315
 314 ifT>104thengosub350
 315 cls
 320 onOPgosub3000,2000,2500,2200,2700,1000
 330 tone85,100:tone85,140:goto310
 350 forK=1to104:ifT(K)=0thenK=104:next:return
 360 next:goto500
 400 print"PAS DE PIECE":return
 500 '==== FIN  =====
 510 screen120,90,109,84:cls1
 520 print"     B R A V O "
 530 output"VOUS AVEZ PLACE                          TOUT
ES LES PIECES",125,70,3
 535 pause3:cls
 540 output"AVEZ-VOUS VERIFIE                        SI L
E PUZZLE EST                    CORRECTEMENT
                  RECONSTITUE ?",125,85,3
 545 output"O/N",185,30,0
 550 A$=instr$(1):ifA$="o"thencls:pen3:print"  ALORS
C'EST          PARFAIT":print:print"   HECTOR VOUS
   FELICITE ":print:print"    AU REVOIR":pause3:pen
2:end
 552 ifA$="n"thenV=1:cls0:goto200
 554 goto550
 1000 '==  AFF MODELE ==
 1001 ifCH(Z)=150thenreturn
 1002 restore5010
 1004 MD=1:V=0
 1010 X=20:Y=200
 1030 T1=T1+1:ifT1>104thenT1=0:return
 1040 gosub1200
 1050 X=X+12
 1060 ifX>110thenY=Y-12:X=20
 1080 goto1030
 1200 ' ROUTINE AFF
 1210 forI=0to2:forJ=0to11
 1220 readV(I,J)
 1230 poke63936+int(X/4)+I-(Y+1-J)*64,V(I,J)
 1240 next,
 1250 return
 1300 ' === REAFF PUZZLE ===
 1320 forK=1to104
 1330 ifCH(K)>=1andCH(K)<=104thengosub1400
 1340 next
 1350 return
 1400 restore5000+10*K
 1410 Y=200-12*(int((CH(K)-1)/8))
 1420 X=8+(CH(K)-8*int((CH(K)-1)/8))*12
 1430 gosub1200
 1450 return
 1500 ' PLOT EFF TIRAGE
 1502 plot153,199,18,18,2:plot154,198,16,16,3
 1505 return
 2000 ' === POSE PUZZLE ====
 2010 ifCH(Z)<>150thengosub400:return
 2040 gosub2050:goto2100
 2050 cls:input"COORDONNEES";RP$
 2055 ifRP$=""thengoto2050
 2060 A$=mid$(RP$,1,1):M=asc(A$)-64:ifM<1orM>9thento
ne200,100:goto2050
 2070 X=8+12*M
 2080 B$=mid$(RP$,2):N=val(B$):ifN<1orN>13thentone20
0,100:goto2050
 2090 Y=212-N*12
 2095 L=M+8*(N-1)
 2097 return
 2100 ifT(L)<>0thencls:print"PLACE OCCUPEE":tone110,
80:tone148,100:pause.5:goto2040
 2105 CH(Z)=L:T(L)=Z
 2150 forI=0to2:forJ=0to11:poke63936+int(X/4)+I-64*(
Y+1-J),V(I,J):next,
 2160 gosub1500:cls
 2180 return
 2200 ' ===REPRISE PUZZLE=====
 2210 ifCH(Z)=150thenprint"PIECE NON POSEE":return
 2220 gosub2050
 2230 ifT(L)=0thengosub400:tone85,50:tone85,50:goto2
220
 2240  plotX,Y,12,12,3:plotX+1,Y-1,11,11,0:forK=0to3
:plotX+3*K,Y,0:plotX,Y-3*K,3:next
 2250 Z=T(L)
 2260 CH(Z)=150:T(L)=0
 2280 gosub3200:cls
 2290 return
 2500 ' ===POSE RESERVE====
 2510 ifCH(Z)<>150thengosub400:return
 2520 P=P+1:ifP>5thenprint"PLUS DE PLACE":P=5:return

 2521 input"QUELLE CASE";RP$:RP=val(RP$):ifRP<1orRP>
5thencls:tone110,60:goto2521
 2522 L=104+RP
 2525 ifT(L)<>0thenprint"CASE OCCUPEE":goto2521
 2530 Y=28:X=12+16*RP
 2540 restore5000+10*Z
 2550 gosub1200
 2560 CH(Z)=L
 2570 T(L)=Z
 2580 gosub1500:cls
 2590 return
 2700 ' === REPRISE RESERVE ====
 2720 ifCH(Z)=150thenprint"PIECE NON POSEE":return
 2725 ifP=0thenprint"RESERVE VIDE":tone148,100:tone9
7,80:pause.5:return
 2730 input"QUELLE CASE";RP$:RP=val(RP$):ifRP<1orRP>
5thencls:goto2730
 2735 L=104+RP
 2750 ifT(L)=0thencls:print"CASE VIDE":tone110,80:to
ne148,100:pause.5:goto2730
 2770 Z=T(L)
 2780 restore5000+Z*10
 2790 Y=28:X=12+16*RP
 2800 plotX,Y,12,12,3
 2805 CH(Z)=150:T(L)=0:P=P-1
 2810 gosub3200:cls
 2830 return
 3000 '======= TIRAGE =======
 3002 ifT>104thengoto3300
 3005 ifCH(Z)=150thenprint"PIECE NON POSEE":pause.5:
return
 3030 T=T+1:ifT=105thengoto3300
 3050 Z=int(rnd(1,105))
 3060 ifCH(Z)<>0thengoto3050
 3080 CH(Z)=150
 3100 gosub3200
 3110 return
 3200 ' AFF PIECE TIREE
 3210 gosub1500
 3220 R=5000+10*Z:restoreR
 3230 X=156:Y=196
 3240 gosub1200
 3250 return
 3300 '====FIN PARTIE
 3310 print"PLUS DE PIECE":tone148,100:tone110,100:t
one85,100:tone71,100::tone148,200
 3320 return
 3500 color6,6,6,6
 3510 plot15,220,215,210,2:plot17,218,211,206,0:plot
19,216,207,202,1:plot21,214,203,198,0
 3520 color6,1,0,3:screen23,210,195,190:return
 3600 plot50,35,140,15,3
 3610 output"Appuyez sur une touche",53,30,1
 3620 A$=instr$(1)
 3630 cls:return
 4000 ' === MODE D'EMPLOI
 4010 wipe
 4020 gosub3500
 4030 output"* REGLE DU JEU *",70,210,3
 4040 print:print:print"CE JEU VOUS PERMET DE RECONS
TI- TUER UN PUZZLE DE 104 PIECES    SUR LA GRILLE DE
FINIE A L'ECRAN"
 4050 print:print"LORSQUE VOUS AVEZ TIRE UNE PIECE (
1),VOUS DEVEZ CHOISIR OU VOUS LA POSEZ (2=PUZZLE OU
3=RESERVE)"
 4060 print:print"ENSUITE VOUS INDIQUEREZ LES COORDO
NNEES (Ex: A12) SUR LE PUZZLE OU LA CASE DE RESERVE(
ET RETURN)"
 4061 gosub3600
 4070 print:print:print"VOUS POUVEZ A TOUT INSTANT R
E   PRENDRE UNE PIECE DU PUZZLE OU  DE LA RESERVE (S
I VOUS N'EN AVEZPAS D'AUTRE EN MAIN) POUR LA DE-PLAC
ER OU LA PLACER"
 4080 print:print"VOUS POUVEZ CONSULTER LE MODELE AU
TANT DE FOIS QUE VOUS VOULEZ. DES QUE VOUS COMMANDEZ
 UNE NOU- VELLE ACTION,LE MODELE S'EFFACE ET LE PUZZ
LE QUE VOUS AVEZ EN   PARTIE RECONSTITUE SE REAFFICH
E"
 4090 output"BON COURAGE ET ...",40,65,3:output"PATI
ENCE !!!",120,50,1
 4091 gosub3600
 4100 wipe:return
 4200 '=== PRESENTATION ====
 4210 color6,1,0,3
 4220 outputchr$(80),180,180,2:outputchr$(85),180,40
,2:outputchr$(90),120,150,2:outputchr$(90),50,60,2:o
utputchr$(76),100,50,2:outputchr$(69),30,200,2
 4221 pause1:sound4,14
 4225 X1,Y1,X2=180:Y2=40:X3=120:Y3=150:X4,Y5=50:Y4=6
0:X6=30:X5=100:Y6=200
 4230 ifX1=90andY1=110thengoto4240
 4233 outputchr$(80),X1,Y1,0:X1=X1-2:ifX1<90thenX1=9
0:Y1=Y1-2
 4235 outputchr$(80),X1,Y1,2
 4240 ifX2=100andY2=110thengoto4250
 4243 outputchr$(85),X2,Y2,0:X2=X2-2:ifX2<100thenX2=
100:Y2=Y2+2
 4245 outputchr$(85),X2,Y2,1
 4250 ifX3=110andY3=110thengoto4260
 4253 outputchr$(90),X3,Y3,0:X3=X3-2:ifX3<110thenX3=
110:Y3=Y3-2
 4255 outputchr$(90),X3,Y3,3
 4260 ifX4=120andY4=110thengoto4270
 4263 outputchr$(90),X4,Y4,0:X4=X4+2:ifX4>120thenX4=
120:Y4=Y4+2
 4265 outputchr$(90),X4,Y4,1
 4270 ifX5=130andY5=110thengoto4280
 4273 outputchr$(76),X5,Y5,0:X5=X5+2:ifX5>130thenX5=
130:Y5=Y5+2
 4275 outputchr$(76),X5,Y5,3
 4280 ifX6=140andY6=110thengoto4290
 4283 outputchr$(69),X6,Y6,0:X6=X6+2:ifX6>140thenX6=
140:Y6=Y6-2
 4285 outputchr$(69),X6,Y6,2
 4289 goto4230
 4290 sound0,4096
 4291 P=4:C=1
 4292 forX=1to230stepP:Y=X:lineX,0,230,Y,C:next:forY
=1to230stepP:X=240-Y:line230,Y,X,230,C:next
 4293 forX=230to1step-P:Y=X:lineX,230,0,Y,C:next:for
Y=230to1step-P:X=240-Y:line0,Y,X,0,C:next
 4294 P=P+5:C=C+1:ifP>10thengoto4300:elsegoto4292
 4300 plot80,175,77,20,3:output"M.T. MOUTON",85,170,
1:output"vous propose",82,140,1
 4320 tone110,200:tone131,500:tone131,167:tone124,17
7:tone110,200:tone63,698:tone63,698:tone80,550:pause
.15
 4321 tone110,200:tone131,504:tone131,167:tone124,17
7:tone131,167:tone110,400:tone110,400:tone124,354
 4330 return
 5000 '=== DONNEES POKE ===
 5010 data252,255,175,15,15,15,15,15,15,175,175,175,15,
255,255,42,0,0,0,0,0,0,42,170,170,255,255,0,0,0,0,0,
0,0,168,170,170
 5020 data255,255,0,0,0,0,0,0,2,10,170,168,255,255,1
70,0,0,0,0,0,0,0,0,10,170,255,255,2,10,8,0,0,0,0,8,8,1
0
 5030 data255,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,255,0,0,0,
0,128,128,0,2,2,168,255,255,0,0,168,138,10,10,0,32,1
60,170
 5040 data255,255,160,160,170,0,0,0,0,0,10,2,255,255
,2,10,10,42,160,0,0,0,0,0,255,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
128
 5050 data255,255,170,160,160,0,32,32,0,32,32,170,25
5,255,42,42,42,160,128,0,0,0,0,10,255,255,0,0,0,2,42
,0,0,0,0,0
 5060 data255,255,128,0,0,0,0,0,0,0,128,0,255,255,17
0,160,128,128,0,0,0,136,170,42,255,255,170,170,170,1
70,168,168,168,170,42,32
 5070 data255,255,10,2,2,2,2,130,170,2,0,0,255,255,1
28,0,0,0,128,170,128,128,128,128,255,255,2,0,0,0,10,
10,170,10,10,10
 5080 data255,255,160,0,0,0,32,32,0,0,0,160,255,255,
170,40,8,0,40,0,0,0,0,10,255,255,234,234,224,192,192
,192,192,192,192,224
 5090 data15,15,15,15,15,15,15,143,143,47,15,15,10,0
,0,0,0,0,0,10,0,0,0,128,0,0,0,0,0,0,0,128,0,0,0
 5100 data2,2,2,42,0,0,0,0,2,10,8,168,170,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,10,170,170,168,168,0,0,0,0,0,0,0
 5110 data0,10,42,42,170,168,128,0,0,128,128,128,168
,32,0,0,2,2,10,168,168,170,170,2,170,168,0,0,0,0,0,2
,10,10,2,42
 5120 data2,2,128,128,168,168,168,160,160,0,0,0,0,0,
0,0,42,42,170,170,170,42,42,170,160,0,0,0,0,0,0,10,1
0,0,0,2
 5130 data170,40,40,8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,12
8,128,128,128,160,160,0,0,160,160,0,0,10,10,10,10,10
,42
 5140 data0,0,42,42,42,168,168,168,40,0,0,0,0,0,0,0,
0,42,42,10,0,0,0,160,160,0,0,0,0,0,0,0,32,32,40,170
 5150 data42,2,0,0,0,128,160,128,0,0,0,0,128,0,128,1
28,128,168,170,170,40,40,40,42,10,130,2,0,0,2,0,0,12
8,128,128,160
 5160 data160,168,168,40,40,170,170,170,170,170,170,
170,10,10,0,0,0,130,2,2,42,42,42,170,234,234,232,232
,232,234,224,192,192,192,232,234
 5170 data15,15,15,15,15,143,175,175,175,175,175,175
,0,0,0,0,0,2,10,10,170,170,170,170,0,0,168,168,160,1
60,128,128,0,0,2,2
 5180 data160,42,42,42,42,10,2,2,2,128,128,160,0,0,1
28,160,160,168,168,170,170,170,170,170,2,2,2,170,170
,170,170,170,170,170,170,162
 5190 data0,0,0,0,0,0,42,42,170,170,130,0,0,0,0,0,0,
0,0,160,170,10,2,0,168,160,128,168,168,168,170,170,1
70,170,160,128
 5200 data2,2,2,2,10,10,10,10,10,170,170,170,170,168
,168,168,168,168,128,128,128,0,0,0,10,10,170,170,170
,170,170,170,170,168,168,128
 5210 data0,128,160,170,170,170,170,170,170,170,170,
170
 5211 data170,170,170,170,170,170,170,170,170,170,17
0,170
 5212 data170,170,170,170,170,170,170,170,170,170,17
0,170
 5220 data0,0,0,0,10,10,10,42,170,170,170,170,168,16
8,160,160,128,0,0,0,0,2,2,2,170,170,170,170,170,170,
168,40,40,32,0,0
 5230 data128,170,170,170,170,10,10,0,0,0,0,128,42,1
0,10,0,0,0,0,0,0,160,160,170,160,160,160,128,128,0,2
,10,10,10,10,10
 5240 data170,170,170,170,170,170,170,170,170,32,32,0,0,
170,170,170,170,170,170,170,0,0,0,160,128,234,234,23
4,234,234,234,234,232,224,224,224,234
 5250 data47,15,47,175,15,15,15,15,15,15,15,15,160,1
28,0,2,2,2,10,0,0,0,0,0,2,10,10,42,32,160,160,168,16
8,168,168,168
 5260 data160,160,128,128,0,0,2,2,2,2,10,10,170,10,1
0,10,10,42,40,40,168,160,160,128,160,160,160,160,128
,0,0,0,42,2,2,0
 5270 data0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,160,160,0,0,0,0,0,0,16
0,160,160,168,170,170,128,128,0,0,0,0,0,0,0,10,42,17
0
 5280 data170,170,170,160,160,160,128,128,128,160,17
0,170,10,10,10,170,170,170,170,170,170,170,170,170,1
28,128,0,0,0,2,2,10,10,10,42,42
```

A SUIVRE...

JUMPMAN

TI99 BASIC ETENDU

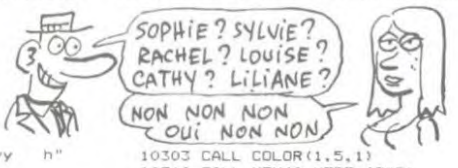
Pour quitter notre monde hostile et rejoindre sa fusée, un petit homme vert habile grimpeur, devra semer maints poursuivants.

Christophe GODEREAUX

Mode d'emploi :
Les règles sont incluses.

```
2 ! ########################    # TI-99/
4A & JOYSTICK  #    #  &  EXTENDED BASIC
   #    ########################
3 ! ########################    # PAR  C
HRISTOPHE      #    #        GODEREAUX
   #    ########################


40 CALL CLEAR :: VIE=4
50 CALL MAGNIFY(3)
60 CALL COLOR(8,7,2):: FOR I=3 TO 7 :: C
ALL COLOR(I,16,2):: NEXT I
70 CALL SCREEN(2)
80 CALL CHAR(132,"0301010101FF885522FF00
0000000000C0808080808FF895522FF0000000000
00")
90 DIM OP(16),HOP(16),VOP(16)
100 RANDOMIZE
110 I$="Q" :: GOSUB 1210
120 GOSUB 490
130 GOSUB 950
140 CALL CHAR(72,"0103070F0F0C0C0F0F0F0E
0E1F3C7B7B00B0C0E0E060606E0E0E0E0E0F0783C
3C")
150 CALL COLOR(2,5,2)
160 CA=-2 :: H=8
170 VT=0 :: CAR1=1 :: BC=2
180 SCORE=0 :: BONUS=150
190 GOSUB 1550
200 GOSUB 1380
210 DISPLAY AT(3,26):"000"
220 DISPLAY AT(3,2)SIZE(1):"4"
230 !
240 !   ###DEPLACEMENT###
250 !
260 CALL JOYST(2,X,Y)
270 CALL KEY(2,X1,S)
280 CALL POSITION(#1,Y3,X3):: IF X3>238
AND X=4 OR X3<12 AND X=-4 THEN X=0 :: CA
LL MOTION(#1,0,0)
290 ON X1/9+ABS(X)/4+ABS(Y)+1 GOTO 350,3
40,390,390,720,340,390,390
300 CA=X/-2
310 CALL PATTERN(#1,98+CA)
320 GOSUB 920
330 GOTO 260
340 CALL PATTERN(#1,108-X/2):: CALL MOTI
ON(#1,0,X*1.5):: CALL SOUND(10,-3,0):: G
OTO 300
350 GOSUB 920 :: CALL MOTION(#1,0,0):: G
OTO 260
360 !
370 !   #####SAUT#####
380 !
390 CALL SOUND(200,300,5,-2,5,300,5)
400 H1=0 :: H=8 :: H3=(-ABS(X)+4)/2
410 CALL PATTERN(#1,114+CA)
420 IF X3<40 AND X=-4 OR X3>210 AND X=4
THEN X=0
430 CALL MOTION(#1,-H,X*1.25):: GOSUB 92
0
440 H1=H1+1 :: IF H1=4 THEN H=0
450 IF H1=6+H3 THEN H=-7
460 IF H1<10+H3 THEN GOTO 430
470 CALL MOTION(#1,0,X/2):: CALL POSITIO
N(#1,Y3,X3):: CALL LOCATE(#1,COL,X3):: C
ALL PATTERN(#1,98+CA):: GOTO 320
480 !
490 ! NIVEAU DE DIFFICULTE
500 !
510 PRINT RPT$("[",28)
520 FOR I=1 TO 20 :: PRINT "[";TAB(28);"
[" :: NEXT I
530 DISPLAY AT(5,10)SIZE(10):"JUMPMAN" :
: DISPLAY AT(7,0):RPT$("[",28):: PRINT R
PT$("[",28)
540 DISPLAY AT(11,9)SIZE(9):"1 AMATEUR"
550 DISPLAY AT(16,9)SIZE(16):"2 PROFESS"
:I$:"ONNEL"
560 DISPLAY AT(21,9)SIZE(13):"3 F";I$;"N
"
570 CALL KEY(3,U,I):: IF I=0 THEN 570
580 CALL SOUND(100,U*5+130,5):: IF U=51
THEN 630
590 IF U=49 OR U=50 THEN CAR2=U-49 ELSE
570
600 IF VIE=4 THEN CALL CLEAR :: RETURN
610 CALL HCHAR(21,11,32,5):: CALL HCHAR(
11,11,32,10):: CALL HCHAR(16,11,32,18)
620 VIE=4 :: RETURN
630 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR
640 PRINT "          [[[[[[[[[[[[
      [A B"&I$&"ENTOT[
[[[[[[[[[[[["
650 PRINT : : : : : : : : : : :
660 FOR I=1 TO 500 :: NEXT I
670 PRINT : : : : : : : : : : : : : : :
680 END
690 !
700 ! #MONTEE ET DESCENTE#
710 !
720 CALL MOTION(#1,0,0)
730 CA2=-6 :: YY=Y :: ER=0
740 CALL POSITION(#1,Y3,X3):: CALL GCHAR
(INT(Y3/8)-Y/2+1,INT(X3/8)+2,GC):: IF GC
<>40 THEN 320
750 CALL LOCATE(#1,Y3,INT(X3/8)*8+4)
760 CALL PATTERN(#1,130+CA2):: CA2=-CA2
770 CALL MOTION(#1,-Y/1.1,0)
780 IF YY=-Y THEN ER=40*SGN(Y)ELSE ER=0
790 CALL COINC(#1,COL-(40*SGN(Y))+ER+9*S
GN(Y),X3,8,5,COI):: IF COI=-1 THEN CALL
MOTION(#1,0,0):: GOTO 830
800 CALL SOUND(10,-5,9,200,0,500,9)
810 GOSUB 920
820 CALL JOYST(2,X,Y):: IF Y<>0 THEN 760
 ELSE CALL MOTION(#1,0,0):: GOTO 810
830 CALL SOUND(10,1000,0)
840 COL=COL-(40*SGN(Y))+ER
850 CALL PATTERN(#1,124)
860 CALL LOCATE(#1,COL,INT(X3/8)*8+4)
870 CALL POSITION(#1,Y5,L):: IF Y5<Y4 TH
EN SCORE=SCORE+10 :: Y4=Y5-28 :: DISPLAY
 AT(3,28-LEN(STR$(SCORE))):SCORE
880 GOSUB 920 :: IF SCORE>=BONUS THEN VI
E=VIE+1 :: BONUS=BONUS+200 :: DISPLAY AT
(3,0)SIZE(2):VIE
890 IF Y5<20 THEN 1040
900 CA=28 :: GOTO 260
910 CALL MOTION(#1,0,0):: RETURN
920 CALL COINC(ALL,COI):: IF COI=0 THEN
RETURN
930 GOTO 1760
940 !
950 ! #######DECOR#######
960 !
970 FOR I=9 TO 24 STEP 5 :: CALL HCHAR(I
,1,91,32):: NEXT I
980 CALL HCHAR(4,1,90,32)
990 CALL VCHAR(3,2,90):: CALL VCHAR(4,10
,40,5)
1000 CALL VCHAR(3,1,90):: CALL VCHAR(3,6
,90):: CALL HCHAR(2,1,90,6):: CALL VCHAR
(3,26,90):: CALL VCHAR(3,32,90):: CALL H
CHAR(2,26,90,7)
1010 CALL VCHAR(9,27,40,5):: CALL VCHAR(
14,5,40,5):: CALL VCHAR(19,27,40,5)
1020 RETURN
1030 !
1040 ! #####ARRIVE#####
1050 !
1060 CA=-2 :: UI=8
1070 FOR I=1 TO 8
1080 CALL PATTERN(#1,132+UI):: UI=-UI
1090 CALL SOUND(1,-5,0,600,0)
1100 NEXT I :: FOR I=1 TO 100 :: NEXT I
1110 CALL MOTION(#1,0,6):: CALL COINC(#1
,#27,5,JK):: CALL SOUND(-200,700,7,600,7
):: IF JK=0 THEN 1110
1120 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL LOCATE(#
1,9,128):: CALL SOUND(250,-3,2,130,2)::
CALL DELSPRITE(#1):: CALL DELSPRITE(#1):
: FOR I=1 TO 100 :: NEXT I
1130 FOR I=0 TO 24 :: CALL SOUND(-200,-7
,I/3,130,I/2):: CALL MOTION(#27,-2,0)::
NEXT I :: CALL DELSPRITE(ALL)
1140 SCORE=SCORE+50 :: DISPLAY AT(3,28-L
EN(STR$(SCORE))):SCORE
1150 IF SCORE>=BONUS THEN VIE=VIE+1 :: B
ONUS=BONUS+150 :: DISPLAY AT(3,0)SIZE(2)
:VIE
1160 CAR1=CAR1+1
1170 GOSUB 1550 :: GOSUB 1380 :: GOTO 23
0
1180 !
1190 ! ####CALL CHAR####
1200 !
1210 CALL CHAR(90,"FFFFFF88442211FFFF814
224182442FF",40,"FF818181FF818181",81,"0
03C181818183C")
1220 CALL CHAR(96,"010303030103070F17120
303070C0C0E0F040E0B0C0E0F0C84C8080C0606
070")
1230 CALL CHAR(108,"010F0207010303030302
0101030303030B0C0C0C0B0C0C0C0C040C0C0C0C0
C0C0")
1240 CALL CHAR(100,"010F02070103070F1332
0101030606 0E0C0C0C0B0C0E0F0E84BC0C0E030
3070")
1250 CALL CHAR(104,"0103030301030303030 2
0303030303030B0F040E0B0C0C0C0C040C0C0C0C0
C0C0")
1260 CALL CHAR(112,"010303030103070F1712
03031F1C1000B0F040E0B0C0E0F0C84CB0B8F070
0000")
1270 CALL CHAR(116,"010F02070103070F1332
01111F1C0000B0C0C0C0B0C0E0F0E84BC0C0F878
0B00")
1280 CALL CHAR(120,RPT$("0",14)&"0705FF8
8BA8A8A88FF"&RPT$("0",18)&"F8888888888F
8")
1290 CALL CHAR(60,"000000000001010701010
101C3C7FFFF00000000000000C000000E0B9FCEF
EFE")
1300 CALL CHAR(136,"0103030311131F070707
020303070000C0E0E0E0C4E4FCF0F0F020E06070
0000")
1310 CALL CHAR(124,"0103030301031F170707
020303030307C0E0E0E0C0E0FCF4F4F020E06060
60F0")
1320 CALL CHAR(92,RPT$("0",16)&"03070F0E
0E0F0703"&RPT$("0",16)&"C0E0F07070F0E0C0
")
1330 CALL CHAR(44,RPT$("0",12)&"01010101
0302030F090F"&RPT$("0",12)&"C0404040E020
E0F090F0")
1340 CALL CHAR(140,"0103030311131F070707
12131F000000C0E0E0E0C4E4FCF0F0F024E4FC00
0000")
1350 CALL CHAR(128,"00000001017F909090FF
FEFCFE7F3C1B000000B0B0C0A09088FEFF7FFFFF
3C18")
1360 RETURN
1370 !
1380 ! ######SPRITES######
1390 !
1400 CALL SPRITE(#27,72,5,9,128)
1410 COL,Y4=169
1420 L=-1
1430 SP=4 :: SO=BC*4
1440 FOR J=1 TO 4
1450 IF CAR2=1 OR CAR2>2 THEN GOSUB 1520
1460 FOR I=2 TO BC+1
1470 CALL SPRITE(#SO+1,CAL,CL,VOP(SP),HO
P(SO),0,VIT)
1480 SO=SO-1 :: NEXT I
1490 SP=SP-1 :: VIT=(9.5+INT(RND*-2))*L
:: L=-L :: NEXT J
1500 CALL SPRITE(#1,96,13,169,50)
1510 RETURN
1520 CALL SPRITE(#1+J+BC*4,132,12,VOP(SP
)-16,HOP(J)+45,0,3*SGN(VIT)+3*SGN(VIT)*R
ND)
1530 RETURN
1540 !
1550 !COORDONEES DES SPRITES
1560 !
1570 ON CAR1 GOSUB 1680,1690,1700,1710,1
730,32767,32767
1580 VE=169 :: HE=175 :: VIT=9 :: VIT=VI
T+1
1590 IF BC=2 THEN HE=141
1600 FOR I=1 TO 8+(BC-2)*4
1610 OP(I)=INT(RND*32)+1
1620 VOP(I)=VE :: IF VE=49 THEN VE=169 E
LSE VE=VE-40
1630 HOP(I)=OP(I)+HE :: IF HE=1 THEN HE=
141 :: GOTO 1660
1640 IF BC=2 THEN HE=HE-140 :: GOTO 1660
1650 HE=HE-87.5 :: IF HE=-87.5 THEN HE=1
75
1660 NEXT I
1670 RETURN
1680 CL=6 :: CAL=92 :: RETURN
1690 CL=9 :: CAL=44 :: RETURN
1700 CL=11 :: CAL=120 :: RETURN
1710 CAR2=CAR2+1 :: IF CAR2>1 THEN CAR1=
5 ELSE CAR1=1
1720 GOTO 1570
1730 BC=3 :: CAR1=1
1740 GOTO 1570
1750 !
1760 ! #######MORT#######
1770 !
1780 SO=INT(RND*200)+200
1790 CALL MOTION(#1,0,0)
1800 CALL POSITION(#1,OW,ER):: CALL LOCA
TE(#1,COL,ER):: CALL PATTERN(#1,60)
1810 FOR I=0 TO 30 :: CALL SOUND(-1000,-
3,I):: NEXT I
1820 GOTO 1880
1830 CA=-2
1840 VIE=VIE-1 :: DISPLAY AT(3,0)SIZE(2)
:VIE
1850 IF VIE=0 THEN GOSUB 1980 :: GOSUB 5
40 :: CALL DELSPRITE(ALL):: GOTO 160
1860 GOSUB 1380
1870 GOTO 230
1880 PL=2+4*BC-((COL-8)/40*BC)
1890 FOR I=PL TO PL+BC-1 :: CALL DELSPRI
TE(#I):: NEXT I :: FOR I=2 TO 1+BC :: CA
LL DELSPRITE(#I):: NEXT I
1900 CALL SOUND(300,-7,0):: CALL SPRITE(
#28,128,16,COL,1,0,15):: ZX=60
1910 CALL POSITION(#28,AS,DF):: IF DF>=E
R-15 THEN CALL MOTION(#28,0,0):: GOSUB 1
940
1920 CALL SOUND(400,SO+ZX,15):: ZX=-ZX
1930 GOTO 1910
1940 IF ABS(ZX)=59 THEN CALL DELSPRITE(#
28):: GOTO 1830
1950 FOR I=1 TO 20 :: CALL SOUND(-200,-1
,I):: NEXT I
1960 CALL DELSPRITE(#1)
1970 CALL MOTION(#28,0,15):: ER=240 :: Z
X=59 :: GOTO 1910
1980 RESTORE 2040
1990 FOR I=1 TO 8
2000 READ FR,NOTE
2010 CALL SOUND(FR*200,NOTE,0)
2020 NEXT I
2030 RETURN
2040 DATA 1,247,2,220,,7,175,,7,175,1,14
7,2,165
2050 DATA 1,147,2,165
2060 DATA 100,40000,200,247
```



TI 99 BASIC SIMPLE

Suite de la page 24

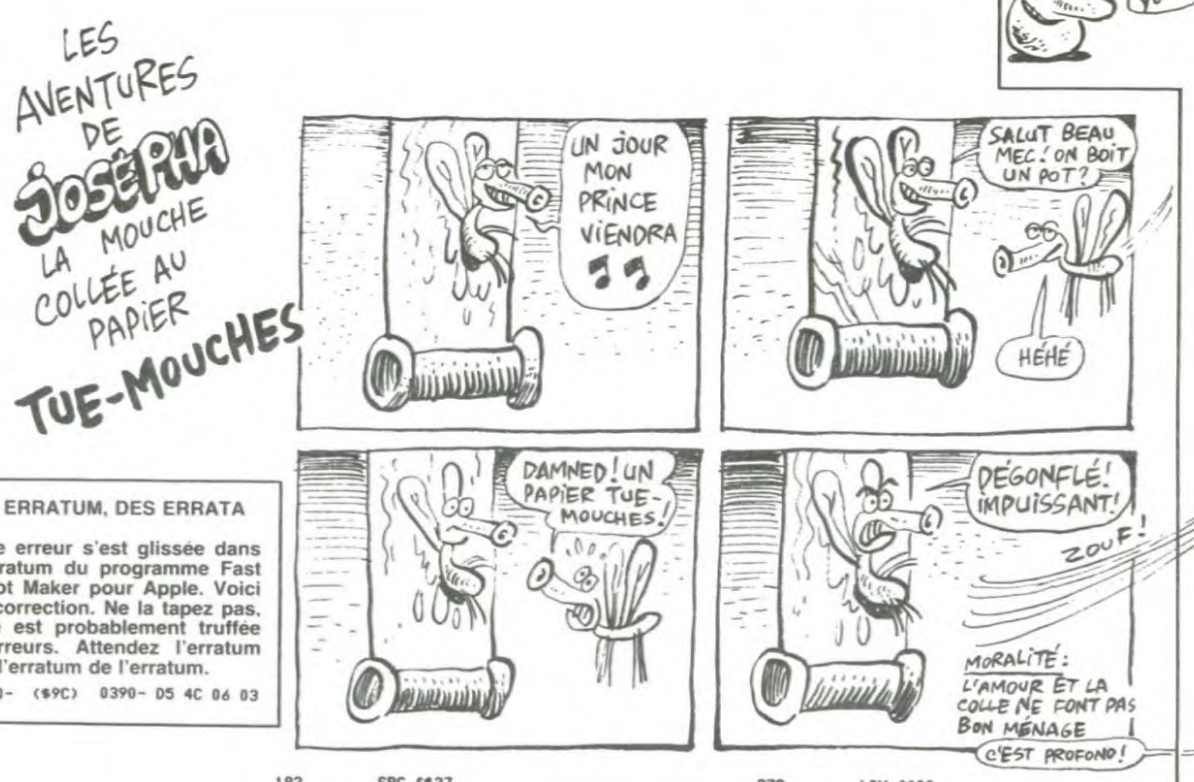
```
4250 PRINT "h &####%    &##########%    h"
4260 PRINT "h&######% &############%    h"
4270 PRINT "hwww
```

TRANSASCII

Vous êtes coincé dans un jeu d'aventure ? La curiosité et l'emploi de ce programme vous apporteront peut-être la solution.

Franck FUZIOL

Mode d'emploi :
Si vous possédez l'assembleur "BIG MAC", tapez le listing 1. Dans le cas contraire, tapez puis sauvegardez le listing 2 par BSAVE TRANSASCII, A$ 4000 ,L$ 183. Ce programme transforme le contenu de la mémoire en caractères ASCII et les affiche ainsi que les adresses correspondantes. Le principal interet d'un tel programme est de donner un coup de pouce aux passionnes de jeux d'aventure. Pour cela, il vous suffit de :
1-charger le jeu
2-le bloquer par n'importe quel moyen (même un "pomme ouverte-contrôle-reset)
3-charger TRANSASCII et le lancer.
Après avoir chargé TRANSASCII, ne pas oublier d'initialiser l'((((((par : POKE 1013,76 :POKE1014,0 :POKE1015,64 afin de le rendre entièrement contrôlable sous BASIC. La syntaxe est la suivante :
- (((((adresse début, adresse fin.
- si l'((((((est seul, il prendra en compte les dernieres adresses fournies. Il est conseillé de mettre TRANSASCII assez haut en mémoire ($ 4000 par exemple) pour éviter l'écrasement des jeux. Pour lancer le défilement, la barre d'espacement doit être appuyée puis relâchée (après un "(((((adresse début, adresse fin" puis "retour") Pour stopper le défilement :
- un court instant, appuyez sur ESPACE. le defilement s'arrête jusqu'au relâchement.
- un long instant, appuyez sur une touche quelconque. Pour le relancer, appuyez sur ESPACE.
Les caractères ←, →, ↑, ↓, ↵, sont remplacés par "?" Un "CTRL-C" arrête l'effet de l'(((((mais pas le programme dans lequel il est éventuellement contenu.



UN ERRATUM, DES ERRATA

Une erreur s'est glissée dans l'erratum du programme Fast Boot Maker pour Apple. Voici la correction. Ne la tapez pas, elle est probablement truffée d'erreurs. Attendez l'erratum de l'erratum.

```
0390-  ($9C)  0390- D5 4C 06 03
```

```
 1 ;*************************
 2 ;*                       *
 3 ;*      TRANSASCII       *
 4 ;*                       *
 5 ;*                       *
 6 ;*     PAR  F. FUZIOL    *
 7 ;*                       *
 8 ;* APPLE  II+, IIE OU IIC *
 9 ;*                       *
10 ;*************************
11 ;
12 ;
13 TXTPTR EPZ $B8
14 ;
15 CA.DE2 EPZ $CF
16 CA.DEL EPZ $D6
17 SAUV.Y EPZ $D7
18 CPTEUR EPZ $EB
19 ADB    EPZ $EC
20 ADH    EPZ $ED
21 DEB.B  EPZ $EE
22 DEB.H  EPZ $EF
23 RELAIS EPZ $F9
24 ADB.RE EPZ $FA
25 NOM.CA EPZ $FB
26 PART.B EPZ $FC
27 PART.H EPZ $FD
28 FIN.B  EPZ $FE
29 FIN.H  EPZ $FF
30 ;
31 ;
32 BUFFCL EQU $C010
33 PRBYTE EQU $FDDA
34 COUT   EQU $FDED
35 ;
36 ;
37 ;-----------------------
38 ;! PROGRAMME PRINCIPAL !
39 ;-----------------------
40 ;
41        ORG $4000
42 ;
43 ;*+-TEST POUR & SANS ADRESSES-+*
44 ;
45        LDY #$00
46        LDA (TXTPTR),Y
47        CMP #$00
48        BEQ RETBAS
49        CMP #$3A
50        BEQ RETBAS
51 ;
52 ;*+-CHARGEMENT CARACTERE DELIMITATEUR AD
   R. DEBUT (C.A.D : ",")-+*
53 ;
54        LDX #$2C
55        STX CA.DEL
56        STX CA.DE2
57        LDX #$00
58        STX SAUV.Y
59 ;
60 ;*+-ENVOI SOUSPROG TRANSFORMANT LES CARA
   CTERES ADRESSE EN CHIFFRE HEX-+*
61 ;
62        JSR SOUSPR
63 ;
64 ;*+-SAUVEGARDE DES CARACTERES TRANSFORME
   S EN HEX (ADR. DEBUT)-+*
65 ;
66        LDX PART.B
67        STX DEB.B
68        LDX PART.H
69        STX DEB.H
70 ;
71 ;*+-CHARGEMENT CARACTERE DELIMITATEUR AD
   R. FIN (C.A.D : RET. CHA , ":")-+*
72 ;
73        LDX #$00
74        STX CA.DEL
75        LDX #$3A
76        STX CA.DE2
77        INC SAUV.Y
78 ;
79 ;*+-ENVOI SOUSPROG TRANSFORMANT LES CARA

80 ;
81        JSR SOUSPR
82 ;
83 ;*+-SAUVEGARDE DES CARACTERES TRANSFOR
   MES EN HEX (ADR. FIN)-+*
84 ;
85        LDX PART.B
86        STX FIN.B
87        LDX PART.H
88        STX FIN.H
89 ;
90 ;*+-ENVOI SOUSPROG TRANSFORMATION ASCII
   -+*
91 ;
92 RETBAS JSR SUPRA
93 ;
94 ;*+-PASSAGE INSTRUCTION BASIC SUIVANTE
   ET RETOUR BASIC-+*
95 ;
96        LDY #$00
97 TOURNE LDA (TXTPTR),Y
98        CMP #$00
99        BEQ RETOUR
100       CMP #$3A
101       BEQ RETOUR
102       INC TXTPTR
103       LDX TXTPTR
104       CPX #$00
105       BEQ INCPRO
106       JMP TOURNE
107 INCPRO INC TXTPTR+1
108       JMP TOURNE
109 RETOUR RTS
110 ;
111 ;-----------------------------
112 ;! SOUSPROG LECTURE ADRESSES !
113 ;-----------------------------
114 ;
115 ;
116 ;*+-INITIALISATION-+*
117 ;
118 SOUSPR LDX #$00
119       STX CPTEUR
120       STX NOM.CA
121       STX PART.B
122       STX PART.H
123       STX RELAIS
124       LDY SAUV.Y
125       DEY
126 ;
127 ;*+-TEST SI RENCONTRE AVEC UN CAR. DELI
   MITATEUR-+*
128 ;
129 RECHCA INY
130       LDA (TXTPTR),Y
131       CMP CA.DEL
132       BEQ NOCATR
133       CMP CA.DE2
134       BEQ NOCATR
135 ;
136 ;*+-TEST SI SYNTAX ERROR ET COMPTAGE DU
   NOMBRE DE CAR. DES ADRESSES-+*
137 ;
138       CMP #$30
139       BCS PASSYN
140       PLA
141       PLA
142       RTS
143 PASSYN CMP #$3A
144       BCC CAROK
145       CMP #$41
146       BCS PASSY2
147       PLA
148       PLA
149       RTS
150 PASSY2 CMP #$47
151       BCC CAROK
152       PLA
153       PLA
154       RTS
155 CAROK  INX
156       JMP RECHCA
157 ;
158 ;*+-RAJOUT DE 0 DEVANT LES ADRESSES ( A
   4 CAR.-+*
159 ;
160 NOCATR STY SAUV.Y
161       STX NOM.CA
162       LDX #$04
163       STX CPTEUR
164 BOUCL1 DEY
165       LDA (TXTPTR),Y
166       LDX NOM.CA
167       CPX #$00
168       BNE SAUT1
169       LDA #$30
170 ;
171 ;*+-TRANSFORMATION DES CAR. EN CHIFFRE
   HEX-+*
172 ;
173 SAUT1  CMP #$3A
174       BCS SAUT2
175       SEC
176       SBC #$30
177       JMP SAUT3
178 SAUT2  SEC
179 ;
180 ;*+-PLACEMENT DU CHIFFRE OBTENU A SA PL
   ACE (C.A.D : UNITE, CENT. ETC..)-+*
181 ;
182       SBC #$37
183 SAUT3  STA RELAIS
184       LDX CPTEUR
185       CPX #$3
186       BCS OPPABA
187       CPX #$01
188       BCS OPPAHA
189 OPPABA CLC
190       CPX #$04
191       BEQ OPBAUN
192       LDA PART.B
193       LDX #$00
194 ADC1   ADC RELAIS
195       INX
196       CPX #$10
197       BNE ADC1
198       STA PART.B
199       JMP SUITRA
200 OPBAUN CLC
201       LDA PART.B
202       ADC RELAIS
203       STA PART.B
204       JMP SUITRA
205 OPPAHA CLC
206       CPX #$02
207       BEQ OPHAUN
208       LDA PART.H
209       LDX #$00
210 ADC2   ADC RELAIS
211       INX
212       CPX #$10
213       BNE ADC2
214       STA PART.H
215       JMP SUITRA
216 OPHAUN CLC
217       LDA PART.H
218       ADC RELAIS
219       STA PART.H
220 ;
221 ;*+-TEST POUR SAVOIR SI FINI-+*
222 ;
223 SUITRA LDX NOM.CA
224       CPX #$00
225       BEQ SAUT4
226       DEC NOM.CA
227 SAUT4  DEC CPTEUR
228       LDX CPTEUR
229       CPX #$00
230       BEQ FIN
231       JMP BOUCL1
232 FIN    RTS
233 ;
234 ;-----------------------------------
235 ;! SOUSPROG TRANSFORMATION ASCII !
236 ;-----------------------------------
237 ;
238 ;
239 ;*+-SAUVEGARDE ADRESSE DEBUT-+*
240 ;
241 SUPRA  LDA DEB.B
242       STA ADB
243       LDA DEB.H
244       STA ADH
245       JMP AFFICH
246 ;
247 ;*+-MISE A JOUR DES ADRESSES-+*
248 ;
249 TESTAD INC ADB
250       LDX ADB
251       CPX #$00
252       BNE NOINC
253       INC ADH
254 NOINC  STX ADB.RE
255 ;
256 ;*+-TEST AFFICHAGE ADRESSE-+*
257 ;
258       LDY #$00
259 TOUR   LDX ADB.RE
260       CPX #$00
261       BEQ AFFICH
262       TXA
263       SEC
264       SBC #$20
265       STA ADB.RE
266       INY
267       CPY #$8
268       BNE TOUR
269       JMP BOUCLE
270 ;
271 ;*+-AFFICHAGE ADRESSE-+*
272 ;
273 AFFICH LDA #'141
274       JSR COUT
275       LDA ADH
276       JSR PRBYTE
277       LDA ADB
278       JSR PRBYTE
279       LDX #$00
280       LDA #'160
281 IMPESP JSR COUT
282       INX
283       CPX #$02
284       BNE IMPESP
285 ;
286 ;*+-CHARGEMENT DE A ET ENVOIT A COUT-+*
287 ;
288 BOUCLE LDY #$00
289       LDA (ADB),Y
290       CMP #'160
291       BCS ECR
292       CMP #'128
293       BCC ECR
294       LDA #$BF
295 ECR    JSR COUT
296 ;
297 ;*+-TEST CLAVIER-+*
298 ;
299 RETARD LDX BUFFCL
300       CPX #$03
301       BEQ FIN2
302       CPX #$20
303       BNE RETARD
304 ;
305 ;*+-TEST POUR FIN OU PAS-+*
306 ;
307       LDX ADB
308       CPX FIN.B
309       BEQ ETUPRO
310       JMP TESTAD
311 ETUPRO LDX ADH
312       CPX FIN.H
313       BEQ FIN2
314 ;
315 ;*+-RETOUR PROGRAMME PRINCIPAL-+*
316 ;
317       JMP TESTAD
318 FIN2   LDA #'141
319       JSR COUT
320       RTS
321       END
```

```
!PREO
PREO
$CALL-151
*4000.4183
4000- A0 00 B1 B8 C9 00 F0 2E  4000-  ($BE)
4008- C9 3A F0 2A A2 2C 86 D6  4008-  ($F7)
4010- 86 CF A2 00 86 D7 20 56  4010-  ($CC)
4018- 40 A6 FC 86 EE A6 FD 86  4018-  ($AF)
4020- EF A2 00 86 D6 A2 3A 86  4020-  ($03)
4028- CF E6 D7 20 56 40 A6 FC  4028-  ($92)
4030- 86 FE A6 FD 86 FF 20 08  4030-  ($72)
4038- 41 A0 00 B1 B8 C9 00 F0  4038-  ($D1)
4040- 14 C9 3A F0 10 E6 B8 A6  4040-  ($FF)
4048- B8 E0 00 F0 03 4C 3B 40  4048-  ($9C)
4050- E6 B9 4C 3B 40 60 A2 00  4050-  ($AA)
4058- 86 EB 86 FB 86 FC 86 FD  4058-  ($11)
4060- 86 F9 A4 D7 88 C8 B1 B8  4060-  ($45)
4068- C5 D6 F0 21 C5 CF F0 1D  4068-  ($25)
4070- C9 30 B0 03 68 68 60 C9  4070-  ($E3)
4078- 3A 90 0E C9 41 B0 03 68  4078-  ($F7)
4080- 68 60 C9 47 90 03 68 68  4080-  ($15)
4088- 60 E8 4C 65 40 84 D7 86  4088-  ($34)
4090- FB A2 04 86 EB 88 B1 B8  4090-  ($B1)
4098- A6 FB E0 00 D0 02 A9 30  4098-  ($F6)
40A0- C9 3A B0 06 38 E9 30 4C  40A0-  ($EB)
40A8- AD 40 38 E9 37 85 F9 A6  40A8-  ($D1)
40B0- EB E0 03 B0 04 E0 01 B0  40B0-  ($ED)
40B8- 1F 18 E0 04 F0 10 A5 FC  40B8-  ($5A)
40C0- A2 00 65 F9 E8 E0 10 D0  40C0-  ($F6)
40C8- F9 85 FC 4C F4 40 18 A5  40C8-  ($C5)
40D0- FC 65 F9 85 FC 4C F4 40  40D0-  ($E1)
40D8- 18 E0 02 F0 10 A5 FD A2  40D8-  ($E0)
40E0- 00 65 F9 E8 E0 10 D0 F9  40E0-  ($AD)
40E8- 85 FD 4C F4 40 18 A5 FD  40E8-  ($C0)
40F0- 65 F9 85 FD A6 FB E0 00  40F0-  ($59)
40F8- F0 02 C6 FB C6 EB A6 EB  40F8-  ($AF)
4100- E0 00 F0 03 4C 95 40 60  4100-  ($EA)
4108- A5 EE 85 EC A5 EF 85 ED  4108-  ($00)
4110- 4C 35 41 E6 EC A6 EC E0  4110-  ($98)
4118- 00 D0 02 E6 ED 86 FA A0  4118-  ($05)
4120- 00 A6 FA E0 00 F0 0E BA  4120-  ($C8)
4128- 38 E9 20 85 FA C8 C0 08  4128-  ($8E)
4130- D0 EF 4C 50 41 A9 8D 20  4130-  ($66)
4138- ED FD A5 ED 20 DA FD A5  4138-  ($FA)
4140- EC 20 DA FD A2 00 A9 A0  4140-  ($40)
4148- 20 ED FD E8 E0 02 D0 F8  4148-  ($12)
4150- A0 00 B1 EC C9 A0 B0 06  4150-  ($22)
4158- C9 B0 90 02 A9 BF 20 ED  4158-  ($00)
4160- FD AE 10 C0 E0 03 F0 16  4160-  ($86)
4168- E0 20 D0 F5 A6 EC E4 FE  4168-  ($85)
4170- F0 03 4C 13 41 A6 ED E4  4170-  ($42)
4178- FF F0 03 4C 13 41 A9 8D  4178-  ($36)
4180- 20 ED FD 60              4180-  ($50)
*4000.4183
```

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

SAGA D'ERE INFORMATIQUE

POUR ORIC 1 ET ATMOS

Huit mégarions que nous voguons au travers des galaxies. Huit mégarions que je reste immobile et glacé dans ce cercueil cryogénique. Huit mégarions que je maudis ces ingénieurs qui m'affirmèrent que conscience et froid ne peuvent coexister. Huit mégarions que j'attends cet instant, ce léger sifflement qui m'annonce qu'enfin je pourrai vivre et puis mourir, comme un homme et non plus rester glaçon, attendant d'être jeté en pâture à un verre de whisky géant. Huit mégarions... Quel que soit cette durée, que peut-elle signifier pour le ridicule cerveau humain ? Comme si nous étions capables d'appréhender des échelles aussi vastes que le mégarion. Autant essayer de mémoriser les quatre coordonnées de chaque étoile de l'univers connu et de les réciter à l'endroit puis à l'envers.

Que peut-il bien se passer pour qu'Ordial 25 décide de but en blanc de me décongeler ? A moins qu'il ne l'ait pas choisi, que j'aie enfin réussi à développer mes facultés kynestésiques au-delà de mes espoirs les plus fous. Mais non, huit mégarions n'arrangent pas la santé mentale d'un observateur qualifié de troisième degré. L'exploration doit continuer, même si la planète mère et tous ses habitants ont disparu. La vocation de l'observateur, le serment de l'observateur, l'idéal de l'observateur... Mots vides de sens et pourtant omniprésents à l'instant où la vie animale va recouvrer ses droits.
Un système stellaire inconnu droit devant. décceleration a vingt huit G. le boulot commence vraiment pour moi. Le cocon anti-G me relâche petit à petit et du coin de l'oeil je déchiffre les colonnes de renseignements qui défilent sur les écrans. La tension qui m'habitait en phase d'approche me quitte tel les rats fuyant le navire en train de sombrer. A tort d'ailleurs : les gars du coin ne semblent pas commodes outre mesure et me somment de me rendre. Bataille ou diplomatie, voilà de quoi extrapoler avant de prendre une décision par trop hâtive...

De ce logiciel, on ne pourra manquer de souligner son manque d'attrait *a priori*, mais l'oricien courageux voudra aller y voir, et c'est là qu'il sera en danger ! Des heures de promenades dans des quadrants désertiques ou des rencontres peu amicales à résoudre calmement ou violemment, voilà de quoi vous river à votre micro durant quelques mois ! Et en plus vous êtes sense aider des vaisseaux en détresse, c'est à dire ne pas bousiller le vôtre au cours de combats stériles. Bref, à pratiquer d'urgence en long en large et en profondeur, à grands coups d'années-lumière.

PEPE LOUIS CONTRE LE GANG DES PUCES !

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS :
Jobard, Tramolo et Pepé Louis se sont évadés de Cuba sur un petit bateau de huit mètres, et ils doivent rejoindre les Bahamas. Mais en descendant à fond de cale, ils s'aperçoivent que l'abbé Descochons les a trahis ! En effet, les micro-ordinateurs prototypes de Jobard et Tramolo ont été volés. Pire encore, le bateau prend l'eau...

15ème EPISODE : UN TYPHON LES PETITES MARIONNETTES !

Se trouver en pleine nuit, en pleine mer dans un bateau plein d'eau est une situation pleine d'imprévu mais qui dépasse la mesure. Jack Tramolo, son sentiment de colère passé, sort un vieux cigare de sa poche et l'allume.
- Pas de panique, Pépé Louis. Ce n'est qu'un feuilleton et je parierais mes dents du bonheur contre une prothèse en porcelaine que nous allons nous en sortir.
Je ne demanderais qu'à le croire mais j'ai toujours eu le mal de mer et comme c'est moi qui tient le carnet de bord de cette aventure, je ne suis plus trop sûr de mes réflexes.
Une porte claque brusquement et Jobard dévale les huit marches de l'escalier qui n'en compte que six, c'est vous dire s'il va vite. L'air du large l'a dégrisé, ce qui est une façon de parler car sa mine est plutôt sombre pour ne pas dire vachement inquiète.
- Quelqu'un a saboté le gouvernail ! Le bateau ne répond plus. Cette fois c'est le bouquet.
- Mes enfants, je nous vois mal partis, et j'ai une petite envie de gerber qui joue du piston dans mes intestins. Le bateau coule, nous n'avons plus de gouvernail, pas de radio, pas de carte et rien pour écoper.
Tramolo avale une énorme bouffée de fumée et la rejette par les naseaux. On dirait un taureau avant l'estocade. Il est fier et dominateur.
- Aucun problème, s'écrie-t-il ! J'ai confiance et je suis certain que nous allons trouver une solution.
Puis il s'effondre en pleurant comme une madeleine et sort un hochet de sa poche en criant "mother, mother, don't let your little boy !".
La scène est poignante, pour ne pas dire émouvante encore qu'un peu bouleversante : imaginez cet homme riche, puissant, adulé, craint, respecté et chauve sanglotant comme un môme dans la cale d'un navire en perdition.
Touché par la grâce, Jobard sort un mouchoir trempé de sa poche et vient essuyer les larmes de son camarade.
- Don't cry baby Jack. We're gonna work it out !
C'est incroyable de voir à quel point les individus peuvent perdre leur self-contrôle dans les situations dramatiques. Tiens, depuis deux épisodes Tramolo et Jobard ont tendance à parler anglais. N'V'Z'inquiétez pas. La tension nerveuse provoque des relâchements dans le comportement, mais pépé Louis est là pour redresser la barre.
Donc, je remonte sur le pont et j'avise. La mer est étrangement calme. C'est à peine si l'on entend le doux feulement des bancs de sardines contre la coque. Le ciel est Waterman. L'air est pesant. Si j'étais à votre place, j'ouvrirais la fenêtre pour aérer : on sent comme un malaise qui se prépare.
La nostalgie empoigne mon coeur de vieux parisien. Quand reverrai-je enfin de mon vingtième arrondissement fumer les antennes sur les toits ? Sur quel comptoir lointain pourrais-je faire trébucher cent sous ? Dans quelle galère me suis-je donc embarqué alors que la résidence pour personnes âgées de Ménilmontant me tendait les bras ?
Bon. Faut pas se laisser aller à la nostalgie. Quelque part dans le Monde, on nous attend et c'est pas le moment de flancher. Pas question de terminer comme des boat-people de l'informatique. Pépé Louis coule mais ne se rend pas.
Notre bateau prend sérieusement de la gîte, et je vois réapparaître mes deux compagnons d'infortune. (C'est beau. On dirait du Zola).
- La cale est pleine ! C'est foutu ! Nous allons démâter !
- Il n'y a aucune bouée et pas de gilet de sauvetage, panique Steve.
Et brusquement, c'est la tempête : brutale, inattendue, sauvage. Les 33èmes rugissants. La foudre céleste. Le typhon de l'enfer. Ceux qui ont déjà navigué savent à quel point ça vous tombe dessus rapidement : vous êtes en train de vous faire bronzer tranquillement, vous vous baissez pour renouer un lacet de votre basquette, et quand vous relevez la tête, toc, ça y est, vous êtes en plein dans l'oeil du cyclone.

Suite page 16

menu

AMSTRAD	Runes
J. CATTELAIN	Page 22
APPLE	Transascii
F. FUZIOL	Page 27
CANON	Docteur Jones
S. BAUDET	Page 5
COMMODORE 64	L'ane jaune
C. BAISNEE	Page 24
EXL 100	Atlant Eat
JL et F. FARGES	Page 7
FX 702 P	Opération Pupineskof
F. LEMARCHAND	Page 7
HECTOR	Super puzzle
C. GUILLOT	Page 25
MSX	X
C. MECARY	Page 4
ORIC	Sprity
P. MINVIELLE	Page 6
PC 1500	PC Music et éditeur
J. MARTINON	Page 21
SPECTRUM	Princesse
M. RICHARD	Page 23
TI 99 (bs)	Fantomes
M. GRISLIN	Page 8
TI 99 (be)	Jumpman
C. GODEREAUX	Page 26
TO7 70	Strip
P. CAMBIB	Page 2
VIC 20	Labyboule
PH. BERSANI	Page 3
ZX 81	ZX Météor Mission
J. PASCHEL	Page 22

Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef:
Gérard CECCALDI
Directeur Technique:
Benoîte PICAUD
Rédaction:
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET
Secrétariat:
Martine CHEVALIER
Dessins:
CARALI
Editeur:
SHIFT Editions 27, rue du Général Foy 75008 Paris
Distribution NMPP
Publicité au journal
Commission paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie:
DULAC et JARDIN S.A
Evreux

A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible

T.I. logo N° 2 disponible

mini-mémoire

disponible avril.

BASIC ÉTENDU
MANUEL EN FRANÇAIS

la Règle à Calcul

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

Micro-ordinateur TI 99/4A Pal	1 100 F ☐
Modulateur Secam France	500 F ☐
Modulateur Péritel	500 F ☐
Câble liaison magnéto cassettes	95 F ☐
Magnéto cassettes Texas Instruments	595 F ☐
Magnéto cassettes Lansay / Compteur et câble	370 F ☐
Imprimante Seikoscha GP 50 A	1 350 F ☐
Imprimante Seikoscha GP 500	2 500 F ☐
Imprimante Epson RX80 friction/traction	4 150 F ☐
Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire	2 390 F ☐
Interface parallèle extérieure pour TI 99	1 090 F ☐
Interface série extérieure pour Brother pour TI 99	1 090 F ☐
Manette de jeux Super Joy à ventouse avec interface spéciale supportant 2 manettes (mai)	195 F ☐
Manette Quick Shot II à ventouse Tir bloqué avec adaptateur pour 2 manettes (mai)	230 F ☐
Manette de jeux Texas USA, la paire	250 F ☐

PROGRAMMATION

Extended Basic manuel français	800 F ☐
Super extended basic graph manuel français	1 200 F ☐
Extension mémoire 32K extérieure	1 340 F ☐
TI Logo n° 2 en français livrable avril (Module)	895 F ☐
Mini mémoire livrable avril (Module)	895 F ☐

K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU

Lunar Lander	95 F ☐	Lunar Jumper	120 F ☐
Solar system	120 F ☐	Sum Games	120 F ☐

● K7 Lunar Lander 2 + 2 K7 l'ensemble ..... 260 F

K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99

N° 3 rubis sacré Basic étendu	95 F ☐
N° 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu	120 F ☐
N° 2 12 jeux dont Roland Garros Basic étendu	150 F ☐

MODULES TEXAS ORGANISATION

Gestion de fichiers 260 F ☐, Gestion de rapports 375 F ☐
Gestion privée 360 F ☐

MODULES FUNWARE POUR TI 99/4

Rabbit Rail ; Driving Demon ; St nick ; Ambulance
L'ensemble : 400 F ☐

MODULES ROMOX POUR TI 99

Princess and frog	120 F ☐	Anteater	120 F ☐
Rotor raiders	100 F ☐	Hen pecked	100 F ☐

MODULES ÉDUCATION

Addition/Substraction n° 1 ou 2	147 F ☐	Addition Cannon	147 F ☐
Mission moins	147 F ☐	Division/Démolition	147 F ☐
Météor-Multiplication	147 F ☐	Multiplication 1	147 F ☐
Beginning Grammar	147 F ☐	Early Learning	250 F ☐
Nombre magic	147 F ☐		

LOT N° Z TOUT LE LOGO
Module logo + mémoire 32 K ..... 1995 F

MODULES LOISIRS

Connect Four	147 F ☐	Jeux vidéo 2	147 F ☐
Jeux rétro 1	147 F ☐	The attack	147 F ☐
Jeux rétro 2	147 F ☐	Othello	206 F ☐
Invaders	206 F ☐	Munch Man	206 F ☐
Car warks	147 F ☐	Chasse aux wimpis	147 F ☐
Soccer	250 F ☐	Video Chess	450 F ☐
Zero zap	147 F ☐		

LOT N° 1 INDISPENSABLE
- Module BASIC ÉTENDU manuel en français
- K7 Basic par soi-même
- K7 Lunar Lander 2
- K7 Introduction aux jeux sur TI 99 n° 1 ..... 850 F ☐

MODULES JEUX

Parsec	250 F ☐	Tunnel of doom	350 F ☐
Adventure pirate	350 F ☐	Moonmine	250 F ☐
Munch mobile	250 F ☐	Micro surgeon	250 F ☐
Buck rogers	350 F ☐	Popeye	400 F ☐
Retour du pirate	250 F ☐	Demon attack	250 F ☐
Mash	250 F ☐	Burger time	250 F ☐
Microsurgeon	250 F ☐	Hopper	250 F ☐
Hopper	250 F ☐	Star treck	250 F ☐
Jaw breaker	250 F ☐	Treasure Island	250 F ☐

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

Moon patrol	219 F ☐	Defender	219 F ☐
Jungle hunt	219 F ☐	Picnic Paranoia	250 F ☐
Pole Position	210 F ☐	Donkey kong	250 F ☐
Protector II	250 F ☐	Miss Pacman	250 F ☐

BON DE COMMANDE
TARIFS MAI 1985

Nom
Prénom
Adresse
Tél. :
Code Postal
Ville

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

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

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
Parking gratuit Maubert-Lagrange

MINI-MÉMOIRE
Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur...
Il a aussi :
● 4 Ko de mémoire morte (ROM) et 6 Ko de mémoire morte graphique (G – ROM) contenant des utilitaires très intéressants :
– accès possible à l'extension 32 K en TI basic ;
– chargement de programmes-objets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension 32 K ;
– utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes habituellement non accessibles ;
– programme de recherche d'erreurs (Easy Bug – Debug).
Le module avec manuel + manuel assembleur sur mini-mémoire ..... 895 F ☐

MICRO-ÉCOLE MATRA.....MICRO-ÉCOLE MATRA.....

Mémoire 32 K + 2 guides
PROMOTION ÉCOLE : 795 F ☐

Caractéristiques techniques

– Microprocesseur 6803
– 32 Ko de mémoire :
16 Ko RAM dont 8 Ko utilisateur
16 Ko ROM comprenant le basic Microsoft avec éditeur, l'éditeur/assembleur Alice
– Affichage : 16 x 32, 25 x 40, 25 x 80 (lignes x colonnes)
– Définition graphique : 160 x 125, 320 x 250 (sous assembleur)
– Connectable sur tout téléviseur péritel (adaptateur antenne noir et blanc en option)
– Sortie imprimante
– Entrée-sortie pour lecteur/enregistreur de programmes
– Extension à 24 Ko RAM utilisateur, en option.

Contenu du coffret Alice

Guide Alice Découvrez Le Basic – Guide Alice d'instructions de l'éditeur assembleur – Alice version coffret – Lecteur/enregistreur de programmes Alice – Emplacement pour l'extension 16 Ko (non livrée avec le coffret) – 4 cassettes logiciels – Câble péritel et câble de raccordement au lecteur/enregistreur de programmes – Câble d'alimentation secteur.

PROMOTION ÉCOLE : 1595 F ☐

Garantie 1 an – Nous demander la liste des logiciels, jeux et librairies.