

TANK

Cherche chenilles plutôt bien montées, pour jeu viril, agressif et bruyant.

Dominique ENGUEHARD

Mode d'emploi :
Les règles sont incluses.

```

10 REM COMBAT
20 REM TI 99/4A
25 CALL CLEAR
30 PRINT "VOICI LES REGLES "
40 PRINT "AVANCEZ AVEC LES TOUCHES S,X,
D,E. VOYEZ LES MINES AVEC LA TOUCHE V"
50 PRINT "AVANCEZ JUSQU'AU TUNNEL"
51 PRINT
52 PRINT
53 PRINT
54 PRINT
60 PRINT "TABLEAU 2 AVANCEZ AVEC S,D, TI
REZ AVEC LA BARRE D ESPACE"
61 PRINT
62 PRINT
63 PRINT
64 PRINT
70 PRINT "TABLEAU 3 AVANCEZ AVEC S,X,D,E
TIREZ AVEC LA BARRE D ESPACE "
80 CALL KEY(O,K,S)
90 IF S=0 THEN 80
100 IF S<>0 THEN 110
110 PTS=5000
120 DIM CHAR(30)
130 DATA 112,144,121,120,104,105,106,107
,108,38,64,97,129,128,136,137,144
140 GOTO 150
150 RANDOMIZE
160 CALL CLEAR
170 GOSUB 1160
180 CALL SCREEN(12)
190 CALL CHAR(104,"18DBDBFFFC3C3")
200 CALL CHAR(145,"FFFFFFFFFFFFFF")
210 CALL CHAR(112,"000000187E7E")
220 CALL COLOR(10,2,1)
230 CALL COLOR(15,2,1)
240 CALL COLOR(11,5,1)
250 FOR I=1 TO 80
260 H=INT(21*RND)+2
270 V=INT(30*RND)+3
280 CALL HCHAR(H,V,112)
290 NEXT I
300 CALL CHAR(64,"043C1C0C04040404")
310 CALL COLOR(5,16,1)
320 FOR J=1 TO 35
330 H=INT(21*RND)+2
340 V=INT(30*RND)+3
350 CALL HCHAR(H,V,64)
360 NEXT J
370 GOSUB 4980
380 CALL CHAR(137,"FFFFFFFFFFFFFF")
390 CALL CHAR(138,"FFFFFFFFFFFFFF")
400 CALL CHAR(139,"FBFOFOEOEOEOEOEO")
410 CALL CHAR(140,"FFFFFFFFF6F0701")
420 CALL CHAR(141,"0100000000000000")
430 CALL COLOR(14,7,2)
440 CALL HCHAR(2,30,138)
450 CALL HCHAR(3,30,139)
460 CALL HCHAR(2,31,140)
470 CALL HCHAR(3,31,141)
480 CALL VCHAR(2,32,137,2)
490 CALL HCHAR(23,2,104)
500 CALL CHAR(105,"FEFE3B3F3F3BFEFE")
510 FOR DELAI=1 TO 1500
520 NEXT DELAI
530 CALL COLOR(11,1,1)
540 D=-1
550 W=2
560 V=23
570 CALL KEY(O,K,S)
580 IF (K=83)+(K=115) THEN 800
590 IF (K=68)+(K=100) THEN 720
600 IF (K=69)+(K=101) THEN 960
610 IF (K=88)+(K=120) THEN 880
620 IF K=86 THEN 630 ELSE 570
630 FOR DELAI=1 TO 200
640 CALL COLOR(11,5,1)
650 NEXT DELAI
660 PTS=PTS-80
670 GOSUB 1160
680 CALL COLOR(11,1,1)
690 GOTO 570
700 Y=Y+D
710 GOTO 570
720 IF W=31 THEN 700
730 CALL HCHAR(V,W,32)
740 W=W+1
750 CALL GCHAR(V,W,U)
760 CALL SOUND(10,-7,10)
770 CALL HCHAR(V,W,105)
780 GOSUB 1050
790 GOTO 700
800 IF W=2 THEN 700
810 CALL HCHAR(V,W,32)
820 W=W-1
830 CALL GCHAR(V,W,U)
840 CALL SOUND(10,-7,10)
850 CALL HCHAR(V,W,105)
860 GOSUB 1050
870 GOTO 700
880 IF V=23 THEN 700
890 CALL HCHAR(V,W,32)
900 V=V-1
910 CALL GCHAR(V,W,U)
920 CALL SOUND(10,-7,10)
930 CALL HCHAR(V,W,104)
940 GOSUB 1050
950 GOTO 700
960 IF V=2 THEN 700
970 CALL HCHAR(V,W,32)
980 V=V-1
990 CALL GCHAR(V,W,U)
1000 CALL SOUND(10,-7,10)
1010 CALL HCHAR(V,W,104)
1020 GOSUB 1050
1030 GOTO 700
1040 END
1050 IF U=139 THEN 1180
1060 IF U>139 THEN 1070
1070 IF (U=112)+(U=64) THEN 1140
1080 IF (U>112)+(U>64) THEN 1090
1090 IF U=120 THEN 1100 ELSE 1120
1100 PTS=PTS-150
1110 GOTO 140
1120 IF U<>120 THEN 1130
1130 GOTO 570
1140 CALL SOUND(200,-7,2)
1150 PTS=PTS-40
1160 GOSUB 4880
1170 RETURN
1180 CALL CLEAR
1190 TB=10
1200 CALL CLEAR

```



```

1210 CALL CHAR(106,"0028383838381010")
1220 CALL CHAR(152,"0080C0FEFF")
1230 CALL CHAR(107,"000000003F3BFFFF")
1240 CALL CHAR(144,"0010125438181000F")
1250 CALL CHAR(108,"10101010383BFFFF")
1260 CALL COLOR(15,13,12)
1270 CALL COLOR(16,2,1)
1280 CALL COLOR(10,2,1)
1290 CALL CHAR(97,"2818755ABD5A3C18")
1300 CALL COLOR(9,9,11)
1310 CALL HCHAR(23,1,144,32)
1320 CALL HCHAR(24,1,144,32)
1330 CALL HCHAR(22,3,107)
1340 CALL HCHAR(22,2,139)
1350 CALL HCHAR(21,2,138)
1360 CALL HCHAR(22,3,141)
1370 CALL HCHAR(21,3,140)
1380 CALL COLOR(14,7,2)
1390 CALL HCHAR(22,1,137)
1400 CALL HCHAR(21,1,137)
1410 RANDOMIZE
1420 CALL SCREEN(6)
1430 CALL CHAR(129,"18181818")
1440 GOSUB 4880
1450 GOSUB 5060
1460 D=-1
1470 W=3
1480 CALL KEY(O,K,S)
1490 V=22
1500 IF (K=83)+(K=115) THEN 1620
1510 IF (K=68)+(K=100) THEN 1550
1520 IF K=32 THEN 1690
1530 Y=Y+D
1540 GOTO 1480
1550 IF W=32 THEN 2120
1560 CALL HCHAR(22,W,32)
1570 W=W+1
1580 CALL HCHAR(22,W,107)
1590 GOSUB 1850
1600 GOSUB 1900
1610 GOTO 1530
1620 IF W=3 THEN 1530
1630 CALL HCHAR(22,W,32)
1640 W=W-1
1650 CALL HCHAR(22,W,107)
1660 GOSUB 1850
1670 GOSUB 1900
1680 GOTO 1530
1690 CALL SOUND(1,-2,2)
1700 CALL GCHAR(V-1,W,U)
1710 CALL HCHAR(22,W,108)
1720 CALL HCHAR(V-1,W,129)
1730 CALL HCHAR(V-1,W,32)
1740 IF U=152 THEN 1760
1750 IF U<>152 THEN 1800
1760 CALL SOUND(210,-7,2)
1770 PTS=PTS+50
1780 GOSUB 4880
1790 GOTO 1480
1800 V=V-1
1810 IF V=1 THEN 1530
1820 GOTO 1690
1830 V=22
1840 GOTO 1530
1850 GOTO 1860
1860 V=INT(RND*7)+3
1870 H=INT(RND*30)+2
1880 CALL HCHAR(V,H,152)
1890 RETURN
1900 FOR Y=V TO 21
1910 CALL GCHAR(Y+1,H,U)
1920 CALL HCHAR(Y+1,H,106)
1930 CALL HCHAR(Y+1,H,32)
1940 CALL SOUND(-30,-1,15)
1950 NEXT Y
1960 IF (U=107)+(U=108) THEN 1980
1970 IF (U<>107)+(U<>108) THEN 1990
1980 GOSUB 2000
1990 RETURN
2000 CALL HCHAR(22,H,97)
2010 CALL SOUND(100,-7,2)
2020 CALL SOUND(100,-7,2)
2030 CALL HCHAR(22,H,32)
2040 TB=TB-1
2050 PTS=PTS-100
2060 GOSUB 4880
2070 GOSUB 5060
2080 IF TB=0 THEN 2100
2090 IF TB<>0 THEN 2110
2100 GOTO 140
2110 RETURN
2120 CALL CLEAR
2130 CALL SCREEN(12)
2140 GOTO 2180
2150 FOR I=1 TO 12
2160 PRINT TAB(15)
2170 NEXT I
2180 CALL CLEAR
2190 DB=20
2200 TA=5
2210 RANDOMIZE
2220 CALL CHAR(110,"7F7F1CF7F7F7F")
2230 CALL CHAR(121,"FFFF9999FFFE7E7")
2240 CALL CHAR(75,"00003C3C3C000000")
2250 CALL CHAR(38,"0000000014583010")
2260 CALL COLOR(16,16,2)
2270 CALL COLOR(12,14,1)
2280 CALL COLOR(1,13,1)
2290 CALL COLOR(13,8,5)
2300 CALL COLOR(11,2,1)
2310 CALL COLOR(10,7,1)
2320 CALL COLOR(2,7,11)
2330 CALL SCREEN(11)
2340 PRINT TAB(6);"REUNION D ETAT MAJOR
,PLACEZ VOTRE BLINDE"
2350 INPUT "LIGNE ENTRE 1 ET 21":V1
2360 IF (V1>21)+(V1<1) THEN 2350 ELSE 237
0
2370 INPUT "COLONNE ENTRE 1 ET 15":W1
2380 IF (W1>15)+(W1<1) THEN 2370 ELSE 239
0
2390 CALL CLEAR
2400 GOSUB 4530
2410 GOSUB 4880
2420 GOSUB 4930
2430 GOSUB 3080
2440 GOSUB 5060
2450 FOR I=1 TO 100
2460 H=INT(RND*20)+1
2470 V=INT(RND*27)+4
2480 CALL HCHAR(H,V,38)
2490 NEXT I
2500 GOSUB 4980

```

TI 99 BASIC SIMPLE

POUM



CHLANG TRAKCH KABLONKA

CARALI



```

2510 FOR I=1 TO 130
2520 H=INT(RND*20)+1
2530 V=INT(RND*27)+4
2540 CALL HCHAR(H,V,121)
2550 NEXT I
2560 D=INT(20*RND)+1
2570 T=32
2580 CALL HCHAR(O,T,110)
2590 D=-1
2600 V=V1
2610 W=W1
2620 CALL KEY(S,K,S)
2630 F=V
2640 G=W
2650 IF K=83 THEN 2800
2660 IF K=68 THEN 2710
2670 IF K=69 THEN 2980
2680 IF K=88 THEN 2890
2690 Y=Y+D
2700 GOTO 2620
2710 IF W=32 THEN 2690
2720 CALL HCHAR(V,W,32)
2730 W=W+1
2740 CALL GCHAR(V,W,U)
2750 GOSUB 4140
2760 CALL HCHAR(V,W,105)
2770 GOSUB 3870
2780 GOSUB 3230
2790 GOTO 2690
2800 IF W=1 THEN 2690
2810 CALL HCHAR(V,W,32)
2820 W=W-1
2830 CALL GCHAR(V,W,U)
2840 GOSUB 4140
2850 CALL HCHAR(V,W,105)
2860 GOSUB 3870
2870 GOSUB 3100
2880 GOTO 2690
2890 IF V=22 THEN 2690
2900 CALL HCHAR(V,W,32)
2910 V=V+1
2920 CALL GCHAR(V,W,U)
2930 GOSUB 4140
2940 CALL HCHAR(V,W,105)
2950 GOSUB 3870
2960 GOSUB 3490
2970 GOTO 2690
2980 IF V=1 THEN 2690
2990 CALL HCHAR(V,W,32)
3000 V=V-1
3010 CALL GCHAR(V,W,U)
3020 GOSUB 4140
3030 CALL HCHAR(V,W,105)
3040 GOSUB 3870
3050 GOSUB 3360
3060 GOTO 2690
3070 END
3080 CALL HCHAR(V1,W1,105)
3090 RETURN
3100 CALL KEY(S,K,S)
3110 IF K=32 THEN 3130
3120 IF K<>32 THEN 3220
3130 GOSUB 4500
3140 G=8-1
3150 CALL GCHAR(F,G-1,U)
3160 CALL HCHAR(F,G-1,42)
3170 CALL HCHAR(F,G-1,32)
3180 G=8-1
3190 IF G=1 THEN 2690
3200 GOSUB 3620
3210 GOTO 3150
3220 RETURN
3230 CALL KEY(S,K,S)
3240 IF K=32 THEN 3260
3250 IF K<>32 THEN 3350
3260 GOSUB 4500
3270 G=8+1
3280 CALL GCHAR(F,G+1,U)
3290 CALL HCHAR(F,G+1,42)
3300 CALL HCHAR(F,G+1,32)
3310 G=8+1
3320 IF G=32 THEN 2690
3330 GOSUB 3620
3340 GOTO 3280
3350 RETURN
3360 CALL KEY(S,K,S)
3370 IF K=32 THEN 3390
3380 IF K<>32 THEN 3480
3390 GOSUB 4500
3400 F=F-1
3410 CALL GCHAR(F-1,G,U)
3420 CALL HCHAR(F-1,G,42)
3430 CALL HCHAR(F-1,G,32)
3440 F=F-1
3450 IF F=1 THEN 2690
3460 GOSUB 3620
3470 GOTO 3410
3480 RETURN
3490 CALL KEY(S,K,S)
3500 IF K=32 THEN 3520
3510 IF K<>32 THEN 3610
3520 GOSUB 4500
3530 F=F+1
3540 CALL GCHAR(F+1,G,U)
3550 CALL HCHAR(F+1,G,42)
3560 CALL HCHAR(F+1,G,32)
3570 F=F+1
3580 IF F=22 THEN 2690
3590 GOSUB 3620
3600 GOTO 3540
3610 RETURN
3620 IF (U=120)+(U=121) THEN 3660
3630 IF (U<>120)+(U<>121) THEN 3640
3640 IF U=110 THEN 3730
3650 IF U<>110 THEN 3720
3660 PTS=PTS-100
3670 CALL SOUND(100,-8,3)
3680 CALL SOUND(100,-7,3)
3690 CALL SOUND(100,-2,2)
3700 GOSUB 4880
3710 GOTO 2690
3720 RETURN
3730 PTS=PTS+300
3740 FOR I=110 TO 880 STEP 110
3750 CALL SOUND(100,1,5)
3760 NEXT I
3770 TA=TA-1
3780 GOSUB 4930
3790 IF TA=0 THEN 3800 ELSE 3810
3800 GOTO 4650
3810 CALL SOUND(100,-3,2)
3820 T=INT(RND*20)+1
3830 Q=INT(20*RND)+1

```

```

3840 GOSUB 4880
3850 GOTO 2690
3860 RETURN
3870 IF (T-1)=1 THEN 3880 ELSE 3910
3880 CALL HCHAR(O,T,32)
3890 Q=INT(RND*20)+1
3900 T=32
3910 CALL HCHAR(O,T,32)
3920 T=T-1
3930 C=INT(RND*30)+1
3940 IF (C=T)+(C=Q)+(C-1=T)+(C+1=T)+(C+2
=T) THEN 3950 ELSE 3970
3950 GOSUB 4260
3960 GOSUB 4140
3970 CALL GCHAR(O,T,U)
3980 GOSUB 4010
3990 CALL HCHAR(O,T,110)
4000 RETURN
4010 IF U=120 THEN 4050
4020 IF U<>120 THEN 4030
4030 IF U=121 THEN 4090
4040 IF U<>121 THEN 4130
4050 Q=Q-1
4060 IF (Q<1)+(Q>22) THEN 32767 ELSE 4070
4070 CALL SOUND(100,-5,2)
4080 RETURN
4090 CALL SOUND(100,-5,2)
4100 Q=Q+2
4110 IF (Q<1)+(Q>32) THEN 4120 ELSE 4130
4120 T=T+1
4130 RETURN
4140 IF (U=120)+(U=121) THEN 4190
4150 IF (U<>120)+(U<>121) THEN 4160
4160 IF U=110 THEN 4180
4170 IF U<>110 THEN 4230
4180 GOSUB 4240
4190 CALL SOUND(100,-6,2)
4200 CALL SOUND(200,-2,1)
4210 PTS=PTS-100
4220 GOSUB 4880
4230 RETURN
4240 GOTO 2180
4250 RETURN
4260 E=T
4270 O=Q
4280 CALL HCHAR(O,T,110)
4290 CALL GCHAR(O,E-1,U)
4300 CALL HCHAR(O,E-1,75)
4310 CALL HCHAR(O,E-1,32)
4320 E=E-1
4330 IF E=1 THEN 4440
4340 IF (U=120)+(U=121) THEN 4400
4350 IF (U<>120)+(U<>121) THEN 4360
4360 IF U=105 THEN 4390
4370 CALL SOUND(100,-4,2)
4380 IF U<>105 THEN 4430
4390 GOSUB 4450
4400 PTS=PTS-200
4410 GOSUB 4880
4420 GOTO 2690
4430 GOTO 4290
4440 RETURN
4450 TB=TB-1
4460 GOSUB 5060
4470 IF TB=0 THEN 4600
4480 IF TB<>0 THEN 4490
4490 RETURN
4500 OB=OB-1
4510 IF OB=-1 THEN 4520 ELSE 4530
4520 GOTO 4580
4530 B=STR$(OB)&"OBUS"
4540 FOR I=1 TO LEN(B$)
4550 CALL HCHAR(24,11+I,ASC(SEG$(B$,I,1)
))
4560 NEXT I
4570 RETURN
4580 CALL CLEAR
4590 PRINT "PLUS DE MUNITIONS"
4600 PRINT "DOMAGE VOUS AVIEZ":PTS;"PTS"
4610 FOR I=110 TO 990 STEP 110
4620 CALL SOUND(100,1,2)
4630 NEXT I
4640 END
4650 CALL CLEAR
4660 PTS=PTS+(OB*50)
4670 PRINT "BRAVO, VOUS AVEZ TERMINE"
4680 CALL CLEAR
4690 CALL CHAR(120,"FFFFFFFFFFFFFF")
4700 CALL CHAR(128,"FFFFFFFFFFFFFF")
4710 CALL CHAR(136,"FFFFFFFFFFFFFF")
4720 CALL COLOR(12,5,5)
4730 CALL COLOR(13,16,16)
4740 CALL COLOR(14,7,7)
4750 FOR J=1 TO 23
4760 FOR I=1 TO 11
4770 CALL HCHAR(J,I,120)
4780 NEXT I
4790 FOR I=12 TO 23
4800 CALL HCHAR(J,I,128)
4810 NEXT I
4820 FOR I=24 TO 32
4830 CALL HCHAR(J,I,136)
4840 NEXT I
4850 NEXT J
4860 PRINT "VOUS AVEZ "IPTS;"PTS"
4870 END
4880 A=STR$(PTS)&"PTS"
4890 FOR I=1 TO LEN(A$)
4900 CALL HCHAR(24,2+I,ASC(SEG$(A$,I,1)
))
4910 NEXT I
4920 RETURN
4930 C=STR$(TA)&"CHARS"
4940 FOR I=1 TO LEN(C$)
4950 CALL HCHAR(24,26+I,ASC(SEG$(C$,I,1)
))
4960 NEXT I
4970 RETURN
4980 FOR I=1 TO 100
4990 CALL CHAR(120,"FFFF9999FFFE7E7")
5000 CALL COLOR(12,16,9)
5010 H=INT(RND*22)+1
5020 V=INT(RND*27)+4
5030 CALL HCHAR(H,V,120)
5040 NEXT I
5050 RETURN
5060 G=STR$(TB)&"CHARS"
5070 FOR I=1 TO LEN(G$)
5080 CALL HCHAR(24,19+I,ASC(SEG$(G$,I,1)
))
5090 NEXT I
5100 RETURN

```

CHENILLE

Très banale cette chenille qui adore foncer dans des entonnoirs avec un bruit de locomotive. Aidez-la à éviter les obstacles, elle vous fera un beau sourire...

Thierry OLIVIER



Mode d'emploi :
Faites "RUN".

```

10 D=21600:C=0:FOR A=1 TO 500:READ B:C=C+B:POKE D,B:D=D+1:
D=D+1:NEXT A
20 IF C<>55164 THEN PRINT"ERREUR(S) ZONE 1":END
30 PRINT"ZONE 1 VERIFIEE"
40 DATA169,0,141,138,2,169,0,141,32,200
50 DATA141,33,208,169,21,141,24,200,32,68
60 DATA229,32,145,33,24,162,24,160,21,32
70 DATA240,255,169,89,162,40,32,120,33,32
80 DATA215,33,169,110,162,40,32,120,33,32
90 DATA200,33,169,15,133,252,141,24,212,169
100 DATA136,141,5,212,169,255,141,6,212,169
110 DATA17,141,4,212,169,0,133,253,165,253
120 DATA141,1,212,169,0,160,0,201,2,240
130 DATA8,200,208,253,24,105,1,144,242,165
140 DATA252,24,105,1,176,6,101,253,133,253
150 DATA144,222,198,252,169,17,32,210,255,165
160 DATA252,208,207,32,215,33,24,162,16,160
170 DATA7,32,240,255,169,219,162,41,32,120
180 DATA33,32,215,33,24,162,23,160,0,32
190 DATA240,255,169,248,162,41,32,120,33,32
200 DATA215,33,32,78,35,32,200,33,32,104
210 DATA34,32,238,33,169,160,141,73,3,24
220 DATA162,4,160,14,32,240,255,169,255,141
230 DATA73,3,162,1,32,245,33,169,38,162
240 DATA42,32,120,33,169,3,141,80,3,169
250 DATA15,141,73,3,162,1,32,245,33,169
260 DATA35,162,42,32,120,33,206,80,3,208
270 DATA239,32,200,33,169,15,141,24,212,169
280 DATA9,141,5,212,169,17,141,4,212,169
290 DATA160,141,1,212,162,1,32,245,33,169
300 DATA4,141,80,3,24,162,8,160,16,32
310 DATA240,255,169,53,141,81,3,169,15,141
320 DATA73,3,169,47,162,42,32,120,33,173
330 DATA81,3,162,42,32,120,33,162,1,32
340 DATA245,33,24,173,81,3,185,6,141,81
350 DATA3,206,80,3,208,222,162,16,32,245
360 DATA33,32,68,229,169,23,141,24,208,169
370 DATA181,162,42,32,120,33,133,198,169,10
380 DATA141,137,2,32,96,165,169,57,56,237
390 DATA0,2,18,133,2,10,10,24,101,2
400 DATA133,2,32,68,229,169,21,141,24,208
410 DATA169,0,141,85,3,141,86,3,76,34
420 DATA34,133,252,134,253,160,0,177,252,201
430 DATA0,240,12,32,210,255,24,230,252,208
440 DATA242,230,253,144,238,96,169,11,141,17
450 DATA208,169,77,162,44,32,120,33,169,0
460 DATA133,166,133,168,169,4,133,167,169,120
470 DATA133,169,32,10,34,169,216,133,167,230
480 DATA169,32,10,34,32,68,229,169,27,141
490 DATA17,208,169,0,141,85,3,141,86,3
500 DATA96,169,0,141,4,212,168,153,0,212
510 DATA200,192,25,208,248,96,32,200,33,165
520 DATA15,141,24,212,169,9,141,5,212,169
530 DATA17,141,4,212,169,250,141,1,212,169
540 C=0:FOR A=1 TO 500:READ B:C=C+B:POKE D,B:D=D+1:
NEXT A
550 IF C<>63643 THEN PRINT"ERREUR(S) ZONE 2":END
560 PRINT"ZONE 2 VERIFIEE"
570 DATA255,141,73,3,162,2,169,0,160,0
580 DATA205,73,3,240,8,200,208,253,24,105
590 DATA1,144,241,202,208,236,96,162,0,160
600 DATA0,177,166,145,168,200,208,249,232,224
610 DATA4,240,7,230,167,230,169,24,144,235
620 DATA96,169,0,141,134,2,32,68,229,169
630 DATA21,141,24,208,169,18,133,251,169,0
640 DATA234,234,234,234,234,170,168,32,219
650 DATA255,24,162,24,32,240,255,160,0,152
660 DATA153,0,212,200,192,25,208,248,133,108
670 DATA141,64,3,141,65,3,141,66,3,169
680 DATA250,133,147,169,2,141,67,3,76,19
690 DATA36,169,39,133,254,133,252,169,4,133
700 DATA253,169,15,141,24,212,169,8,141,5
710 DATA212,169,28,141,1,212,169,129,141,4
720 DATA212,162,25,169,0,168,133,166,169,4
730 DATA133,167,169,32,145,166,165,166,24,105
740 DATA40,133,166,165,167,105,0,133,167,202
750 DATA208,236,169,1,133,166,169,4,133,167
760 DATA133,169,169,0,133,168,169,32,141,232
770 DATA7,32,10,34,169,216,133,167,133,169
780 DATA32,10,34,169,0,141,71,3,141,72
790 DATA3,173,71,3,24,185,39,133,166,173
800 DATA72,3,105,4,133,167,165,254,56,229
810 DATA252,133,169,169,124,229,253,133,169,165
820 DATA168,24,109,71,3,133,168,165,169,109
830 DATA72,3,133,169,168,0,177,168,145,166
840 DATA165,167,24,105,212,133,167,165,169,24
850 DATA105,4,133,169,177,168,145,166,173,72
860 DATA3,201,3,208,18,173,71,3,201,192
870 DATA208,11,165,252,208,27,165,253,201,4
880 DATA208,21,96,173,71,3,24,105,40,141
890 DATA71,3,173,72,3,105,0,141,72,3
900 DATA24,144,144,198,252,165,252,201,255,208
910 DATA2,198,253,169,128,141,4,212,76,114
920 DATA34,32,200,33,169,15,141,24,212,169
930 DATA9,141,5,212,169,26,141,12,212,169
940 DATA36,141,13,212,169,24,141,19,212,169
950 DATA202,141,20,212,169,0,133,251,170,168
960 DATA32,219,255,32,222,255,134,253,132,252
970 DATA169,32,141,4,212,141,11,212,169,16

```

```

980 DATA141,18,212,164,251,185,93,39,192,252
990 DATA240,218,133,147,200,185,93,39,141,1
1000 DATA212,200,185,93,39,141,0,212,169,33
1010 DATA141,4,212,200,185,93,39,141,8,212
1020 DATA200,185,93,39,141,7,212,169,33,141
1030 DATA11,212,200,185,93,39,141,15,212,200
1040 DATA185,93,39,141,14,212,169,17,141,18
1050 DATA212,200,132,251,165,147,24,101,252,133
1060 DATA252,169,0,101,253,133,253,165,203,201
1070 C=0:FOR A=1 TO 500:READ B:C=C+B:POKE D,B:D=D+1:
NEXT A
1080 IF C<>63762 THEN PRINT"ERREUR(S) ZONE 3":END
1090 PRINT"ZONE 3 VERIFIEE"
1100 DATA64,208,29,173,0,220,201,111,240,15
1110 DATA165,253,197,161,208,237,165,252,197,162
1120 DATA208,231,24,144,131,169,0,133,251,24
1130 DATA144,4,169,1,133,251,169,0,141,4
1140 DATA212,141,11,212,141,18,212,96,173,0
1150 DATA220,41,4,201,4,240,6,198,251,16
1160 DATA2,230,251,173,0,220,41,8,201,8
1170 DATA240,10,230,251,165,251,201,39,48,2
1180 DATA198,251,169,15,141,24,212,169,8,141
1190 DATA5,212,169,20,141,1,212,169,129,141
1200 DATA4,212,56,165,147,233,10,144,12,133
1210 DATA147,229,2,176,6,169,10,101,147,133
1220 DATA147,169,0,160,0,197,147,240,8,200
1230 DATA208,253,24,105,1,144,242,165,161,201
1240 DATA32,240,3,76,138,36,238,67,3,173
1250 DATA67,3,10,10,238,67,3,230,161,206
1260 DATA67,3,208,249,76,127,37,165,161,74
1270 DATA170,10,10,10,133,252,10,10,24,101
1280 DATA252,133,252,169,0,105,0,133,253,138
1290 DATA74,74,24,101,253,133,253,74,74
1300 DATA24,101,253,133,253,74,74,24,101,253
1310 DATA133,253,165,252,24,105,40,133,252,170
1320 DATA165,253,105,0,133,253,168,24,138,101
1330 DATA251,133,252,133,106,152,105,4,133,253
1340 DATA133,107,169,81,160,0,145,252,165,253
1350 DATA24,105,212,133,253,169,5,145,252,165
1360 DATA107,133,253,165,252,198,253,56,229,251
1370 DATA133,252,165,253,105,0,133,253,177,252
1380 DATA201,223,208,7,132,147,169,18,141,66
1390 DATA3,206,66,3,208,4,165,2,133,147
1400 DATA76,18,37,169,17,32,210,255,165,108
1410 DATA240,9,169,128,141,4,212,198,108,240
1420 DATA2,230,108,165,161,41,4,205,64,3
1430 DATA240,6,32,244,38,24,144,55,169,255
1440 DATA141,15,212,169,128,141,18,212,173,27
1450 DATA212,41,31,133,252,24,173,27,212,41
1460 DATA5,101,252,170,168,169,160,153,192,7
1470 DATA200,153,192,7,200,153,192,7,138,168
1480 DATA169,9,153,192,219,200,153,192,219,200
1490 DATA153,192,219,162,0,161,106,201,168,240
1500 DATA11,201,223,240,7,201,233,240,3,76
1510 DATA19,36,32,222,255,141,68,3,142,69
1520 DATA3,140,70,3,173,67,3,208,3,76
1530 DATA67,38,240,127,206,67,3,32,215,33
1540 DATA169,0,133,166,133,168,169,4,133,167
1550 DATA169,112,133,169,32,10,34,169,216,133
1560 DATA167,230,169,32,10,34,169,34,133,254
1570 DATA32,108,34,32,102,229,169,24,133,166
1580 DATA162,50,169,198,32,120,33,198,166,208
1590 DATA247,24,162,16,168,15,32,240,255,169
1600 C=0:FOR A=1 TO 500:READ B:C=C+B:POKE D,B:D=D+1:
EXT A
1610 IF C<>49998 THEN PRINT"ERREUR(S) ZONE 4":END
1620 PRINT"ZONE 4 VERIFIEE"
1630 DATA79,162,42,32,120,33,24,169,49,109
1640 DATA67,3,32,210,255,169,141,162,42,32
1650 DATA120,33,173,67,3,208,5,169,32,32
1660 DATA210,255,165,203,201,64,208,7,173,0
1670 DATA220,201,111,208,243,162,26,169,13,32
1680 DATA210,255,202,208,250,169,112,133,167,169
1690 DATA4,133,169,169,0,133,166,133,168,32
1700 DATA10,34,230,167,169,216,133,169,32,10
1710 DATA34,24,162,24,160,0,32,240,255,173
1720 DATA68,3,174,69,3,172,70,3,32,219
1730 DATA255,169,250,133,147,76,19,36,32,215
1740 DATA33,169,158,162,49,32,120,33,173,69
1750 DATA3,56,237,86,3,240,4,144,79,176
1760 DATA9,173,68,3,56,237,85,3,144,68
1770 DATA169,51,162,50,32,120,33,172,68,3
1780 DATA173,69,3,32,145,179,32,221,189,32
1790 DATA30,171,169,109,162,50,32,120,33,169
1800 DATA0,133,198,32,96,165,160,10,185,0
1810 DATA2,153,96,3,136,192,255,208,245,173
1820 DATA69,3,141,86,3,173,68,3,141,85
1830 DATA3,169,0,141,107,3,240,58,169,143
1840 DATA162,50,32,120,33,172,85,3,173,86
1850 DATA3,32,145,179,32,221,189,32,30,171
1860 DATA169,165,162,50,32,120,33,169,96,162
1870 DATA3,32,120,33,169,172,162,50,32,120
1880 DATA33,172,68,3,173,69,3,32,145,179
1890 DATA32,221,189,32,30,171,165,203,201,64
1900 DATA208,250,32,78,35,165,251,208,3,76
1910 DATA34,34,76,60,33,169,7,133,253,173
1920 DATA65,3,208,24,169,223,141,192,7,169
1930 DATA233,141,230,7,169,9,141,192,219,141
1940 DATA230,219,238,65,3,24,144,71,162,0

```

```

1950 DATA160,0,132,252,169,230,56,229,252,133
1960 DATA252,169,160,153,192,7,129,252,200,204
1970 DATA65,3,208,234,169,223,153,192,7,169
1980 DATA233,198,252,129,252,160,0,169,9,153
1990 DATA192,219,200,192,39,208,248,238,65,3
2000 DATA173,65,3,201,18,208,12,169,0,141
2010 DATA65,3,165,161,41,4,141,64,3,96
2020 DATA30,28,49,33,135,5,152,60,22,96
2030 DATA14,24,0,0,30,28,49,33,135,5
2040 DATA152,45,22,96,29,223,9,104,15,22
2050 DATA96,0,0,0,0,15,18,209,29,223
2060 DATA0,0,45,16,195,10,143,6,71,15
2070 DATA22,96,16,195,7,12,15,22,96,11
2080 DATA48,0,0,15,22,96,14,24,9,104
2090 DATA15,22,96,11,48,0,0,15,28,49
2100 DATA21,31,8,97,15,33,135,0,0,0
2110 DATA0,30,33,135,21,31,7,12,30,33
2120 DATA135,22,96,8,97,30,0,0,0
2130 C=0:FOR A=1 TO 500:READ B:C=C+B:POKE D,B:D=D+1:
NEXT A
2140 IF C<>30342 THEN PRINT"ERREUR(S) ZONE 5":END
2150 PRINT"ZONE 5 VERIFIEE"
2160 DATA18,209,30,0,0,21,31,16,195,30
2170 DATA0,0,0,0,14,239,15,37,162,22
2180 DATA96,14,24,15,33,135,0,0,14,24
2190 DATA60,28,49,0,0,16,195,30,33,135
2200 DATA22,96,9,247,45,22,96,14,239,9
2210 DATA104,15,22,96,14,239,9,104,15,18
2220 DATA209,0,0,0,0,45,16,195,14,239
2230 DATA10,143,15,22,96,16,195,11,48,15
2240 DATA22,96,0,0,0,0,15,22,96,18
2250 DATA209,9,104,15,22,96,0,0,0,0
2260 DATA15,28,49,18,209,7,119,15,28,49
2270 DATA0,0,0,0,30,25,30,14,239,8
2280 DATA97,30,22,96,14,24,11,48,30,0
2290 DATA0,0,0,0,8,97,30,0,0,0
2300 DATA5,152,146,5,213,201,28,201,201,157
2310 DATA157,157,157,17,5,202,203,28,203,203
2320 DATA13,17,0,18,156,169,32,32,146,32
2330 DATA127,18,32,146,32,18,32,146,169,32
2340 DATA127,18,32,32,32,146,32,127,18,32
2350 DATA146,32,32,18,32,146,169,32,127,18
2360 DATA32,146,169,32,127,18,32,146,169,32
2370 DATA32,127,18,32,146,169,32,32,127,18
2380 DATA32,32,32,32,146,169,127,32,32,18
2390 DATA32,146,32,18,32,146,32,32,32,18
2400 DATA32,146,32,127,32,32,18,32,127,146
2410 DATA32,18,32,146,32,32,32,18,32,146
2420 DATA32,32,32,18,32,146,32,32,32,32
2430 DATA18,32,146,32,32,32,18,32,146
2440 DATA32,127,18,32,146,32,32,32,32,18
2450 DATA32,146,162,18,32,146,32,32,32,18
2460 DATA32,146,32,32,32,32,18,32,146,127
2470 DATA18,127,32,146,32,32,32,18,32,146
2480 DATA32,32,32,18,32,146,32,32,32,32
2490 DATA18,32,146,32,32,32,18,32,146
2500 DATA32,32,18,32,146,32,32,32,32,18
2510 DATA32,162,32,146,32,32,32,18,32,146
2520 DATA169,32,32,32,18,32,146,32,127,18
2530 DATA32,146,32,32,32,18,32,146,32,32
2540 DATA32,18,32,146,32,32,32,32,18,32
2550 DATA146,32,32,32,32,18,32,146,169,32
2560 DATA18,32,127,169,146,32,32,18,32,146
2570 DATA32,18,32,146,32,32,32,18,32,146
2580 DATA32,18,169,146,32,32,18,32,146,32
2590 DATA32,18,32,146,32,32,32,18,32,146
2600 DATA32,32,32,18,32,146,32,18,169,146
2610 DATA32,32,18,32,146,32,18,169,146,32
2620 DATA32,18,32,146,32,18,169,146,127,18
2630 DATA32,32,146,32,18,169,32,146,32,18
2640 DATA32,127,146,32,18,169,32,32,32,146
2650 DATA32,18,169,32,146,32,32,18,32,127
2660 C=0:FOR A=1 TO 500:READ B:C=C+B:POKE D,B:D=D+1:
NEXT A
2670 IF C<>30342 THEN PRINT"ERREUR(S) ZONE 6":END
2680 PRINT"ZONE 6 VERIFIEE"
2690 DATA146,32,18,169,32,127,146,32,18,169
2700 DATA32,32,146,32,18,169,32,32,32
2710 DATA146,32,18,169,32,32,0,146,5
2720 DATA40,67,41,32,67,79,80,89,82,73
2730 DATA71,72,84,32,32,84,46,32,79,76
2740 DATA76,73,86,73,69,82,0,45,45,62
2750 DATA62,45,45,32,153,65,80,80,85,89
2760 DATA69,82,32,83,85,82,32,85,78,69
2770 DATA32,84,79,85,67,72,69,32,46,46
2780 DATA46,32,5,45,45,62,62,45,45,0
2790 DATA18,28,32,18,28,32,32,17,157,157
2800 DATA157,0,145,157,157,157,5,0,18,32
2810 DATA32,146,32,0,18,32,32,146,32,0
2820 DATA18,32,32,32,139,0,18,30,32,5
2830 DATA32,32,146,0,5,146,215,17,157,157
2840 DATA157,213,201,13,172,18,32,32,32
2850 DATA32,32,32,32,32,32,32,146,187,202
2860 DATA203,13,18,32,32,73,76,32,82,69
2870 DATA83,84,69,32,32,32,13,18,32,32
2880 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32

```

A SUIVRE...

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

COMPTA

FX 702 P

En ces temps difficiles, il est prudent de bien savoir tenir ses comptes; votre FX se propose justement de vous y aider.

F = fin
M = liquide
C = compte
L = livret

Philippe MARCHAND

Mode d'emploi :

Comporte 2 programmes :

1-COMPTA : faire RUN 02 et répondre aux questions en sachant que:
C = crédit
D = débit
V = virement

Avant tout, prévoir une cassette pour stocker les données. Aux utilisations suivantes, il sera nécessaire de remonter la bande jusqu'au dernier enregistrement afin de retrouver l'ancien solde. Bien entendu, on peut dans le programme, changer le nom des rubriques et en rajouter. Faire VAC avant chaque intervention. Le dernier enregistrement effectué, faire VAC et répondre 0 pour la date.
2-RELEVÉ : après chargement de ce programme, répondre 1 ou 0 pour obtenir ou non des détails. Mettre la bande contenant les données au départ et laisser faire l'ordinateur, qui se fera un plaisir de vous donner la liste de vos dépenses.

C'EST QUOI CETTE CORDE ?
C'EST RIEN. C'EST PARCE QUE C'EST MA FEMME QUI TIENT LE BUDGET DE LA MAISON

PLUS LA CORDE EST LONGUE PLUS LA CIRRHOSE S'INSTALLÉ (PROVERBE BELGE)



LISTING 1

```

1 GOTO 200
2 WAIT 0:PRT "C/D
  /F/V":B$=KEY:IF
  B$=" THEN 2
3 IF B$="C":GSB 2
  1
4 IF B$="D":GSB 3
  3
5 IF B$="F":MODE
  7:GSB 18
6 IF B$="Y":GSB 1
  8
7 GOTO 2
8 PRT "CLM":R$=KE
  Y:IF R$="":GOTO
  8
9 RET
10 INP "F",G,"D",S
  $,"C",T$
11 IF S$="M":Z=Z-6
12 IF S$="C":X=X-6
13 IF S$="L":Y=Y-6
14 IF T$="M":Z=Z+6
15 IF T$="C":X=X+6
16 IF T$="L":Y=Y+6
17 RET
18 PRT "LE "A$;"
  "S$;" 1985,"CC
  P="X,"CNE="Y;"
  "LIQ="Z
19 M=Z+Y+X:PRT "T
  "M
20 PRT "K7":STOP :
  PUT "COMPTA",Y
  :PUT "TOTM,Z:E
  ND
21 WAIT 15:PRT "SA
  L=1","LTO=2","
  SECU=3","DIV=4"
22 B$=KEY:IF B$="
  "GOTO 22
23 IF B$="0":RET
24 IF B$="*" THEN
  21
25 IF B$="1" THEN
  29
26 IF B$="2" THEN
  38
27 IF B$="3" THEN
  31
28 IF B$="4" THEN
  32
29 INP "F",C:GSB 7
  3:GOTO 21
30 INP "F",D:GSB
  78:GOTO 21
31 INP E:GSB 83:GO
  TO 21
32 INP F:GSB 88:GO
  TO 21
33 WAIT 20:PRT "LO
  YER=1","ASSUR=2
  ","ALIM=3","ESS
  E=4"
34 PRT "DOC=5","TE
  LEP=6","ELECT=7
  ","IMPOTS=8"
35 PRT "DIV=9":WAI
  T 8
36 B$=KEY:IF B$="
  " THEN 36
  37 IF B$="0" THEN
  2
  38 IF B$="*" THEN
  33
  39 IF B$="1":INP I
  :GSB 49
  40 IF B$="2":INP J
  :GSB 54
  41 IF B$="3":INP K
  :GSB 58
  42 IF B$="4":INP L
  :GSB 63
  43 IF B$="5":INP M
  :GSB 68
  44 IF B$="6":INP N
  :GSB 93
  45 IF B$="7":INP O
  :GSB 98
  46 IF B$="8":INP P
  :GSB 103
  47 IF B$="9":INP Q
  :GSB 108
  48 GOTO 2
  49 GSB 8
  50 IF R$="C":X=X-I
  51 IF R$="L":Y=Y-I
  52 IF R$="M":Z=Z-I
  53 RET
  54 GSB 8
  55 IF R$="C":X=X-J
  56 IF R$="L":Y=Y-J
  57 IF R$="M":Z=Z-J
  58 GSB 8
  59 IF R$="C":X=X-K
  60 IF R$="L":Y=Y-K
  61 IF R$="M":Z=Z-K
  62 RET
  63 GSB 8
  64 IF R$="C":X=X-L
  65 IF R$="L":Y=Y-L
  66 IF R$="M":Z=Z-L
  67 RET
  68 GSB 8
  69 IF R$="L":Y=Y-M
  70 IF R$="M":Z=Z-M
  71 IF R$="C":X=X-M
  72 RET
  73 GSB 8
  74 IF R$="C":X=X+
  C
  75 IF R$="L":Y=Y+
  C
  76 IF R$="M":Z=Z+
  C
  77 RET
  78 GSB 8
  79 IF R$="C":X=X+
  D
  80 IF R$="L":Y=Y+
  D
  81 IF R$="M":Z=Z+
  D
  82 RET
  83 GSB 8
  84 IF R$="C":X=X+E
  85 IF R$="L":Y=Y+E
  86 IF R$="M":Z=Z+E
  87 RET
  88 GSB 8
  89 IF R$="C":X=X+F
  90 IF R$="L":Y=Y+F
  91 IF R$="M":Z=Z+F
  92 RET
  93 GSB 8
  94 IF R$="C":X=X-N
  95 IF R$="L":Y=Y-N
  96 IF R$="M":Z=Z-N
  97 RET
  98 GSB 8
  99 IF R$="C":X=X-
  0
  100 IF R$="L":Y=Y-
  0
  101 IF R$="M":Z=Z-
  0
  102 RET
  103 GSB 8
  104 IF R$="C":X=X-
  P
  105 IF R$="L":Y=Y-
  P
  106 IF R$="M":Z=Z-
  P
  107 RET
  108 GSB 8
  109 IF R$="C":X=X-
  Q
  110 IF R$="L":Y=Y-
  Q
  111 IF R$="M":Z=Z-
  Q
  112 RET
  200 IF A$=" THEN 2
  210 VAC :INP "MOIS"
  $,"DATE",A$:IF
  A$="0" THEN 18
  215 GET "TOTM,Z:GO
  TO 2
  9 IF Z=0 THEN 145
  16 IF C>0:PRT A$:#
  #####;C:" 1"
  19 IF D>0:PRT A$:#
  #####;D:" 2"
  29 IF E>0:PRT A$:#
  #####;E:" 3"
  39 IF F>0:PRT A$:#
  #####;F:" 4"
  60 IF I>0:PRT A$:"
  1":#####;CS
  R 12:I
  70 IF J>0:PRT A$:"
  2":#####;CS
  R 12:J
  80 IF K>0:PRT A$:"
  3":#####;CS
  R 12:K
  90 IF L>0:PRT A$:"
  4":#####;CS
  R 12:L
  100 IF M>0:PRT A$:"
  5":#####;CS
  R 12:M
  110 IF N>0:PRT A$:"
  6":#####;CS
  R 12:N
  120 IF O>0:PRT A$:"
  7":#####;CS
  R 12:O
  130 IF P>0:PRT A$:"
  8":#####;CS
  R 12:P
  140 IF Q>0:PRT A$:"
  9":#####;CS
  R 12:Q
  145 GSB 1145:GSB 20
  88
  160 GOTO 7
  1145 R(15)=R(15)+C+D
  +E+F
  1146 R(16)=R(16)+I+J
  +K+L+M+N+O+P+Q
  1148 IF A$="0":PRT "
  TOTAL",#####.
  ##;R(15);"F":CS
  R 10;R(16);"F"
  1149 IF A$="0":R(17)
  =R(15)-R(16):PR
  T "....."R(17)
  ;"F"
  1150 IF A$="0":PRT "
  /*/*/*/*/*/*/*/
  */*:GOTO 2000
  1151 RET
  2000 R(1)=R(1)+C:R(2)
  =R(2)+D:R(3)=R
  (3)+E:R(4)=R(4)
  +F
  2010 R(5)=R(5)+I:R(6)
  =R(6)+J:R(7)=R
  (7)+K:R(8)=R(8)
  +L
  2020 R(9)=R(9)+M:R(1
  0)=R(10)+N:R(11)
  =R(11)+O
  2030 R(12)=R(12)+P:A
  (13)=R(13)+Q
  2040 IF A$="0" THEN
  2500
  2050 RET
  2400 WAIT 20
  2500 PRT "","CSR 7:"C
  REDITS","SALAIR
  E":#####;##;
  R(1)
  2510 PRT "LOTO "":#
  #####;##;R(2)
  2530 PRT "SECURIT":#
  #####;##;R(3)
  2540 PRT "DIVERS":#
  #####;##;R(4)
  ;","CSR 7:"DEB
  TS"
  2550 PRT "LOYER "":#
  #####;##;R(5)
  2560 PRT "ASSURAN":#
  #####;##;R(6)
  2570 PRT "ALIMENT":#
  #####;##;R(7)
  2580 PRT "ESSENCE":#
  #####;##;R(8)
  2590 PRT "DOCTEUR":#
  #####;##;R(9)
  2600 PRT "TELEPHO":#
  #####;##;R(10)
  )
  2610 PRT "ELECTRI":#
  #####;##;R(11)
  )
  2620 PRT "IMPOTS "":#
  #####;##;R(12)
  )
  2630 PRT "DIVERS "":#
  #####;##;R(13)
  )
  2640 PRT "","",""
  :MODE 8:END
  
```

LISTING 2

```

1 MODE 8:VAC :INP
  "MOIS",$,"DETA
  IL",Z
2 SAC :STAT Z
3 WAIT 0:MODE 7:P
  RT "(*)*(*)*(*)
  *(*)*(*)",CSR 7
  :COMPTA,"
5 PRT "MOIS DE "
  $;" 85","CREDIT
  .....DEBIT"
7 GET "COMPTA",Z
8 Z=SX
  1 MODE 8:VAC :INP
  "MOIS",$,"DETA
  IL",Z
2 SAC :STAT Z
3 WAIT 0:MODE 7:P
  RT "(*)*(*)*(*)
  *(*)*(*)",CSR 7
  :COMPTA,"
5 PRT "MOIS DE "
  $;" 85","CREDIT
  .....DEBIT"
7 GET "COMPTA",Z
8 Z=SX
  440 IFA=118THENDX=22
  450 X=X+DX:IFPEEK(X)<>32ANDDX<>0THEN600
  460 IFX<7790THENX=X-DX
  490 POKE,X,81
  495 FORT=1T0N:NEXT
  500 GOTO400
  600 IFPEEK(X)=170THENVI=VI+1:POKES1,147:FORT=1T0200:NEXT:POKES1,0:GOTO460
  602 IFPEEK(X)>26THENX=X-DX:GOTO460
  605 IFPEEK(X)<PRANDVI=0THEN750
  607 IFPEEK(X)<PRTHENVI=VI-1:X=X-DX:POKES1,221:FORT=1T0300:NEXT:POKES1,0:GOTO460
  610 PR=PR+1:POKEA1,PR-1:POKEA2,PR-1:POKES1,238:FORT=1T050:NEXT:POKES1,0:IFPR>26T
  HEN700
  620 GOTO460
  699 REM PARTIE FINIE
  700 PRT "#####GAGNE !!!":GOSUB1000
  705 SC=ABS(10000-I)+(5-NI)*1000
  710 PRT "#####AVEC "SC
  720 IFSC>RETHENRE=SC:PRINT"### RECORD BATTU !!!"
  730 PRT "#####RECORD "RE
  740 GOTO800
  750 PRT "PERDU PERDU PERDU #####"
  800 PRT "##### POUR REJOUER "FIRE"
  810 IFPEEK(37151)<>94THEN810
  830 PRT "":GOTO800
  1000 REM MUSIQUE
  1005 POKE36878,8
  1010 FORV=1T02:RESTORE
  1020 FORT=1T054:READA:READB:POKE36876,A:FORT=1T0B*70:NEXT:POKE36876,0:NEXT:NEXT
  1050 RETURN
  1100 DATA28,2,227,3,225,6,228,1,227,1,228,1,227,1,228,1,227,1,228,1,227,1,228,1
  ,227,1
  1110 DATA28,2,221,2,209,2,221,2,228,2
  1120 DATA232,1,231,1,232,1,231,1,232,1,231,1,232,1,231,1,232,1,231,1,232,1,231,1
  1130 DATA232,2,228,2,221,2,225,2,228,2,229,2,235,2,232,2,7,229,1,235,2
  1140 DATA232,2,229,7,228,1,232,2
  1150 DATA229,2,228,1,225,2,221,1,219,2,221,1,225,2,209,1,228,2,227,1,225,
  
```

LE JUSTICIER

AU SECOURS!

TENEZ BON! 'ARRNE!

MERCI MONSIEUR

ZOUF!

ABYZ

Ou comment l'utilisation ludique de notre vieil alphabet, peut créer un excellent (et court) jeu d'arcade.

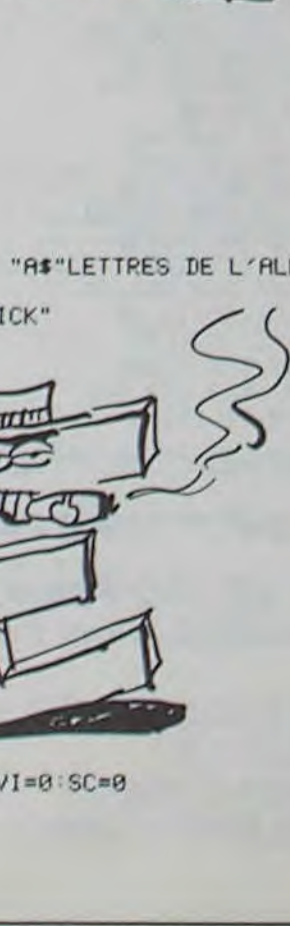
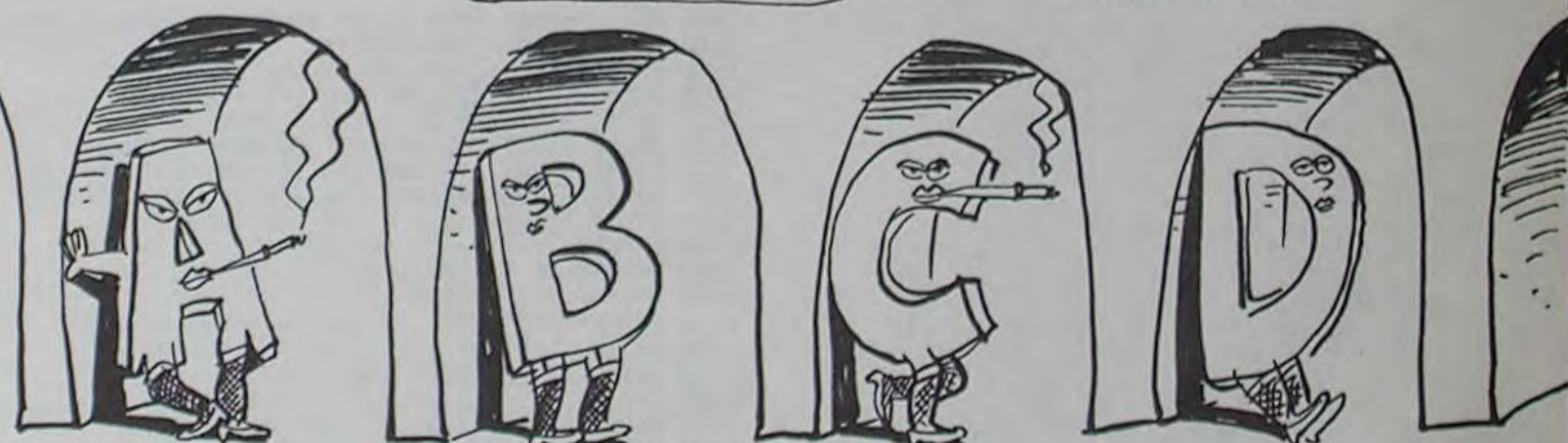
Christophe REULIER

Mode d'emploi :

Le but est de faire dévorer dans l'ordre, toutes les lettres de l'alphabet par une enzyme gloutonne abécédaire. Une erreur de lettre vous fera perdre la partie, si au préalable vous ne vous êtes régalez d'une pastille de vie.

```

5 REM ABYZ POUR VIC-20
6 REM PAR REULIER CH.
10 POKE36879,8:PRINT"###":S1=36876:A1=7684:A2=7699
20 A$="#####ABYZ"
30 FORT=1T021:A$=A$+"":FORU=1T0100:NEXT
32 PRINTA$;:NEXT
40 GOSUB1000
45 PRINT"###PAR REULIER CHRISTOPHE"
60 PRINT"#####"
62 A$=" "
65 PRINT"###ATTREPEZ UNE A UNE ET "A$"DANS L'ORDRE LES "A$"LETTRES DE L'ALP
  HABET."
70 PRINT"###A$"### "### = 1 VIE
80 PRINT"### VOTRE NIVEAU 1>2>3 "###;
85 POKE37154,255
90 GETN$:IFN$<"1"ORN$>"3"THEN90
95 NI=VAL(N$):N=(NI-1)*50
99 REM PRESENTATION
100 PRINT"### ABYZ ###"
110 PRINT"### "###
120 PRINT"### "###
130 PRINT"### "###
135 PRINT"### "###
140 FORT=1T014:PRINT"### "###NEXT
145 PRINT"### "###;
150 PRINT"### "###
200 FORT=1T029
210 A=INT(RND(1)*352)+7790
220 IFPEEK(A)<>320RA=7934THEN210
230 POKEA,T:IFT>26THENPOKEA,170:POKEA+30720,5
240 NEXT
300 POKE37154,127:X=7934:PR=1:POKEA1,42:POKEA2,42:DX=0:I=0:VI=0:SC=0
399 REM BOUCLE PRINCIPALE
400 B=PEEK(37152):A=PEEK(37151):POKEX,32:I=I+1
410 IFA=122THENDX=-22
420 IFA=118THENDX=-1
430 IFB=119THENDX=1
  440 IFA=118THENDX=22
  450 X=X+DX:IFPEEK(X)<>32ANDDX<>0THEN600
  460 IFX<7790THENX=X-DX
  490 POKE,X,81
  495 FORT=1T0N:NEXT
  500 GOTO400
  600 IFPEEK(X)=170THENVI=VI+1:POKES1,147:FORT=1T0200:NEXT:POKES1,0:GOTO460
  602 IFPEEK(X)>26THENX=X-DX:GOTO460
  605 IFPEEK(X)<PRANDVI=0THEN750
  607 IFPEEK(X)<PRTHENVI=VI-1:X=X-DX:POKES1,221:FORT=1T0300:NEXT:POKES1,0:GOTO460
  610 PR=PR+1:POKEA1,PR-1:POKEA2,PR-1:POKES1,238:FORT=1T050:NEXT:POKES1,0:IFPR>26T
  HEN700
  620 GOTO460
  699 REM PARTIE FINIE
  700 PRT "#####GAGNE !!!":GOSUB1000
  705 SC=ABS(10000-I)+(5-NI)*1000
  710 PRT "#####AVEC "SC
  720 IFSC>RETHENRE=SC:PRINT"### RECORD BATTU !!!"
  730 PRT "#####RECORD "RE
  740 GOTO800
  750 PRT "PERDU PERDU PERDU #####"
  800 PRT "##### POUR REJOUER "FIRE"
  810 IFPEEK(37151)<>94THEN810
  830 PRT "":GOTO800
  1000 REM MUSIQUE
  1005 POKE36878,8
  1010 FORV=1T02:RESTORE
  1020 FORT=1T054:READA:READB:POKE36876,A:FORT=1T0B*70:NEXT:POKE36876,0:NEXT:NEXT
  1050 RETURN
  1100 DATA28,2,227,3,225,6,228,1,227,1,228,1,227,1,228,1,227,1,228,1,227,1,228,1
  ,227,1
  1110 DATA28,2,221,2,209,2,221,2,228,2
  1120 DATA232,1,231,1,232,1,231,1,232,1,231,1,232,1,231,1,232,1,231,1,232,1,231,1
  1130 DATA232,2,228,2,221,2,225,2,228,2,229,2,235,2,232,2,7,229,1,235,2
  1140 DATA232,2,229,7,228,1,232,2
  1150 DATA229,2,228,1,225,2,221,1,219,2,221,1,225,2,209,1,228,2,227,1,225,
  
```



VIC 20

BRAVO JUSTICIER! POUR UNE FOIS TU ES ARRIVE A TEMPS!

```

440 IFA=118THENDX=22
450 X=X+DX:IFPEEK(X)<>32ANDDX<>0THEN600
460 IFX<7790THENX=X-DX
490 POKE,X,81
495 FORT=1T0N:NEXT
500 GOTO400
600 IFPEEK(X)=170THENVI=VI+1:POKES1,147:FORT=1T0200:NEXT:POKES1,0:GOTO460
602 IFPEEK(X)>26THENX=X-DX:GOTO460
605 IFPEEK(X)<PRANDVI=0THEN750
607 IFPEEK(X)<PRTHENVI=VI-1:X=X-DX:POKES1,221:FORT=1T0300:NEXT:POKES1,0:GOTO460
610 PR=PR+1:POKEA1,PR-1:POKEA2,PR-1:POKES1,238:FORT=1T050:NEXT:POKES1,0:IFPR>26T
HEN700
620 GOTO460
699 REM PARTIE FINIE
700 PRT "#####GAGNE !!!":GOSUB1000
705 SC=ABS(10000-I)+(5-NI)*1000
710 PRT "#####AVEC "SC
720 IFSC>RETHENRE=SC:PRINT"### RECORD BATTU !!!"
730 PRT "#####RECORD "RE
740 GOTO800
750 PRT "PERDU PERDU PERDU #####"
800 PRT "##### POUR REJOUER "FIRE"
810 IFPEEK(37151)<>94THEN810
830 PRT "":GOTO800
1000 REM MUSIQUE
1005 POKE36878,8
1010 FORV=1T02:RESTORE
1020 FORT=1T054:READA:READB:POKE36876,A:FORT=1T0B*70:NEXT:POKE36876,0:NEXT:NEXT
1050 RETURN
1100 DATA28,2,227,3,225,6,228,1,227,1,228,1,227,1,228,1,227,1,228,1,227,1,228,1
,227,1
1110 DATA28,2,221,2,209,2,221,2,228,2
1120 DATA232,1,231,1,232,1,231,1,232,1,231,1,232,1,231,1,232,1,231,1,232,1,231,1
1130 DATA232,2,228,2,221,2,225,2,228,2,229,2,235,2,232,2,7,229,1,235,2
1140 DATA232,2,229,7,228,1,232,2
1150 DATA229,2,228,1,225,2,221,1,219,2,221,1,225,2,209,1,228,2,227,1,225,
  
```

TIR FORAIN

Un tir forain à domicile, pour casser des pipes à souhait sans vous casser les tympans.

Boris SZYMANSKI



THOMSON TO7, TO70, MO5



BANG!

J'AI BIEN QUAND TU AS DU PLAISIR MON BIQUET

```

5 *****
6 TIR FORAIN
7 *****
8 PAR B. SZYMANSKI
9 *****
10
11 *****
12 LOCATE0,0,0:CLS:SCREEN,0,0
13 GOTO 1000 ' DEFINITION
14 COSUB 2000 ' PRESENTATION
15 MS=0:F=1:V=0:SC=0:A=2:P=0:C=0:B=0
16 CLS:T=10:DIMP$(12)
17
18 ' MISE EN PLACE DU JEU
19
20 FOR I=1 TO 10
21 A=A+1:IF A>7 THEN A=2
22 CLS:LOCATE2+I*3,12:PRINTGR$(4):B=B
23 +1:XB(I)=2+I*3:NEXT
24 FOR I=1 TO 10:C=C+1:XC(I)=3+I*3
25 LOCATE3+I*3,8:COLOR3:PRINTGR$(1):LOCA
26 TE3+I*3,7:PRINTGR$(0):NEXT
27 FOR I=1 TO 10:P=P+1:XP(I)=4+I*3
28 LOCATE4+I*3,4:COLOR1:PRINTGR$(3):LOCA
29 TE4+I*3,3:PRINTGR$(2):NEXT
30 LINE(8,120)-(8,16),1:LINE-(311,16),1:
31 LINE-(311,120),1
32 LINE(8,45)-(311,45),1
33 LINE(8,85)-(311,85),1
34 LINE(8,120)-(311,120),1
35 X=20:Y=20:LOCATEX,Y:PRINTGR$(5):LOCAT
36 E,Y-1:PRINTGR$(6)
37 LOCATE1,0:PRINT"TIRES QUE VOUS POUVEZ
38 ENCORE.MANQUER":LOCATE0,1:FORI=1 TO T:
39 LOCATE1,1:PRINT":NEXT
40 LOCATE0,22:COLOR2:PRINT"MEILLEUR SCOR
41 E":MS.
42 LINE(0,172)-(319,172),1
43
44 ' ROUTINE PRINCIPALE
45
46 K=INT(RND*20):IFK=0THEN500ELSEIFK=1T
47 HENS20ELSEIFK=2THEN540
48 IF STRIG(0)=-1 THEN 200
49 LOCATE0,23:PRINT"SCORE":SC
50 A=STICK(0):IF A<>3 AND A<>7 THEN100
51 ELSE LOCATEX,Y:PRINT":LOCATEX,Y-1:PRIN
52 T":IF A=3 THEN IF X=38 THEN X=38:GOTO1
53 1 ELSE X=X+1:GOTO111 ELSE IF A=7 THEN I
54 F X=1 THEN X=1:GOTO111 ELSE X=X-1
55 111 COLOR7:LOCATEX,Y:PRINTGR$(5):LOCATEX
56 ,Y-1:PRINTGR$(6):GOTO100
57
58 ' VERIFICATION DES TIRES
59
60 PLAY"OSTIL5SILASOFAMIREDOSILASOFAMIR

```

```

61 *****
62 EDO04SILASOFAMIREDO003SILASOFAMIREDO005SIS
63 IPPSILASOFAMIREDO04SILASOFAMIREDO003SISOM
64 ID002SISOMIDOT301SILASOFAMIREDO"
65 201 FOR I=1 TO 10:IF XB(I)=X THEN B=B-1:
66 SC=SC+100:LOCATEXB(I),12:PRINT":XB(I)=
67 0:IF B=0 THEN BB=1:GOTO 300 ELSE 110 EL
68 S E NEXT:GOTO202
69 202 FOR I=1 TO 10:IF XC(I)=X THEN C=C-1:
70 SC=SC+500:LOCATEXC(I),8:PRINT":LOCATEX
71 C(I),7:PRINT":XC(I)=0:IF C=0 THEN CC=1
72 :GOTO 300 ELSE 110 ELSE NEXT:GOTO203
73 203 FOR I=1 TO 10:IF XP(I)=X THEN P=P-1:
74 SC=SC+1000:LOCATEXP(I),4:PRINT":LOCATE
75 XP(I),3:PRINT":XP(I)=0:IF P=0 THEN PP=
76 1:GOTO 300 ELSE 110 ELSE NEXT:GOTO204
77 204 LOCATE1,0:PRINT"TIRES QUE VOUS POUVEZ
78 ENCORE.MANQUER":LOCATE T,1:PRINT":T
79 =T-1:IF T<0 THEN 250 ELSE 110
80 247
81 248 ' FIN DU JEU
82 249
83 250 CLS:LOCATE5,5:PRINT"VOTRE PARTIE EST
84 TERMINEE, VOUS N'AVEZ PLUS DE MUNITION
85 . VOTRE SCORE EST DE":SC:PLAY"L2404D000
86 #RERE#P2403D000#RERE#"
87 251 IF SC>MS THEN MS=SC
88 252 FOR I=1 TO 10:IF SC<SC(I) THEN SC(I+
89 1)=SC(I):SC(I)=SC:GOTO 253 ELSE NEXT:GOT
90 O255
91 253 INPUT"QUEL EST VOTRE PRENOM":P:FOR
92 A=1 TO 10:STEP-1:P(A)=P(A-1):NEXTA:P(I
93 )=P(I-1):GOTO257
94 255 INPUT"VOULEZ-VOUS VOIR LE TABLEAU DE
95 S SCORE":R
96 256 IF R="0" THEN 257 ELSE IF R="N" TH
97 EN 260 ELSE 255
98 257 A=2:CLS:BOX(0,0)-(319,190),1:FORO=1T
99 O10:LOCATE1,0*2-1:COLORA:PRINTO":SC
100 (O):P(O):IFA=7THENA=2:GOTO258ELSE
101 A=A+1:GOTO258ELSE260
102 NEXTO:LOCATE1,23:PRINT"APPUYEZ SUR U
103 NE TOUCHE.":A$=INPUT$(1):CLS
104 260 LOCATE0,20:PRINT"VOULEZ-VOUS REJOUER
105 (0-N)":
106 270 A$=INKEY$:IF A$<>"0" AND A$<>"N"THEN
107 270
108 271 IF A$="0" THENV=0:SC=0:A=0:A=2:P=0:C
109 =0:B=0:F=1:T=10:CLS:GOTO29 ELSE CLS:END
110 300 ' CHANGEMENT DE TABLEAU
111 301 IF BB=1 AND CC=1 AND PP=1 THEN BB=0:
112 CC=0:PP=0:LOCATEX,Y:PRINT":LOCATEX,Y-1
113 :PRINT":GOTO31
114 497
115 498 ' DEPLACEMENT DES ETAGES
116 499
117 500 IF WB=0 THEN WB=1:GOTO501 ELSE WB=0:

```

```

GOTO510
501 FORI=1TO10:LOCATEXB(I),12:PRINT":N
502 EXT
503 FORI=1TO10
504 A=A+1:IFA<=7THEN504ELSEA=2:GOTO504
505 IF XB(I)=0 THEN506
506 XB(I)=XB(I)-F:LOCATEXB(I),12:COLORA:
507 PRINTGR$(4)
508 NEXT I
509 GOTO 110
510 FORI=1TO10:LOCATEXB(I),12:PRINT":N
511 EXT
512 FORI=1TO10
513 A=A+1:IFA<=7THEN514ELSEA=2:GOTO514
514 IF XB(I)=0 THEN516
515 XB(I)=XB(I)+F:LOCATEXB(I),12:COLORA:
516 PRINTGR$(4)
517 NEXT I
518 GOTO 110
519 LOCATEXC(I),8:PRINT":LOCATEXC(I),7
520 :PRINT"
521 FORI=1TO10:LOCATEXC(I),8:PRINT":LO
522 CATEXC(I),7:PRINT":NEXT
523 FORI=1TO10
524 IF XC(I)=0 THEN525 ELSE IF XC(I)>=33
525 THEN XC(I)=3:GOTO524
526 XC(I)=XC(I)+F:LOCATEXC(I),8:COLOR3:P
527 RINTGR$(1):LOCATEXC(I),7:PRINTGR$(0)
528 NEXT I
529 GOTO 110
530 LOCATEXP(I),4:PRINT":LOCATEXP(I),3
531 :PRINT"
532 FORI=1TO10:LOCATEXP(I),4:PRINT":LO
533 CATEXP(I),3:PRINT":NEXT
534 FORI=1TO10
535 IF XP(I)=0 THEN545 ELSE IF XP(I)<=4T
546 HEN XP(I)=34:GOTO544
547 XP(I)=XP(I)-F:LOCATEXP(I),4:COLOR1:P
548 RINTGR$(3):LOCATEXP(I),3:PRINTGR$(2)
549 NEXT I
550 GOTO 110
551 999
552 ' DEFINITION DES DESSINS
553 1005
554 1010 CLEAR,,7
555 1020 DEFGR$(0)=49,122,236,254,125,56,24,
556 190
557 1030 DEFGR$(1)=255,223,199,127,62,48,48,
558 60
559 1040 DEFGR$(2)=0,15,31,63,63,63,47,32
560 1050 DEFGR$(3)=32,32,32,32,32,32,32,32
561 1060 DEFGR$(4)=24,126,126,255,255,126,12
562 6,24
563 1070 DEFGR$(5)=16,16,56,56,56,16,56,56
564 1080 DEFGR$(6)=0,0,0,0,0,16,16,16
565 1100 GOTO 25

```

```

1997 '
1998 ' PRESENTATION-REGLE
1999 '
2000 COLOR2:LOCATE15,10:PRINT"VOULEZ-V
2001 OUS LA REGLE DU JEU (0-N)?
2002 AS=INKEY$:IF AS="N"THEN RETURN ELSE
2003 IF AS="0" THEN 2020 ELSE 2010
2004 2020 CLS:LOCATE0,0:COLOR1:PRINT"POUR TO
2005 7, TO 7-70, MO 5 avec manettes."
2006 2030 FORI=2T06 STEP2:COLOR1:LOCATE9,13:A
2007 TTRB1,1:PRINT"TIRES QUE VOUS POUVEZ
2008 2031 PLAY"L1205D0RE#REMI#L1205D0RE#REMI#
2009 DOL1205D0RE#REMI#L1205D0RE#REMI#RE":NEXT
2010 2040 FOR A=0 TO200:ATTR0,0:NEXT
2011 2045 CLS
2012 2050 LOCATE3,3:COLOR7:PRINT"Vous êtes en
2013 bas de l'écran.":COLOR2:LOCATE32,3:PRIN
2014 T"---":LOCATE37,2:COLOR1:PRINTGR$(6):LO
2015 CATE37,3:PRINTGR$(5)
2016 2060 LOCATE3,6:COLOR7:PRINT"Vous devez t
2017 irer sur les ballons.":COLOR2:LOCATE32,7
2018 :PRINT"---":LOCATE37,7:COLOR1:PRINTGR$(
2019 4)
2020 2070 LOCATE3,9:COLOR7:PRINT"
2021 les canards.":COLOR2:LOCATE32,1
2022 0:PRINT"---":LOCATE37,10:COLOR3:PRINTGR
2023 $(1):LOCATE37,9:PRINTGR$(0)
2024 2080 LOCATE3,12:COLOR7:PRINT"
2025 les pipes.":COLOR2:LOCATE32,13
2026 :PRINT"---":LOCATE37,13:COLOR1:PRINTGR$
2027 (3):LOCATE37,12:PRINTGR$(2)
2028 2081 LOCATE10,23:COLOR1:PRINT"APPUYER SU
2029 R 'ENTREE'"
2030 2082 AS=INKEY$:IF AS=CHR$(13) THEN 2085
2031 ELSE 2082
2032 2085 CLS:LOCATE3,2:COLOR7:PRINT"Vous ave
2033 z le droit de rater 10 tirs, après au
2034 oi votre partie sera terminée. Vous pou
2035 vez voir combien de tirs (!) vous pou
2036 vez encore rater en haut à gauche d
2037 e l'écran."
2038 2086 LOCATE3,9:COLOR7:PRINT"Votre score
2039 se trouve en bas à gauche de l'écran et j
2040 uste au dessus se trouve le meilleur sco
2041 re. lorsque vous aurez atteint tous
2042 les ballons, tous les canards et t
2043 outes les pipes, un nouveau tableau s'af
2044 fichera."
2045 2087 LOCATE3,17:PRINT"A la fin de la par
2046 tie, si votre score est dans les dix e
2047 remiers, il sera enregistré ainsi q
2048 ue votre prénom."
2049 2090 LOCATE0,23:COLOR1:PRINT"POUR COMMEN
2050 CER APPUYER SUR 'ENTREE'"
2051 2100 AS=INKEY$:IF AS=CHR$(13) THEN RETUR
2052 N ELSE 2100

```



```

1 REM
5 REM
*****
* GLOOPS
*
* PAR SACHA POUVE
*
* SUR SPECTRUM 48 K.O
*
*****
10 REM
15 REM
20 REM
*****
* SI VOUS VOULEZ ME
*
* JOINDRE :
*
* TEL: (20) 26/27/11
*
*****
40 REM
45 REM
48 REM
*****
* INITIALISATION
*
*****
50 CLS : PAPER 0: BORDER 0: IN
K 1: CLS : LET SC=0
52 DIM H(5): FOR I=1 TO 5: LET
H(I)=1200: NEXT I
54 DIM N$(5,12): FOR I=1 TO 5:
LET N$(I)=":NEXT
I
55 GO SUB 5000: GO SUB 9700
56 LET DM=0: LET VIE=3: LET MU
=2: LET TB=0: LET PB=0: LET VG=0
: LET HG=15: LET SC=0
59 LET B=0: LET NG=0: LET TN=0
60 DIM B$(3): DIM M$(3): DIM M
(3): DIM O$(16)
62 LET O$(1)="": LET O$(2)="0
": LET O$(3)="": LET O$(4)="0":
LET O$(5)="": LET O$(6)="0": L
ET O$(7)="": LET O$(8)="": LET
O$(9)="": LET O$(10)="": LET
O$(11)="": LET O$(12)="": LET
O$(13)="": LET O$(14)="": LET
O$(15)="": LET O$(16)="":
65 LET B$(1)="0": LET B$(2)="0
": LET B$(3)="0":
66 LET M$(1)="M": LET M$(2)="B
": LET M$(3)="A"
70 REM *****
* LABYRINTHE
*
*****
71 LET M(1)=2: LET M(2)=4: LET
M(3)=1
72 INK 1: LET TN=0: LET K$="A"
: LET TP=100: LET HG=15: LET VG=
0: CLS
73 PRINT AT 21,0,""
80 LET R=INT (RND+(3))+1
81 PRINT AT 21,0,""

```

```

82 GO SUB R+1000: IF VIE=0 THE
N GO TO 9600
83 PRINT AT VG,HG: INK 6,"A"
84 LET TP=TP-1: IF TP=0 THEN G
O SUB 9500: GO TO 8200
85 IF TN=0 THEN LET TN=1: THEN
90 PRINT AT VG,HG: INK 6,"A":
PRINT AT 21,0,"": GO SUB 8000: G
O TO 80
1000 REM *** DEBRIS ***
1005 REM
1010 POKE 23692,255
1020 LET X=INT (RND*(4))+1: LET
O=INT (RND*(24))
1030 PRINT TAB (O): INK 5,""
1040 RETURN
2000 REM *** PILLULE ***
2005 REM
2010 POKE 23692,255
2020 LET H=INT (RND*(12))
2030 IF H<>1 THEN LET P$="": LE
T C=3: GO TO 2040
2035 LET NG=NG+1: IF NG<=10 THEN
LET P$="": LET C=2: GO TO 2040
2035 LET H=4: LET NG=0: GO TO 20
20
2040 LET X=INT (RND*(31))
2050 PRINT TAB (X): INK C,P$
2060 RETURN
3000 REM *** PHANTOME ***
3005 REM
3010 POKE 23692,255
3020 LET X=INT (RND*(31)): IF TN
=0 THEN LET K$="A": LET OR=1: GO
TO 3030
3025 LET K$="B": LET OR=4
3030 PRINT TAB (X): INK OR,K$
3040 RETURN
5000 REM *****
* UDG
*
*****
5010 REM
5015 RESTORE
5020 FOR F=0 TO 7: READ A: POKE
USR "A"+F,A: NEXT F
5022 FOR F=0 TO 7: READ S: POKE
USR "S"+F,S: NEXT F
5024 FOR F=0 TO 7: READ D: POKE
USR "D"+F,D: NEXT F
5025 FOR N=0 TO 7: READ F: POKE
USR "F"+N,F: NEXT N
5028 FOR F=0 TO 7: READ G: POKE
USR "G"+F,G: NEXT F
5030 FOR F=0 TO 7: READ H: POKE
USR "H"+F,H: NEXT F
5032 FOR F=0 TO 7: READ J: POKE
USR "J"+F,J: NEXT F
5034 FOR F=0 TO 7: READ K: POKE
USR "K"+F,K: NEXT F
5036 FOR F=0 TO 7: READ L: POKE
USR "L"+F,L: NEXT F
5038 FOR F=0 TO 7: READ O: POKE
USR "O"+F,O: NEXT F
5040 FOR F=0 TO 7: READ E: POKE

```

```

USR "E"+F,E: NEXT F
5042 FOR F=0 TO 7: READ R: POKE
USR "R"+F,R: NEXT F
5044 FOR F=0 TO 7: READ O: POKE
USR "O"+F,O: NEXT F
5046 FOR F=0 TO 7: READ P: POKE
USR "P"+F,P: NEXT F
6000 DATA 0,60,126,159,159,247,2
30,66
6010 DATA 60,126,219,153,255,255
,165,165
6020 DATA 0,60,126,159,159,247,2
39,44
6030 DATA 12,62,123,111,53,46,52
,24
6040 DATA 24,60,126,126,126,126,
60,24
6050 DATA 0,40,88,244,168,244,56
,120
6060 DATA 99,54,54,62,107,127,34
,62
6070 DATA 0,126,90,126,231,195,2
55,0
6080 DATA 60,126,195,255,126,36,
36,231
6082 DATA 0,60,126,126,126,126,6
0,0
6084 DATA 0,20,0,59,16,65,20,0
6086 DATA 0,20,0,81,4,65,20,0
6088 DATA 0,126,126,0,255,255,25
5,0
6090 DATA 0,0,0,0,0,0,60,60
6100 RETURN
6110 REM *****
FIN DES UDG
*****
6120 REM
6130 REM
6140 REM *****
* DEPLACEMENTS
*
*****
8010 IF INKEY$="1" AND HG>0 THEN
LET HG=HG-1
8020 IF INKEY$="0" AND HG<30 THE
N LET HG=HG+1
8030 IF SCREEN$(VG+1,HG)="" TH
EN RETURN
8040 IF SCREEN$(VG+1,HG)="" TH
EN LET SC=SC+100: PRINT AT VG,HG
+1,"":AT VG,HG-1,"":PRINT INK
6,AT VG,HG,"A":PRINT AT VG+1,H
G,"":BEEP 0.03,34:BEEP 0.03,2
0:BEEP 0.03,42:PRINT AT 21,0,""
:RETURN
8045 IF SCREEN$(VG+1,HG)="" TH
EN LET SC=SC+200: PRINT AT VG,HG
+1,"":AT VG,HG-1,"":PRINT INK
6,AT VG,HG,"A":PRINT AT VG+1,H
G,"":BEEP 0.03,34:BEEP 0.03,2
0:BEEP 0.03,42:PRINT AT 21,0,""
:RETURN
8050 IF SCREEN$(VG+1,HG)="" TH
EN LET SC=SC+300: PRINT AT VG,HG
+1,"":AT VG,HG-1,"":AT VG+1,H
G,"":BEEP 0.008,F:BEEP 0.00
8,F+10 BEEP 0.008,F+20:NEXT F:

```

```

RETURN
8060 PRINT AT VG+1,HG,"":AT VG,
HG+1,"":AT VG,HG-1,"":FOR I=2
0 TO 43: LET B=0+1: BEEP 0.015,I
-2: BEEP 0.015,I+10: BEEP 0.015,
I-12: PRINT AT VG,HG: INK 6,O$(B
):NEXT I: LET B=0: PRINT AT VG,
HG,"": LET VIE=VIE-1: RETURN
8070 RETURN
8200 REM *****
* BONUS
*
*****
8205 LET HG=15: LET VG=0
8210 LET TP=160
8215 LET TB=TB+1
8220 IF TB=1 THEN LET CB=2
8230 IF TB=2 THEN LET CB=6
8240 IF TB=3 THEN LET CB=3
8250 IF TB=4 THEN GO TO 8500
8260 IF TB=5 THEN GO TO 8800
8265 INK CB: CLS
8270 POKE 23692,255: LET PB=INT
(RND*(31)): PRINT AT 21,0,"":PR
INT TAB (PB): INK CB,B$(TB)
8275 PRINT AT VG,HG: INK 6,"A"
8278 PAUSE 4
8280 LET TP=TP-1: IF TP=0 THEN G
O SUB 9500: CLS: GO TO 70
8290 IF INKEY$="0" AND HG<30 THE
N LET HG=HG+1
8300 IF INKEY$="1" AND HG>0 THEN
LET HG=HG-1
8310 IF SCREEN$(VG+1,HG)="" TH
EN GO TO 8270
8320 LET SC=SC+100: PRINT AT VG,
HG+1,"":AT VG,HG-1,"":PRINT I
NK 6,AT VG,HG,"A":PRINT AT VG+1
,HG,"":BEEP 0.03,34:BEEP 0.03
,20:BEEP 0.03,42:PRINT AT 21,0
,"":GO TO 8270
8500 REM *****
* MALUS
*
*****
8505 INK 0
8510 CLS : LET TP=200: LET HG=15
: LET VG=0
8520 LET PM=INT (RND*(31)): LET
U=INT (RND*(3)+1): PRINT AT 21,0
,"":POKE 23692,255:PRINT TAB (
PM): INK M(U):M$(U)
8522 PRINT AT VG,HG: INK 6,"A"
8525 LET TP=TP-1: IF TP=0 THEN G
O SUB 8580: GO SUB 9500: CLS: G
O TO 70
8530 IF INKEY$="0" AND HG<30 THE
N LET HG=HG+1
8540 IF INKEY$="1" AND HG>0 THEN
LET HG=HG-1
8550 IF SCREEN$(VG+1,HG)="" TH
EN GO TO 8520

```

BOUFY



MSX



Franchement, vous sentez-vous capable de diriger dans un décor miné, un serpent fou et affamé durant cinquante tableaux ! ?..

Renan JEGOUZO

LOAD "CAS".R. N'hésitez pas à supprimer la ligne 295 du premier listing, si le martèlement lors du chargement vous porte sur le système.

Validez votre choix joystick en appuyant sur le bouton, ou clavier en appuyant sur une touche. Le but du jeu est de contrôler les déplacements de BOUFY, qui doit se nourrir de pommes vertes en évitant si possible, les pommes rouges empoisonnées, les mines (?), les parois et sa propre queue. Heureusement, de petits coeurs ont le pouvoir de téléporter notre ami au hasard dans le décor. Chaque pomme vous donne 10 points et chaque tableau passé vous octroie un BONUS proportionnel au niveau. Tous les 10 niveaux, vous gagnez une vie supplémentaire qui vient compléter les 4 vies de départ. L'attente lors de la présentation, vous permet de visionner les 10 meilleurs scores.

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.



LISTING 1

```
10 -----
11 Presentation de
12 BOUFY
13 Un jeu de...
14 Renan JEGOUZO
15 -----
16 STOPON:ONSTOPGOSUB320:STOPSTOP
17 ON ERROR GOTO 330
18 BEEP:FOR I=1TO10:KEYI,"":NEXT
19 SCREEN2:COLOR13,0,0:CLS
20 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS 1:PR
21 ESET(50,20):PRINT#1,"En Chargement
22 ..."
23 FOR I=0 TO 4 :PRESET(50+I,100-
24 I)
25 DRAW"C8S16U8R3F1D2G1L3R3F1D2G1
26 L3BR7"
27 DRAW"BR3L2H1U6E1R2FD6G1BR4"
28 DRAW"BU8D7F1R2E1U7BD8BR3"
29 DRAW"U4R2L2U4R4BD8BR3"
30 DRAW"BR4U4H4F4E4BD8":NEXT:COLO
31 R2
32 FOR I=0 TO 10 STEP 2 : LINE (4
33 5-I,105+I)-(210+I,60-I),10,B : NEX
34 T:KEYOFF:FORI=1TO10:KEYI,CHR$(12)+
35 "run"+CHR$(13):NEXT
36 PRESET(115,130):PRINT#1,"de":C
37 OLOR9:PRESET(80,150):PRINT#1,"Rena
38 n JEGOUZO"
39 SOUND7,247:SOUND6,10:SOUND12,2
40 0:SOUND8,16:SOUND13,8
41 LOAD"CAS:BOUFY",R
42 END
43 STOPON:ONSTOPGOSUB320:RUN
44 RESUME 340
45 STOPON:ONSTOPGOSUB340:STOPSTOP
46 SCREEN0:COLOR1,15,15
47 PRINT Erreur de chargement
48 ...:FORI=1TO500:NEXT:PRINT:PRINT:
49 PRINT:GOTO360
```

CARACTERES GRAPHIQUES AUX LIGNES 39, 121 ET 152.

_H -> SHIFT+GRPH+9
_F -> GRPH+9

LISTING 2

```
1 *****
2 *
3 * BBB OO U U FFF Y Y *
4 * B B O O U U F Y Y *
5 * BB O O U U F Y *
6 * B B O O U U F Y *
7 * BBB OO U F Y *
8 * *
9 *****
10 DE
11 RENAN JEGOUZO
12 < PROGRAMME >
13 CLEAR300:STOPON:ONSTOPGOSUB183:
14 STOPSTOP:KEYOFF
15 SCREEN1,,0:COLOR2,0,0:DIMXX(7,7)
16 ,SS(10),NN(10):FORI=1TO10:SS(I)=
17 1000:NN(I)=.....:
18 NEXT:FORI=1TO10:KEYI," ZOULOUSO
19 FT"+CHR$(13):NEXT
20 RESTORE126:FORI=8TO55:READA:VPO
21 KEI,A:NEXT:FORI=64TO71:READA:VPOKE
22 I,A:NEXT:VPOKE8192,128:VPOKE8200,8
23 0:VPOKE8201,80:VPOKE8202,80:VPOKE8
24 203,80:VPOKE8198,112:VPOKE8199,112
25 :VPOKE8193,208
26 FORI=128TO167:READA:VPOKEI,A:NE
27 XT:VPOKE8194,160:VPOKE8195,160
28 FORI=192TO239:READA:VPOKEI,A:NE
29 XT:FORI=1024TO1055:READA:VPOKEI,A:
30 NEXT:VPOKE8208,160
31 FORI=1088TO1095:READA:VPOKEI,A:
32 NEXT:FORI=1152TO1159:READA:VPOKEI,
33 A:NEXT:VPOKE8210,96
34 FORI=776TO895:READA:VPOKEI,A:NE
35 XT:VPOKE8204,240:VPOKE8205,240:FOR
```

```
I=1600TO1607:READA:VPOKEI,A:NEXT:V
POKE8217,240
31 CC(0)=3:CC(1)=10:CC(2)=11:CC(3)
=7:CC(4)=9:CC(5)=10:CC(6)=11:CC(7)
=3:CC(8)=9:CC(9)=7
32 RESTORE32:FORA=1TO7STEP2:FORB=1
TO7STEP2:READXX(A,B):NEXT:NEXT:DAT
A25,28,25,29,26,24,29,24,25,27,25,
26,27,24,28,24:XX(0,1)=128:XX(0,3)
=129:XX(0,5)=130:XX(0,7)=131:STOPO
N
33 FORI=1664TO1671:READA:VPOKEI,A:
NEXT:DATA24,24,60,255,60,24,24
:VPOKE8218,64:VPOKE8219,112:FORI=1
728TO1735:READA:VPOKEI,A:NEXT:DATA
108,254,254,254,124,56,16,0
34 WIDTH29:GOSUB151:S=0:NI=0:OB=5:
BO=4:VI=4:VV=20:VPOKE8204,240:VPOK
E8205,240:VPOKE8194,160:VPOKE8195,
160:VPOKE8208,160:VPOKE8200,80:VPO
KE8201,80:VPOKE8202,80:VPOKE8203,8
0
35 CLS:KEYOFF:LOCATE0,10,0:VI=VI-1
:IF VI<0 THEN 135
36 FORI=6145TO6849STEP32:VPOKEI,5:
VPOKEI+30,5:NEXT:FORI=6145TO6175:V
POKEI,6:VPOKEI+704,6:NEXT
37 VPOKE6145,1:VPOKE6175,2:VPOKE68
49,3:VPOKE6879,4
38 LOCATE0,23,0:PRINT"SCORE":LOCA
TE19,23,0:PRINT"NIVEAU":
39 NI=NI+1:BO=BO+1:LOCATE6,23,0:PR
INTUSING"#####":S:LOCATE26,23,0:P
RINTUSING"#####":NI:LOCATE12,23,0:IF
VI=0THENGOSUB68ELSEFORI=1TOVI:PRIN
T"_H":NEXT:GOSUB68:IFBO>20THENBO=
20
40 FORI=1TOOB
41 A=INT(RND(1)*30):B=INT(RND(1)*2
3):IF VPEEK(6146+A+B*32)<>32 THEN
42 ELSE VPOKE 6146+A+B*32,136
43 NEXT:FORI=1TOOB/2
44 A=INT(RND(1)*30):B=INT(RND(1)*2
3):IF VPEEK(6146+A+B*32)<>32 THEN
45 ELSE VPOKE 6146+A+B*32,208
46 NEXT:FORI=1TOOB/3
47 A=INT(RND(1)*30):B=INT(RND(1)*2
3):IF VPEEK(6146+A+B*32)<>32 THEN
48 ELSE VPOKE 6146+A+B*32,216
49 NEXT:FORI=0TO13:SOUND1,0:NEXT:S
OUND7,7:SOUND6,20:FORI=15TO5STEP-
05:SOUND8,1:SOUND10,1:NEXT
47 X=INT(RND(1)*30):Y=INT(RND(1)*2
3):IF VPEEK(6146+X+Y*32)<>32 THEN
48 ELSE VPOKE 6146+X+Y*32,16:SOUND
8,0:SOUND10,0
49 FORI=0TO13:SOUND1,0:NEXT:SOUND
7,62:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND12,
26
49 VPOKE6146+X+Y*32,16:XF=X:YF=Y:B
B=0:SS=0:FORI=0TO20:ONSTICK(JK)GOT
051,49,52,49,53,49,54,49:NEXT:VPOK
E6146+X+Y*32,32:FORI=0TO30:ONSTICK
(JK)GOTO51,49,52,49,53,49,54,49:NE
XT:GOTO49
50 XF=X:YF=Y:SS=BB:ON STICK(JK) GO
TO 51,55,52,55,53,55,54,55:GOTO 55
51 IF SS=5 THEN 55 ELSE BB=1:DY=-1
:DY=0:GOTO56
52 IF SS=7 THEN 55 ELSE BB=3:DY=0:
DY=1:GOTO56
53 IF SS=1 THEN 55 ELSE BB=5:DY=1:
DY=0:GOTO56
54 IF SS=3 THEN 55 ELSE BB=7:DY=0:
DY=-1:GOTO56
55 BB=SS
56 X=X+DX:Y=Y+DY:XX=6146+X+Y*32:IF
99 THEN 99=0:VPOKE8209,32:VPOKE82
19,112 ELSE 99=1:VPOKE8209,192:VPO
KE8219,240
57 PP=VPEEK(XX):IFPP=32THEN59ELSEI
FPP=136THENGOSUB62:GOTO59ELSEIFPP=
216THENVPOKE6146+XF+YF*32,XX(SS,BB
):FORI=0TO13:SOUND1,0:NEXT:SOUND7,
248:SOUND1,0:SOUND8,15:FORI=40TO17
0STEP2:SOUND0,I:NEXT:SOUND8,0:GOTO
47
58 OB=OB-CT:CT=0:BO=BO-1:NI=NI-1:B
EEP:SOUND6,181:SOUND7,7:VPOKE6146+
XF+YF*32,200:FORI=15TOOSTEP-.08:SO
UND8,I:SOUND10,I:VPOKE8217,INT(RND
(1)*14+2)*16:NEXT:GOTO35
59 VPOKE6146+XF+YF*32,XX(SS,BB):VP
OKEXX,16+(BB+1)/2:FORTT=1TOVV:NEXT
60 IF RND(1)>CH THEN 50
```

```
61 A=INT(RND(1)*30):B=INT(RND(1)*2
3):ZZ=6146+A+B*32:IF VPEEK(ZZ)<>32
THEN 50 ELSE SOUNDO,255:SOUNDB,15
:VPOKE ZZ,144:SOUNDB,0:GOTO50
62 SOUNDB,15:SOUNDO,100:SOUNDO,102
:SOUNDB,0:S=S+10:LOCATE6,23,0:PRIN
TUSING"#####":S:CT=CT+1:IF CT=OB
THEN ELSE RETURN
63 VI=VI+1:VPOKE6146+XF+YF*32,XX(S
S,BB):VPOKEXX,16+(BB+1)/2:CT=0:OB=
BO+1
64 FORI=0TO13:SOUND1,0:NEXT:SOUND7
,62:SOUNDB,15:SOUNDB,16:SOUND10,16
:SOUND12,16
65 FORI=1TO30:SOUNDO,INT(RND(1)*25
5):CC=INT(RND(1)*256):VPOKE8194,CC
:VPOKE8195,CC:VPOKE8208,CC:NEXT:SO
UND8,0:CC=CC(INT(RND(1)*10))*16:VP
OKE8194,CC:VPOKE8195,CC:VPOKE8208,
CC
66 SOUNDO,150:FORI=1TOINT(SQR(NI))
*250STEP50:S=S+50:SOUNDB,0:LOCATE
6,23:PRINTUSING"#####":S:SOUNDB,1
5:FORTT=1TO20:NEXT:NEXT:SOUNDB,0:IF
NI/10=NI\10ANDVI<7THENVI=VI+1:SOUN
DO,200:FORI=1TO5:SOUNDB,15:DF=SQR(
4):SOUNDB,0:DF=SQR(4):NEXT:GOTO35E
LSE35
67 GOTO35
68 CH=.05:ON NIV GOTO 69,70,71,72,
73,74,75,76,78,79,81,83,86,88,90,9
3,94,96,98,100,102,104,106,108,111
,115:GOTO 116
69 LOCATE8,11:PRINT"faaaaaaaaaaaaaa
d":RETURN
70 FORI=5TO17:LOCATE14,1,0:PRINT"b
":NEXT:LOCATE7,11:PRINT"faaaaaaga
aaaaad":LOCATE14,5,0:PRINT"c":LOCA
TE14,17,0:PRINT"e":RETURN
71 FORI=5TO17:LOCATE5,1,0:PRINT"b"
:NEXT:LOCATE5,11:PRINT"haaaaaaaaa
aaaaaad":LOCATE5,5:PRINT"naaaaaaa
aaaaaaaaad":LOCATE5,17,0:PRINT"maa
aaaaaaaaad":RETURN
72 FORI=5TO17:LOCATE5,1,0:PRINT"b"
:LOCATE14,1,0:PRINT"b":LOCATE23,
1,0:PRINT"b":NEXT:LOCATE5,17:PRINT
"maaaaaaaal e":LOCATE5,5:PR
INT"c naaaaaaaaao":RETURN
73 FORI=5TO17:LOCATE5,1,0:PRINT"b"
:LOCATE23,1:PRINT"b":NEXT:LOCATE5
,5:PRINT"naaaaaaaaaaad fo":LOCA
TE5,17:PRINT"maaaaaaaad fl":
LOCATE5,11:PRINT"hd faaaaaaaad
al":RETURN
74 FORI=9TO17:LOCATE5,1,0:PRINT"b"
:LOCATE23,1:PRINT"b":NEXT:FORI=5T
O13:LOCATE14,1:PRINT"b":NEXT:LOCAT
E5,9:PRINT"b":LOCATE23,9:PRINT"b":
LOCATE14,14:PRINT"e":LOCATE5,5:PRI
NT"faaaaaaaakaaaaaaaaad":LOCATE5,17
:PRINT"maaaaaaaad":RETURN
75 FORI=5TO17:LOCATE14,1,0:PRINT"b
":NEXT:LOCATE5,11:PRINT"faaaaaaa
gaaaaaaaaad":LOCATE5,5:PRINT"faaaaa
aakaaaaaaaaad":LOCATE5,17:PRINT"fa
aaaaaaajaaaaaaaaad":RETURN
76 FORI=5TO17:LOCATE4,1:PRINT"b":L
OCATE23,1:PRINT"b":LOCATE11,1:PRIN
T"b":LOCATE16,1:PRINT"b":NEXT:LOCA
TE4,5:PRINT"naaaaaad faaaaao":
LOCATE4,17:PRINT"maaaaaad faaaa
aal":LOCATE11,6:PRINT" ":LOCA
TE11,16:PRINT" "
77 LOCATE11,7:PRINT"c c":LOCATE
11,15:PRINT"e e":RETURN
78 FORI=5TO17:LOCATE5,1,0:PRINT"b"
:LOCATE14,1,0:PRINT"b":LOCATE23,
1,0:PRINT"b":NEXT:LOCATE5,5:PRINT
"naaaaad c faaaaao":LOCATE5,17:PR
INT"maaaaad e faaaaal":LOCATE5,1
1:PRINT"haaaaad b faaaaal":RETUR
N
79 FORI=5TO17:LOCATE5,1,0:PRINT"b"
:LOCATE23,1,0:PRINT"b":NEXT:LOCAT
E5,5:PRINT"naaaaaaaad fo":LO
CATE5,17:PRINT"maaaaaaaad fl
":LOCATE5,11:PRINT"haaaaaaaad
fi"
80 LOCATE5,8:PRINT"hd faaaaaaa
aaaal":LOCATE5,14:PRINT"hd faaaaa
aaaaaaal":RETURN
81 FORI=1TO21:LOCATE14,1,0:PRINT"b
":NEXT:LOCATE14,1:PRINT"b":LOCATE1
4,21:PRINT"e":LOCATE0,11:PRINT"faa
```

```
d faaaaaaaagaaaaaaad faad":LOCATE
14,3:PRINT"e":LOCATE14,4:PRINT" ":
LOCATE14,5:PRINT"b":LOCATE14,17:PR
INT"e":LOCATE14,18:PRINT" ":LOCATE
14,19:PRINT"b"
82 RETURN
83 FORI=5TO17:LOCATE5,1:PRINT"b":L
OCAE14,1:PRINT"b":LOCATE23,1:PRIN
T"b":LOCATE9,1:PRINT"b":LOCATE19,1
:PRINT"b":NEXT:LOCATE5,5:PRINT"naa
akaaaaakaaaad":LOCATE5,17:PRINT
"maaaaajaaaaajaaaal":LOCATE9,6:PR
INT"e e e":LOCATE9,7:PRINT"
"
84 LOCATE9,8:PRINT"e e e":LO
CATE9,14:PRINT"e e e":LOCATE
9,15:PRINT" ":LOCATE9,16
:PRINT"e e e":LOCATE5,10:PRI
NT"e":LOCATE5,11:PRINT" ":LOCATE5,
12:PRINT"e"
85 LOCATE23,10:PRINT"e":LOCATE23,1
1:PRINT" ":LOCATE23,12:PRINT"b":RE
TURN
86 FORI=1TO21:LOCATE19,1:PRINT"b":
LOCATE9,1:PRINT"b":NEXT:LOCATE0,11
:PRINT"faad faaagaaaaaaaaagaaad fa
ad":LOCATE9,1:PRINT"b c":L
OCATE9,3:PRINT"e e":LOCATE
9,4:PRINT" "":LOCATE9,5:P
RINT"e c"
87 LOCATE9,21:PRINT"e e":L
OCATE9,19:PRINT"b c":LOCAT
E9,18:PRINT" "":LOCATE9,1
7:PRINT"e e":CH=.01:RETURN
88 FORI=1TO21:LOCATE14,1:PRINT"b":
NEXT:FORI=5TO17:LOCATE5,1:PRINT"b"
:LOCATE23,1:PRINT"b":NEXT:LOCATE5,
5:PRINT"b b c":LOCAT
E5,17:PRINT"e b b e":L
OCATE10,9:PRINT"e e c":LOCATE1
0,10:PRINT"b b":LOCATE10,11:
PRINT"haaaaaaaal"
89 LOCATE10,12:PRINT"b b":LO
CATE10,13:PRINT"e c e":RETURN
90 FORI=3TO20:LOCATE6,1:PRINT"b":L
OCATE14,1:PRINT"b":LOCATE22,1:PRIN
T"b":NEXT:LOCATE6,2:PRINT"b
c":LOCATE6,20:PRINT"e
e":LOCATE1,11:PRINT"faaa
aaaaaaaaagaaaaaaad"
91 LOCATE6,10:PRINT" b
":LOCATE6,12:PRINT" b
":LOCATE6,14:PRINT"b b
c":LOCATE6,8:PRINT"e b
e":LOCATE1,5:PRINT"faaaagaa
aad b faaaagaaad":LOCATE6,9:PRI
NT" b "
92 LOCATE6,13:PRINT" b
":LOCATE1,17:PRINT"faaaagaaad
b faaaagaaad":RETURN
93 CH=.01:FORI=2TO20:LOCATE9,1:PRI
NT"b":LOCATE19,1:PRINT"b":NEXT:LOC
ATE9,2:PRINT"b c":LOCATE9,
20:PRINT"e e":LOCATE0,5:PR
INT"fad faaaagaaaaad fgaaad fad"
:LOCATE0,17:PRINT"fad faaaagd faaa
aagaaad fad":RETURN
94 CH=.01:FORI=2TO20:LOCATE9,1:PRI
NT"b":LOCATE19,1:PRINT"b":NEXT:LOC
ATE9,2:PRINT"e e":LOCATE0,5:PR
INT"fad faaaagaaaaad fgaaad fad"
:LOCATE0,17:PRINT"fad faaaagd faaa
aagaaad fad"
95 FORI=7TO15:LOCATE14,1:PRINT"b":
NEXT:LOCATE14,7:PRINT"b":LOCATE14,
15:PRINT"e":LOCATE11,11:PRINT"faag
aad":RETURN
96 FORI=4TO14:LOCATE2,1:PRINT"b":L
OCATE10,1:PRINT"b":LOCATE18,1:PRIN
T"b":LOCATE26,1:PRINT"b":NEXT:FORI
=8TO18:LOCATE6,1:PRINT"b":LOCATE14
,1:PRINT"b":LOCATE22,1:PRINT"b":NE
XT
97 LOCATE2,4:PRINT"naaaaaakaaaaaa
akaaaaaaad":LOCATE2,18:PRINT"faaa
jaaaaajaaaaajaaaad":LOCATE2,14:P
RINT"e b e b e b e":LO
CATE6,8:PRINT"b c b c b c":R
ETURN
```

A SUIVRE...

C'est nouveau, ça vient de sortir

BIDOUILLE GRENOUILLE

-Tu crois que c'est bien, ici ?
-Ben, je sais pas, regarde la carte, ça a l'air pas mal.
-Bon, on va essayer. Bonjour...
-Bonjour...
-C'est pour deux personnes, s'il vous plaît.
-Pour manger ?
-Pour manger, oui.
-Par ici, je vous prie. Voilà. Puis-je vous débarrasser, Madame ?
-Oui, merci. Tenez. Merci.
-Voilà... Si vous voulez les menus... pardon. Prendrez-vous un apéritif ?
-Moi, je vais prendre un kir.
-Et moi une Suze.
-Bien.
-Mmmmmh... Ca a l'air bon, ça.
-De quoi ?
-Le médaillon de veau.
-Ou tu vois ça ?
-Ici, attends... Là, voilà.
-Ah oui. Et c'est quoi, le Zaptrak ?
-Je sais pas, on va demander, attends. S'il vous plaît ?
-Monsieur ?
-Dites-moi, qu'est-ce que c'est, le Zaptrak ?
-Eh bien, c'est un programme sur TO7-70, dont la deuxième partie est un fichier binaire qui commence en 48908 et qui termine en 48997, voyez-vous. Donc, pour le recopier, il suffit de faire SAVEM "ZAP2.BIN", 48908, 48997, 48908.

Jack de Boulcourt, qui est sur Amstrad aussi, voyez-vous.
-Quelle est la différence ?
-Eh bien, dans le second, il y a MEMORY 13000, LOAD "" au lieu de RUN "" et lorsque la première partie est chargée, on tape POKE 8974,0 et POKE 8976,0, puis CALL 8905. Après, la suite du programme se charge et s'arrête sur le message Ready, puis on fait POKE 18887, nombre de vies et CALL 18432. C'est moins gras, quoi.
-Mais il est frais ? Parce que les POKE, en cette saison...
-Madame ! Nous allons les choisir nous-mêmes à Rungis tous les matins !
-Oh, mais je n'mets pas votre parole en doute. Mais de toutes façons, les POKE, ça se digère assez mal.
-Je suis d'accord avec vous.
-Qu'est-ce que vous proposez, vous ?

pas à sa place... Elle aurait dû être voiture 2 et non pas voiture 3 !
3) Le docteur a parlé d'une piqûre d'insecte... Je me souviens qu'un voyageur m'avait signalé la présence d'une abeille !
4) A Lyon, j'ai l'habitude de descendre à l'Hôtel Miami. Ce soir, je vais coucher à l'Hotel Marignan où j'ai réservé.
Après, vous liez avec le témoignage de Mme Pérignac, Voiture 3 place 8 Fenêtre du haut, à feu doux, voyez-vous.
1) J'étais en train de lire un livre passionnant... Mon mari était allé au bar prendre un apéritif et il s'était assoupi après le service des repas. Le contrôleur est arrivé, nous avons essayé de le réveiller. Malheureusement il était mort.
2) Je sais que mon mari avait beaucoup d'ennemis. Il s'occupait d'affaires importantes au

doux, puis vous incorporez lentement le témoignage de Mme Tricot, voiture 3, place 9 fenêtre du haut :
1) Pérignac mort ! Eh bien permettez-moi de vous dire que ce n'est pas une grosse perte... De toute manière je n'ai rien vu car je tricoteis.
2) Puisque vous insistez je vous dirais que j'avais bien vu que Pérignac était devant moi. Lui a fait comme si il ne m'avait pas vue. Je déteste cet homme car, pendant la guerre, il m'a dénoncée à la Gestapo. Quand je pense qu'à la libération il a pu se faire passer pour résistant ! D'ailleurs, il n'était pas le seul. Je vais vous citer l'exemple de...
NOTA : Il n'y aura pas d'exemples cités car nous n'avons que 48Ko et pas de temps à perdre.
3) Tout n'allait pas très bien entre Pérignac et sa femme. D'ailleurs, je la comprends bien. Ceci dit, je me souviens qu'elle lui a proposé une pomme et elle insistait pour qu'il la mange.
4) Le Thanatox m'a été donné par mon amie de Lyon. Il paraît que c'est très efficace pour tuer les rats... Ma pauvre minette est trop vieille... Elle n'y arrive plus ! Voilà. Vous pouvez décorer avec des Yves Revaute, mais vous pouvez aussi continuer très longtemps. D'ailleurs, le chef a l'intention d'améliorer sa recette et d'en proposer une nouvelle dès la semaine prochaine.

-Ah, d'accord. Et ça, c'est quoi ? J'arrive pas à lire.
-C'est Initiation aux échecs, hein. C'est la surprise de Christophe Gaulhet. Alors c'est le même principe, c'est pour la même machine, et le fichier binaire commence à 48976 et finit à 49120.
-Ah, bien, bien, bien. D'accord. Ca te dit, ma chérie ?
-Non, pas vraiment. C'est quoi, ce que mange le monsieur, là ?
-Le monsieur en bleu ?
-Oui.
-C'est un programme permettant d'avoir un nombre de vies illimité dans Manic Miner sur Amstrad.
-Et il y a quoi, dedans ?
-Il y a :

5 REM (C) le craqueur
10 MODE 1
20 INPUT "NOMBRE DE VIES ILLIMITE ? (O/N)";AS
30 IF UPPER\$(AS) = "N" THEN RUN "1"
40 MEMORY & 4000 :LOAD "DATA MK1 V1.3" :POKE & 6FA9,0
50 CALL & 6E5C

Le tout avec une sauce au chocolat, vous voyez. Mais si je puis me permettre, je vous conseillerais plutôt le programme pour avoir un nombre de vies illimité dans Jet Boot

pour moi ça sera...
CHTT ! TAIS-TOI ! C'EST MOI QUI COMMANDE EN PREMIER.
MAIS POURQUOI ?
TAIS-TOI ! T'AS PAS REMARQUÉ QUE DE NOUS DEUX, C'EST MOI L'HOMME ?
Ô TOI MON HÉROS ADORÉ ET VIRIL
TAIS-TOI



-Ecoutez, je vous conseillerais bien le Meurtre à Grande vitesse, mais c'est pour deux personnes.
-C'est quoi ?
-C'est très complexe. C'est un plat que l'on prépare devant vous. D'abord, on prend un témoignage du contrôleur de la voiture 8, bagage haut :
1) Je procédais au contrôle des tickets des voyageurs de la voiture 3. Cette personne dormait. J'ai voulu la réveiller et comme cela s'avérait impossible j'ai appelé un médecin qui a constaté la mort. J'ai transporté le corps dans le fourgon de tête.
2) J'ai remarqué quelque chose d'anormal. En effet, la dame qui était derrière M. Pérignac n'était

Sénat. Il m'avait dit que sa serviette contenait des documents explosifs ! Je n'en sais pas beaucoup plus car il voyageait souvent et nous nous voyions de moins en moins...
3) La vieille femme qui est derrière nous poursuit depuis des années. Elle s'est mis dans la tête que mon mari était responsable de sa déportation pendant la guerre... Elle a toujours juré de se venger...
4) J'ai effectivement une assurance-vie. Et alors ! Qu'est-ce que ça peut vous faire ? L'argent ne fera pas revenir Albert. Même si c'est une somme très importante. Vous laissez épaissir une dizaine de minutes, à feu très

-Alors, nous reviendrons pour goûter la prochaine. En attendant, je vais peut-être prendre quelques codes Minitel.
-Mais avec plaisir. Préférez-vous un (21) 84 44 44, un (35) 04 04 04, un (3) 995 62 64, avec un superbe dessin animé historique, ou un (8) 357 61 00 ?
-Vous n'avez pas de (93) 56 96 96 ?
-Non, c'est hors-saison, madame. Mais nous avons le (99) 41 88 88, qui ressemble beaucoup, au goût.
-Alors je vais prendre ça. Et toi, chéri ?
-Je vais rester assez classique, je pense. Je vais prendre un petit 615 91 77, avec un code CQ, si vous avez.
-Mais bien entendu, Monsieur. Avec plaisir. Et comme boisson ?
-Donnez-moi un... euh... Oh, allez, c'est la fête ! Un * 176 001 663 sur 614 91 66 !
-Bien, Monsieur. C'est noté.
-Alors, qu'est-ce que tu en penses ? Ca a l'air sympa, non ?
-Oui. On pourra peut-être emmener ta mère, ça lui plairait sûrement.
-Quoi, ma mère ?
-Non, j'ai rien dit.
-Mais si, t'as dit quelque chose ! Je ne suis pas sourde ! (Ca chauffe.)

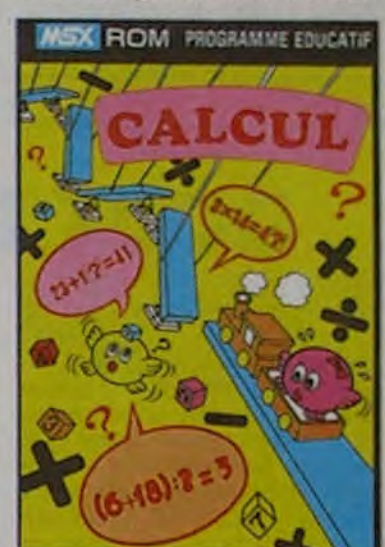
-Alors, nous reviendrons pour goûter la prochaine. En attendant, je vais peut-être prendre quelques codes Minitel.
-Mais avec plaisir. Préférez-vous un (21) 84 44 44, un (35) 04 04 04, un (3) 995 62 64, avec un superbe dessin animé historique, ou un (8) 357 61 00 ?
-Vous n'avez pas de (93) 56 96 96 ?
-Non, c'est hors-saison, madame. Mais nous avons le (99) 41 88 88, qui ressemble beaucoup, au goût.
-Alors je vais prendre ça. Et toi, chéri ?
-Je vais rester assez classique, je pense. Je vais prendre un petit 615 91 77, avec un code CQ, si vous avez.
-Mais bien entendu, Monsieur. Avec plaisir. Et comme boisson ?
-Donnez-moi un... euh... Oh, allez, c'est la fête ! Un * 176 001 663 sur 614 91 66 !
-Bien, Monsieur. C'est noté.
-Alors, qu'est-ce que tu en penses ? Ca a l'air sympa, non ?
-Oui. On pourra peut-être emmener ta mère, ça lui plairait sûrement.
-Quoi, ma mère ?
-Non, j'ai rien dit.
-Mais si, t'as dit quelque chose ! Je ne suis pas sourde ! (Ca chauffe.)

CHIFFRES ARABES POUR JAPONAIS

Les petits yeux bridés (entendez par là les enfants japonais) deviennent des génies de l'informatique. Voilà des jeunes qui ne seront pas au chômage dans quelques années. Mais un curieux problème envahit la tête du Ministre de l'Education local : ces petits génies ne savent même plus compter. Pour eux, en-dehors du 0 et du 1, rien n'existe.

Du coup, branle-bas de combat, mobilisation générale et... arrivent les premiers softs éducatifs pour MSX sensés apprendre à leurs chères têtes brunes (entendez par ici les japonais en bas âge) comment donner le résultat exact de 2 x 2. Monkey Academy était tellement nul que mieux vaut l'oublier. En revanche Hal Laboratory a pris un peu de retard mais lance avec tambours et trompettes son soft Calcul. Pour une fois le mélange arcade et éducatif n'est pas tout à fait aussi nul que d'habitude : vous devez rétablir l'équilibre des différentes parties du tablier d'un pont ferroviaire pour permettre à votre petite amie d'atteindre l'autre rive saine et sauve. Un thriller angoissant, accompagné d'une musique

supportable pour apprendre à nos enfants que le calcul mental n'est pas seulement un sport japonais, voilà un cadeau qui sera utile, même si nos ministres à nous n'offrent pas de MSX aux petites têtes blondes.



Le bestiau s'est déjà vendu à 40.000 exemplaires dans l'Empire du soleil levant. En France, il sera diffusé à 295 francs pour les quelques favorisés qui auront échappé et aux Thomsons et aux Exelvians.

APPLE FAIT DANS SA CULOTTE

Et commence à s'occuper de celles des autres. Comme vous le savez peut-être, Taiwan est le premier producteur mondial de compatibles de l'Apple II. La célèbre Pomme n'a jamais connu autant de succès qu'à l'époque bénie où l'on pouvait acheter pour trois ou quatre mille francs de moins (par rapport à l'original) un Pear, un Go'sm ou un Cherry. Le Golem, comme tous ses équivalents était compatibles de 50 à 100% avec l'Apple II. Mais Apple France ne voyait pas d'un bon oeil l'arrivée de ces machines sur son territoire de chasse. Les contrefacteurs furent donc chassés du sol national pour aller rogner les bénéfices d'Apple sous des cieus plus cléments.

Aujourd'hui, la situation a bien changé. Les nouvelles machines de Tramiel, tout comme la fuite des cerveaux chez Apple a fait prendre conscience à Steve Jobs et à ses acolytes que le marché de l'informatique était une jungle où tous les coups sont permis. Aussi le moment de la grande contre-attaque a-t-il sonné : la guerre des compatibles Apple n'aura pas lieu ! Par des moyens de pressions inconnus (officiellement; officieusement sous la

forme de grands rectangles verts avec plein de chiffres et zéros dessus) Apple semble avoir réussi à faire mettre en liquidation judiciaire quatre des fabricants de compatibles de Taiwan, avec l'appui du gouvernement local. Rien n'est pire pour une société que d'en arriver à de telles mesures, et on se demande quelle fin peut justifier de pareils moyens.



L'avenir, que les commerciaux d'Apple s'évertuent à nous présenter comme rose, porterait-il déjà le deuil de l'un des principaux fondateurs de la micro-informatique telle que nous la connaissons aujourd'hui ? L'avenir et ma pomme de cristal vous le confieront prochainement !

MA ! QU'ILS SONT BEAUX

Les nouveaux packages (c'est câblé et ça veut dire emballage, boîte et toutes sortes de choses) d'Ariolasoft sont vraiment très beaux. Imaginez-vous que leurs logiciels ont la taille des disquettes, sans avoir perdu ce petit quelque chose que la concurrence n'arrive pas à imiter. L'attrait irrésistible de ces pochettes magnifiques deviendra sous peu irrépressible : les prix chutent plus vite que la taille des susdites boîtes.

Autre détail qui a son importance : pour la première fois dans l'histoire de la cassette de programme, vous allez avoir dans votre lecteur des bandes au chrome, et ce à un prix plus que sympathique : 135 francs. C'est valable pour Lode Runner tout comme pour One-on-One, Archon, Raid on Bungeling Bay et tous les softs du catalogue Ariola (Electronic Arts et Broderbund essentielle-ment). Dernier gag de cette réorientation de la politique de

vente d'Ariola en France : les versions en cassette pour le Commodore se chargent environ quatre fois plus vite que leur équivalent en disquette. On n'arrête pas le progrès !



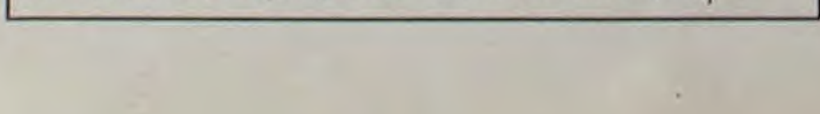
CRACK, COMME ÇA, VITE FAIT

Activision propose dès hier (eh oui, j'ai eu du mal à me réveiller) une version MSX et Amstrad du plus que très célèbre hit Ghostbusters. Vous pourrez jouer d'une version de qualité équivalente à celle du C64 sur votre MSX. Pour ce qui est de l'Amstrad, je ne peux rien vous dire pour l'instant : nous attendons toujours l'échantillon. Si votre revendeur exige plus de 150 balles pour la cassette MSX et 120 balles pour

voire Amstrad, vous pouvez le traiter de voleur et aller en voir un autre.

Faut en vendre du soft pour dépasser un chiffre d'affaire de dix millions de francs lourds.

Sept entreprises françaises ont réussi la performance pour 1984. Voici les lauréats : Memsoft, Version Soft, Talor, Contrôle X, Prologue-land, Saari et Birdy's. On les félicite. Ils peuvent passer au journal, on leur paiera un kir.



OUVREZ A HECTOR

Micronique, le fabricant français des micros HECTOR vous ouvre les portes de son usine du 31 mai au 3 juin. Allez donc

jolis jouets sur lesquels nous nous excitions. Pendant que vous serez sur place vous pourrez récupérer des machines à prix d'usine : par exemple des HRX à 3000 francs au lieu de 4000, des 2HR+ à 2000 francs au lieu de 4790 et un coffret avec un 2HR+ , 2 joysticks et 3 logiciels pour 2500 francs au lieu de 5000 et pour les plus riches, une super promotion de course-usine : un 2HR+ , les mêmes 2 joysticks, les mêmes trois logiciels plus un moniteur couleur , le tout pour 5000 balles au lieu de 7000. Ch'est pas beau chat ? Chat alors, Hector ! Les revendeurs vont faire la gueule, mais que cela ne vous empêche pas de dormir ! MICRONIQUE 61, rue Fernand Laguide, Corbell Essonne.



OPEN THE BD II, PLEASE

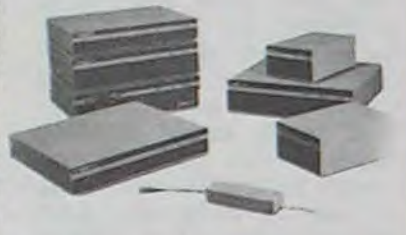
Voilà, voilà, on l'ouvre la Banque de Données de l'Industrie Informatique. Vous pouvez y entrer par Minitel sur le serveur G-CAM et accéder à plus de 10 000 dépêches sur le sujet en question. Ça vaut 510 FF de l'heure, et faut voir à pas vous endormir en route.



DOUX DELIRE

Lorsque vous aurez gagné au Loto, je suis sûr que vous ne penserez qu'à une chose : vous payer un super matos informatique (même si c'est juste pour le regarder, c'est tellement beau !). Pour Apple, j'ai trouvé ce qu'il vous faut : *Symbiotic Computer Systems* vous propose (pour la modique somme de quelques dizaines de milliers de francs) de quoi installer un exemplaire de chaque modèle Apple de telle façon qu'ils pourront dialoguer tous ensemble. Admirez un peu le travail : vous prenez un réseau local *Symbnet* (jusqu'à 127 utilisateurs différents) et vous reliez chaque bécane au réseau par fibre optique (9 kilomètres de distance sans amplification). Vous connectez à votre réseau un disque dur de 42 Mo *Symbfile* et comme vous désirez conserver vos petits travaux sur un support

transportable, vous vous offrez en prime un *Symbstore* qui autorise les sauvegardes (jusqu'à 10,5 Mo) sur cassettes numériques (principe proche des disques du même nom et lus par laser).



Résultat des courses, vous vous retrouvez obligé d'acheter une C5 de Sir Clive pour aller de votre Apple III à votre IIc, en passant par votre Mac, sans oublier ni Lisa, ni IIe, ni II+. Mais quand même c'est sympa de gagner au Loto (même si c'est le sportif).

JUST CALL ME LEONARD DE VINCI

Le retour des artistes pourra se passer de deux façons : soit vous avez déjà une tablette graphique *Graphiscop*, plus une tablette tactile *Koala Pad*, sans oublier deux-trois utilitaires de dessin qui traînent au fond du

Paint Magic de *Datamost* souffre d'autant d'inconvénients majeurs qu'il offre de qualités mineures. Je venais tout juste de ranger ma tablette *Koala Pad* lorsque *Paint Magic* est venu envahir mon écran. Grave erreur que de venir à ce moment-là : le logiciel serait efficace et intéressant s'il était plus rapide, si les commandes n'étaient pas aussi complexes et si les résultats étaient aussi fabuleux que ceux présentés sur la documentation. Déjà, je suis totalement allergique à un logiciel de dessin qui n'utilise que le clavier. Les joysticks ou les tablettes n'existent pas pour les manchots, non mais ! Vous vous voyez dessiner le portrait de votre Mōman point par point, avec un curseur si rapide que vous avez le temps de regarder l'intégrale de *Chateaubillon* pendant que monsieur traverse l'écran ? Oui, eh bien moi non ! Horreur, au bout de deux heures et dix sept minutes de luttés inutiles contre mon Commodore, j'ai finalement décidé de revenir à mes anciens amours et j'ai rebranché mon *Graphiscop*. N'hésitez pas, imitez-moi.



tiroir ; soit vous n'avez rien de tout cela et vous hésitez, sur le point d'en acquérir, mais hésitant toujours à vous lancer. Pour ne rien vous cacher,

UN P'TIT SPEED

Les programmeurs fous de *P. Ingénierie* (filiale de *Polygone Informatique*) se sont brusquement rendu compte des carences de Mac face à l'arrivée imminente du *Jackintosh*. N'ayant pas la possibilité de lui offrir la couleur, ils proposent simplement deux nouveaux produits : *Speedy* et *Maccessoire 1*. Si le premier ne cache pas son rôle (accélération du Mac, d'où gain de temps) le second camoufle judicieusement ses fonctions sous un nom passe-partout de mauvais aloi. Nous nous trouvons, en fait, en présence d'un compositeur téléphonique qui possède du

même coup et simultanément une mémoire. Fabuleux non ?

C'EST QUOI DÉJÀ LA MÉMOIRE ? DE SAIS PLUS.

Quand je pense que le *Fidélio* (le nouveau téléphone des PTT) possède 10 mémoires et vous coûte 47 francs de plus par facture, je me dis qu'il vous faudra 92 ans pour amortir le Mac si vous l'achetez pour ce soft.



PANIQUE A BORD

Commodore va de plus en plus mal ! Les résultats pour le troisième trimestre 84 ont été publiés tout récemment. Ils laissent apparaître un trou dans la caisse de l'ordre de 20,8 millions de dollars, alors que pour la même période en 84, Commodore avait réalisé un bénéfice net de 36,3 millions de dollars. Conclusion : pour le moment ça s'équilibre, en positif, mais gaffe à ce que la tendance ne s'inverse pas !



ADOPTONS LES ADAPTATIONS

Durell s'est enfin attaqué en force au marché de l'Amstrad.



Après avoir transcrit son *Harrier Attack*, célèbre on se de-

mande pourquoi, les deux tops du catalogue sont enfin disponibles. En effet, les amstradiens pourront enfin pratiquer le vol en hélico grâce à *Combat Lynx* tout comme ils pourront se lancer à l'assaut des sous-terrains glacés de *Death Pit*. Il est à noter que cette version est encore meilleure que sur Commodore, ce qui prouve amplement que l'avenir ludique du CPC 464 est assuré.

ULTIMATUM DEFINITIF

De la part d'*Ultimate* qui propose enfin des programmes pour Amstrad. Comme il est plus simple de transférer des titres connus d'une machine sur l'autre que de lancer des nouveautés, vous n'aurez que *Knight Lore* (jeu d'aventure tout à fait supportable) et *Alien 8* (jeu d'aventure au sein de l'espace glacé et vide) à vous mettre sous la dent.



Néanmoins vous pourrez déguster un nouveauté dans le catalogue *Ultimate* : *The Staff Of Karnath* est destiné seulement au C64, pour le moment. Encore une fois vous aurez une quête complètement infernale à accomplir, dans un univers créé entièrement pour vous détruire.

LE LIVRE DE L'ANNEE

Vous qui n'avez jamais lu que le manuel d'utilisation de votre bécane, sous prétexte que c'est le seul truc un peu intéressant que vous ayez trouvé, vous allez pouvoir lire un vrai bouquin, qui parle d'informatique, qui est bien, qui ne contient pas de table des



mots-clés à la fin : *The Home Computer Wars*, de Michael Tomczyk. Ah, bien sûr, c'est en anglais. Mais vous allez faire un effort, parce que le sujet du bouquin, c'est Jack Tramiel. Paf. Une biographie écrite par un de ses proches assistants, bourrée de renseignements très rigolos, dans laquelle on trouve par exemple l'origine du slogan d'Atari "Nous vendrons aux masses, pas aux classes" : c'était la profession de foi de Tramiel chez Commodore en 1980... Ben quoi ? C'est un bon slogan, il le replace, c'est normal. Ça vient de sortir aux éditions *Compute!* en Angleterre. Comme vous y allez en vacances en Août, ça tombe bien, vous pourrez l'y acheter. Oubliez pas, j'interroge à la rentrée.

L'AVENTURA, SI, SI!

Copyrighté en 1982, le second volume des aventures des chevaliers de RAS vient de franchir timidement, dans la valise diplomatique, la frontière népal-française. Je vais donc pouvoir en exclusivité et pour vous plaisir vous livrer l'intégrale des commentaires (enregistrés à son insu) de l'informaticien qui testa ce logiciel de *Screenplay* : *Kaiv*. Tiens ! On dirait du basic... Ouais, protégé quand même. Bon. Qu'est-ce qu'y disent ? Non j'ai pas sauvé de jeu. Pas de personnage non plus. Bon, il crée quoi ? Il le dit pas. Combien j'ai de blé ? 2000 pièces d'argent ? Ringard ! Allez, j'achète tout le matos habituel (tiens ils proposent le paquet cadeau : suffit d'appuyer sur une touche et on récupère tout, sauf le fri qui se tire de la poche). Allez, c'est

maine. Vu ! C'est le souter-



tiré aléatoirement au départ de chaque nouvelle aventure. Une

petite sauvegarde du personnage et de la partie et on continue. Tiens ! Une ghoule... Et merde, elle m'a tué cette enfoirée. On recharge le tout et on recommence l'exploration... P'tain ! Peut-être pas signaler les éboulements dans ce pays ? Et on recharge et on recommence ! Trois petits pas et... sept loups. Qu'ils finissent de me dévorer en paix, j'aura pas de quatrième fois. Se faire flinguer trois fois en deux minutes et tout ça par un soft moche avec des commandes nulles. Poubelle !

Voilà une critique en direct et en relief comme vous n'en aviez pas encore vu. C'était une exclusivité *HHHhbdogiciel*, avec la participation fortuite d'un informaticien qui souhaite garder l'anonymat, que nous appellerons donc X. Merci X.

LES DEULIGNES NE PASSERONT PAS !

Prenez de votre main gauche l'*HHHhbdogiciel* de la semaine dernière et relisez le texte d'introduction des deulignes : ça m'évitera les redites. Pour cette semaine nous allons jouer de découvertes sensationnelles sur deux des machines préférées de nos lecteurs. Admirez un peu la brochette !

Jean-Georges ALLONAS vous demande simplement de taper de temps en temps sur une touche et surtout de regarder fixement l'écran.

Listing Apple n° 2

```
10 C = 80: HGR : HCOLOR = 3: HOME
: FOR A = 0 TO C STEP 5: C =
C - ( RND ( 1 ) ) * RND ( 1 ) : *
( C - INT ( RND ( 1 ) * 160 ) ) :
B = 160 - C: HPLDT A + 50,80
TO B + 50,80 TO 130,A TO C +
50,80 TO 160 - A + 50,80 TO C
+ 50,C TO 130,160 - A TO B +
50,C TO A + 50,80: NEXT : VTAB
23: PRINT "UNE TOUCHE S.V.P."
..* : GET A* : GOTO 10
```

☆☆☆

Grand gagnant du jour (et à sa plus grande surprise : il n'a pas choisi de soft). Christophe ALBERT vous conseille 28 comme valeur pour X (rapide et fiable).

Listing Amstrad

```
1 POKE &B8D1,0:POKE &B8D2,X
2 REM PLUS X EST PETIT PLUS LH VIT
ESSE DE SAUVEGARDE EST GRANDE
```

☆☆☆

C'est Eric HUVMH qui vous procurera la plus grande (fausse ?) joie de votre vie de Cbmiste.

Listing Commodore 64 n° 2

```
1 FOR I=40960 TO 49151:POKE I,PEEK(I):NEXT I
FOR I=57344 TO 65535:POKE I,PEEK(I):NEXT I
2 POKE I,53:POKE 64982,53:SYS 64738
```



Salut amical et bon repos, bande de fainéants.

Nicolas MULLER est obsédé par le matricule de son micro, du coup il ne quittera plus le haut de l'écran.

Listing Commodore 64 n° 1

```
1 FOR A=680 TO 716:READ B:POKE A,B:NEXT SYS 70
6:DATA 162,80,169,32,157,255,3,169,52,157
,0,216,202
2 DATA 208,243,141,21,4,169,54,141,20,4,7
6,49,234,169,168,141,20,3,169,2,141,21,3
,96
```

☆☆☆

Pascal TRUONG NGOC remporte sans plus tarder le droit de réaliser ses copies grâce à ce superbe utilitaire.

Listing Apple n° 1

```
0 GET A,B,C,D: HOME : PRINT : PRINT
*TRK0123456789ABCDEF01234567
89ABCDEF012*: PRINT : FOR I =
768 TO 803: READ K: POKE I,K
: NEXT : FOR T = 0 TO 30 STEP
5: POKE 789,1: POKE 778,16 *
A: POKE 779,8: GET R*: DATA
169,3,160,9,32,217,3,96,1,9
6,1,,18,6,32,3,,32,,1,,96,
1,,,,,1,239,216
1 FOR P = 0 TO 4: POKE 781,T +
P: POKE 1283 + T + P,94: FOR
S = 0 TO 15: POKE 786,32 + I
6 * P + S: POKE 782,S: CALL
768: NEXT : NEXT : POKE 789,
2: POKE 778,16 * C: POKE 779
,D: GET R*: FOR P = 0 TO 4: POKE
1283 + P + T,62: POKE 781,T +
P: FOR S = 0 TO 15: POKE 786
,32 + 16 * P + S: POKE 782,S
: CALL 768: NEXT : NEXT : NEXT
```

☆☆☆

Stéphane JACQUET aime les beaux codages, bien indéchiffrables. Pour réitérer le codage, faites RUN 2.

Listing Texas 99

```
1 INPUT L* :: FOR I=65 TO 90 :: CALL CHA
RPAR(I,A*): CALL CHAR(I-1,A*): NEXT I
:: CALL CHARPAR(64,B*): CALL CHAR(90,B*
): GOTO 1
2 INPUT L* :: FOR I=90 TO 65 STEP -1 ::
CALL CHARPAR(I,A*): CALL CHAR(I+1,A*):
NEXT I :: CALL CHARPAR(91,B*): CALL CH
AR(65,B*): GOTO 2
```

HIPPO JOYST

C'est japonais, c'est un des meilleurs et des plus costauds que l'on connaît : trois boutons de tir, une bonne prise en mains et quatre ventouses pour le coller définitivement sur la table de la salle à manger (super pratique pour les repas !). Prise standard pour Amstrad, Atari, Commodore 64, MSX, Vic 20. Compatible avec les interfaces d'Oric et de Spectrum. Pour Apple, Thomson et Texas, tinton : ça ne marche pas ou alors il faudra bidouiller !

Ah, au fait, c'est 120 balles... C'est bon, c'est pas trop cher ? Envoyez vos sous après avoir rempli le bon de commande ci-joint. Le ministre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.



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

Nom.....
Prénom.....
Adresse.....

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le logiciel à sa juste valeur

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



Un jeu d'aventure : ça va. Six jeux d'aventure, bonjour les nuits blanches ! Vous allez devenir tour à tour explorateur, espion, égyptologue, cosmonaute, super-héros et victime du célèbre docteur Paranaud. Si vous arrivez au bout de ces six cassette-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 frémir les électrons dans votre MO5 et quand en plus ces jeux sont multiples et douze vous envisagerez quelques nuits blanches d'Othello, de Poker, de Mémo 7... Dès que l'immobilité vous paraîtra insupportable, partez pour l'espace profond (Worp) ou retrouvez vos amis (fichier d'adresse). Vous verrez, vous n'en croirez pas plus vos yeux que votre MO5 n'en croira ses jeux !



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



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

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

* Nom/prénom.....
* Adresse.....
* Code postal.....
* Ville.....
* Oric N° 4 120 F
* Oric N° 5 120 F
* SPECTRUM N° 1 120 F
* TEXAS N° 4 120 F
* ZX 81 N° 1 120 F
* MO5 N° 1 150 F
* - REGLEMENT JOINT : ...00F
* DATE :

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle. Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANCAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de 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 programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette 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 mensuel et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

ture 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.

1ER PRIX : 20000F.



BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

AMSTRAD

LES LOGICIELS FRANÇAIS
SONT ARRIVÉS !

COBRA Soft



Commandes, renseignements 85/41.36.16



COBRA SOFT édite aussi pour les autres micro-ordinateurs familiaux ! Pour recevoir le catalogue : Envoyez une enveloppe timbrée à 2,10 Fns, portant votre adresse complète à : COBRA SOFT 5, av. Monnot 71100 CHALON S/SAONE (Précisez la marque de votre ordinateur).

Programmeurs, contactez-nous !

**PETITES
ANNONCES
GRATUITES**

ACHETE toute sorte de logiciels (jeux, utilitaires, etc...) pour CPC 464. Envoyer liste et prix à : Philippe Bett, 1 place des écoles, 73100 Aix-les-bains.

Amstrad CPC 464 cherche correspondant. William Marie, La Cité-le Vernet d'Ariège, 09700 Saverdun.

CHERCHE possesseur d'Amstrad CPC 464 pour ECHANGES de programmes. Florent Moreau, 15 rue pottier, 93250 Ville-moble.

VENDS Amstrad CPC 464 moniteur couleur. Garantie 8 mois + 6 logiciels de jeux + 1 joystick. Prix 3900F. Tel : 547 18 71 après 18H.

Urgent. VENDS Amstrad (snif !) avec mes programmes (40). Moniteur monochrome, TBE, garantie 7 mois. J.Ch Métivier, 10 rue Albert Martin, 35100 Rennes. Tel : (99) 50 53 68.

Amstrad CPC 464 cherche correspondants uniquement sur Paris. Tel : 053 00 97. NDG : Non, c'est pas l'Amstrad qui cherche, c'est son propriétaire.

Possesseur Amstrad lassé d'attendre 10 mn le chargement de ses K7 préférées, les échangeerait contre le moyen de les copier sur disquettes. Claude Masoni, 53 bis grande rue, 70000 Echenoz la Melaine.

CHERCHE Amstradiens de la région lyonnaise pour échanges. VENDS K7 de jeux. François Payastre, 107 rue garibaldi, Lyon 6°. Tel : 852 00 84 après 18H.

VENDS Amstrad (1-85) monochrome + 1 joystick + 3 jeux/K7 + 2 livres Micro-application 2800F. Dominique Liège, Tel : (1) 633 74 35.

VENDS une centaine de programmes Amstrad, prix entre 10 et 70F. J.L Perrin, Park St Louis Av. du Bolmon, Bat.G, 13700 Marignane Tel : (42) 88 61 53. NDG : Marignane, cong.

Un Amstradomiste qui échange. J.Ch Blanc, route des chambarrands, 38870 St Siméon de Bressieux. NDG : Amstrad et Gomorrhe.

CHERCHE personnes intéressées par CLUB Amstrad. Ecrire au CLUB Amstrad, 23 rue des Douves, 37800 Ste Maur. NDG : Et n'oubliez pas de joindre le pognon avec la lettre.

Amstrad CPC 464 ECHANGE ou vend nombreux programmes. Thierry Tourkia, 24 sentier des Montnous, 92140 Clamart. Tel : (1) 644 47 79.

VENDS ou ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad. Vincent Rame, Chemin St Jean, 13870 Rognonas. NDG : Dis, tu le sens, mon rognonas ?

APPLE

VENDS Apple IIe sous garantie, drive, moniteur Apple, Joystick, livres, 50 disks avec programmes, documentations, 8800F. Benjamin Sznaper, 1 rue Serpennoise, 57000 Metz.

PROGRAMMES, pour tous programmes Apple II téléphoner au (8) 322 97 48.

CHERCHE renseignements sur logiciels d'Apple IIc, Beagles Graphics, Take One et Broad-side. Achète éventuellement photocopies des modes d'emploi. Echange divers logiciels : Le Casse, Masquerade, Chess, Jane, Zaxxon, Lode runner, etc... JF Pain au 580 81 99 après 19H.

ATARI

ACHETE tablette tactile et Atari-artist ou échange contre programmes. Echange 10 programmes contre toute cartouche Atari. Vends lecteur de K7 + 100 programmes ou échange contre programmes sur DK. Vends livres et revues ou échange contre programmes. Echange programmes pour Atari contre programmes pour Vectrex, Videopac, MO5, VG5000, VIC 20, VCS ou vice versa, ça marche dans tous les sens. A.Comte, 9 rue St-Just, 12000 Rodez, Tel : (65) 42 60 10.

VENDS, échange programmes sur Atari en disquettes (dont SPY Vs SPY Summer, Ghostbusters, Bruce Lee, etc.), Tel : 576 35 06.

ECHANGE pour Atari XL, programmes de jeux, Emmanuel Canes, 5 résidence du jeu de mail, 34450 Vias, H de repas au (67) 94 03 03.

VENDS Atari 400 péritel, lecteur de K7, cartouches de jeux, cassettes de cours, K7 de courbes graphiques, doc. en tout genre, le tout 2500F. Alain Spina, 73 rue de Ribray, 79000 Niort ou (49) 73 42 21.

VENDS lecteur de K7, 100 programmes ou échange contre programmes sur DK. Echange revues : Analog, La commode, Antil... contre autres ou programmes. Vends ou échange programmes sur K7 ou DK. Achète modem et tablette tactile et RS 232 ou échange contre programmes. Echange programmes Atari comme programmes pour Vectrex, Videopac, MO5, Hector, VG5000, TI99/4A, Vic 20 et vice versa. A.Comte, 9 rue St Just, 12000 Rodez, Tel (65) 42 60 10.

VENDS Atari 600XL, lecteur 1050, 2 manettes, 2 modules de jeux, livres et notice, 3200F, O. Régis, 1027 LONAY(ch) Roman dessus, Tel (21) 71 94 27.

CHERCHE possesseur d'Atari 800XL pour échange K7, possède 70 titres supers. Tel : (20) 35 71 19.

COMMODORE 64

COMMODORE 64, cherche petits commorades pour échanger tous programmes sur K7 ou disquettes. Réponse assurée. Jean Ramona, 30 résidence du parc, 78650 Beynes, Tel : (3) 489 37 57, après 18H.

VENDS K7, 30 jeux environ (LM, RM, B, très bon niveau) pour Vic 20 : 60F, soit 2F le jeu. Incroyable ? (ex : Abductor, Comecocos, Meteor, Guardian). Tel : (99) 99 89 80.

VENDS Vic 20, 3K. RAM, cours Basic, 1 ROM, 100 jeux sur K7, livres, magnéto, super expander (très bon état), 3500F, Tel : (99) 99 89 80

CHERCHE possesseur COM 64 pour échanger des programmes sur K7 uniquement. Yves Margerit, Le Belvédère 24, Forum de Montreynaux, 42000 Saint Etienne, Tel : (77) 93 09 56 après 19H.

VENDS CBM 64 sous garantie (03/85), lecteur de K7 1530, moniteur couleur, 2 joysticks, 1 carte Tool, 1 carte Int Soccer, 6 K7 jeux, 2 livres et documentations. Valeur 8000F. Prix 6500F. Olivier Kornak, 4 rue Yves Du Manoir, 78300 Poissy, Tel : (3) 965 29 41.

ECHANGE pour Commodore 64, très nombreux programmes de jeux, nouveaux, contre disquettes vierges. Christophe Arnoult, 2 bis bd Gambetta, 52000 Chaumont.

VENDS Vic 20 (NTSC 1984), + 16K, moniteur N/B, 1500F. Modules de jeux : Moon patrol et Pole position (Inédits), 180F chaque. Lode runner et Choplifter, 100F chaque. Vic Music composer, 150F. Patrick au (59) 98 45 45, après 17H.

VENDS MPS 801 neuve pour CBM 64/Vic 20, 2000F de papier, 15 super programmes de jeux, turbo, ASM, SC graphic, le tout 2000F. Alain Meurice, 6 rue Henri Barbusse, apt 15, 02500 Hirson, Tel (23) 58 21 95.

VENDS Commodore 64 Pal, péritel, lecteur de K7, manuels allemand-français, 4 K7, 1 carte (Soccer), 2 joysticks Quickshot II, prix neuf 4250F mais avec nombreux trucs, 250 logiciels sur K7. Jean-Maxime Belmes-sieri, le puisat, 73240, St Génix-sur-Guiers, Tel : (76) 31 85 90, le week-end.

VENDS Vic 20 RVB, 30 jeux, 5 livres, 1800F (valeur réelle de l'ensemble 3100F). Patrice Calligaris, 71 rue du passeur Mably, 42300 Roanne, Tel : (77) 67 54 93 après 18H.

VENDS pour CBM 64, auto formation au Basic (tomes 1 et 2), 240F pièce, logiciels Néoclyps, Cosmic cruiser, Jeep, 60F pièce. Olivier Billard, 6 rue du Bourbonnais, 35000 Rennes, Tel (99) 33 12 38.

VENDS CBM 64 Pal, Tool, lecteur K7, jeux et livres, 3300F. Jean-Luc, Tel : 792 29 15.

VENDS logiciels pour CBM 64 (Tool64, Lode Runner, Blue Max, etc.), 1 jeu = 10F, Tel : 050 13 59, Jérôme, après 18H.

VENDS ou échange logiciels pour CBM 64. Philippe Matray, 24 rue du centre, St Didier/Chalaronne, 01140 Choisey, Tel : (74) 04 02 19.

ORIC

VENDS Oric Atmos 48K. TBE + 4 K7 + 100 logiciels divers + interface manette prog. (neuve) + 3 Théoric + péritel + alim. + 2 manuels + listings + livres + câble magnéto. (le tout a servi 4 mois). 3000F. Tel : (67)76 40 68.

VENDS Oric 1 + 2 livres + K7 apprentissage Basic + péritel + cordon K7. 48K. à débattre : 1300F. Tel : (61)86 42 86. Laurent Labatu, 39 rue du prat dessus, 31830 Plaisance du Touch.

VENDS Oric Atmos 1 an + prgrms + 4 Théoric + 3 livres + prise péritel avec alim. : 1399F. Emmanuel Steger, M.F. Wolfsgrub, 67530 Ottrott (Snif pas de téléphone... Bouhh !Quin !).

VENDS Oric 1 48K + péritel + 180 prgs + 4 livres 1900F. VENDS Yeno SC3000 32K clavier pro + 2 K7 1800F + imprimante 4 couleurs + 7 K7 2600F. Jean-Louis Bibrac, 22 bld JJ Rousseau, 92230 Gennevilliers 794 67 60.

VENDS pour Oric 1 (Xenon, Zorgon's revenge, Ultra, etc.). Prix très bas (< 10F) demandez la liste à Nicolas Quatrevaux, 21 rue de la Mague, 14000 Caen. NDG : VENDS pour Oric Multiplan, Lotus 1-2-3, Base II, Cobol, C et Wordstar (< 1f).

VENDS Atmos 48K complet + magnéto (fiable) + cassettes (Budgets, D.A.O, Super Jeep, etc.) + manuel + revues. Valeur > 3000F. Le tout 1800F. M.Delzor, RN57 Champey, 54700 Pont-à-Mousson. Tel : (8)381 09 97. Livraison/démonstration dans un rayon de 100Km. NDG : Alors là, vous voyez, je fais CLOAD, et ça charge. Et puis...

VENDS Oric 1 48K + Joystick+ péritel + logiciels. 1300F. Tel : (6)920 23 29.

Jeune homme bien sous tous rapports, vend Oric Atmos 1984 avec câble péritel plus logiciels (Aigle d'or, Zorgon, Flipper, etc.). Achète 2500F Vendu 2000F à débattre. Tel : 920 38 32 à partir de 19H. NDG : Alors, on base ?

CHERCHE échangeateur de programmes d'ordinateur Atmos 48K. Stéphane Bervas, Moulin du pont, 29212 Plabennec.

VENDS Oric Atmos super-équipé : double ROM, double clavier, console, modul. N/B et alim. péritel intégrée + programmes + livres. 1700F. Frédéric Verges. Tel : (75) 84 70 12.

VENDS Oric 1 + interf. manette de jeux + manette de jeux + manuel + câbles + les alim. + adapt. N/B + logiciels très bons + inter. à diodes + ZX81 + 16K + K7 Scramble et autres + revues Ordri5. Laissé à 2000F. Sylvain Liethard Racine, 10130 Ervy-le-chatel.

SOYEZ GÉNÉREUX DONATEUR d'Oric, je paierai le port. merci. Fabrice Pilon, 17 rue Langevin, 37000 Tours.

VIDEOTROC
2000 jeux!
NOS PRIX NEUFS!
ECHANGE-REPRISE DÉPÔT-VENTE JEUX ET MICRO-ORDINATEURS

MSX CANON V20 + 1 jeu, cartouche + câble	2 980 F	MSX CANON V20 + 1 jeu, cartouche + câble	2 980 F
IMPRIMANTE MSX CANON	1 990 F	IMPRIMANTE MSX CANON	1 990 F
COMMODORE 64 PAL + 1 jeu	2 290 F	COMMODORE 64 PAL + 3 jeux	2 290 F
COMMODORE 64 PERITEL + 1 jeu	2 590 F	COMMODORE 64 PERITEL + 3 jeux	2 590 F
FLOPPY DISK 1541 + 1 jeu	2 590 F	FLOPPY DISK 1541 + 1 jeu	2 590 F
AMSTRAD CPC 464		AMSTRAD CPC 464	
• moniteur vert + 8 jeux	2 990 F	• moniteur vert + 8 jeux	2 990 F
• moniteur couleurs + 12 jeux	4 490 F	• moniteur couleurs + 12 jeux	4 490 F

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 h A 19 h
89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
tél. : 342.38.54
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

VIDEO SHOP
L'espace le plus micro de Paris
VIDEO SHOP, c'est le plus grand choix de logiciels au m². C'est aussi de très nombreuses marques :
- ATARI - LANSAY - COMMODORE
- AMSTRAD - MSX - THOMSON
- SINCLAIR - ADAM - EXELVISION
Passez nous voir nombreux à 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 pèlerinage, visiter le plus fabuleux monument consacré à AMSTRAD en France.
CADEAU DE BIENVENUE
à tous les fidèles munis de cette annonce
10, boulevard de Strasbourg 75010 Paris ☎ 206.50.50
Heures de culte : 9 h 45 à 13 heures - 14 à 19 heures
tous les jours sauf dimanche

RENDEZ-VOUS

d'André Techiné



Avec Juliette BINOCHÉ (enfin !), Lambert WILSON (beau), Wadek STANCZAK (presque nouveau puisque déjà vu dans Hors-La-Loi) et Jean-Louis TRINTIGNANT. 1H30. FRA. 15/20.

Prix de la mise en scène

Ya plein de gens qui sont persuadés que Techiné a fait un film à la Zulawski, mais réussi. Bon. Pourquoi pas.

C'est vrai, il y a Lambert Wilson, fils de son père Georges, qui jouait dans La Femme Publique. C'est vrai on a ici aussi une histoire d'amour plus que passionnelle entre Binoche et Wilson. C'est vrai, on vogue dans le monde du spectacle. Mais la comparaison peut s'arrêter ici.

Pour une fois, raconter l'histoire serait inutile. Non pas que l'histoire n'ait pas d'importance, ni ne soit insignifiante, mais elle n'est presque qu'un prétexte au jeu et à la superbe mise en scène de Techiné. Tout est là, dans le jeu.

Dire que les comédiens sont tous excellents tient de l'euphémisme.

On voit enfin Juliette Binoche dans un premier rôle. R'marquez, on en avait déjà eu un aperçu dans Adieu Blaireau et dans La Vie De Famille, mais disons que y avait de quoi être insatisfait ! D'abord elle est jolie, ensuite elle est jeune et toute nouvelle et en plus elle sait jouer la comédie, alors que demande le peuple. Ne m'sortez pas du pain, en fait ce que veut le peuple, c'est de la fesse. Et il y en a, mais c'est de la fesse intelligente, le pied.

Un joli film qu'à la fin on attend la suite, c'est pour dire !

BIRDY

d'Alan Parker



Avec Matthew MODINE (Birdy) et Nicolas CAGE (Al, son pote). 2H00. USA. 15/20.

Grand Prix spécial du Jury

Comme je suis un salaud et que ça n'étonnera personne, je vous le dis de suite, Birdy est un film sur la guerre du Viet-Nam. Plus précisément sur ses séquelles.

Birdy est un jeune vétéran louf qui se prend pour un piaf alors que rien ne l'y prédestinait du point de vue héréditaire, sa mère ne s'appelant pas Edith, même qu'elle chantait pas, sauf si on considère que lorsqu'elle engeulait les gosses qui jouaient à côté c'est comme de la chanson. Mais c'est peut-être pousser un peu loin le yodel.

Mais ça ne lui est pas venu d'un seul coup d'un seul alors qu'il revenait tranquillement du Viet-Nam, ça faisait déjà quelque temps qu'il passait son temps à observer les oiseaux et se casser les os à essayer de voler, aidé en à cela par son ami Al.

Le film est doublement original au niveau du scénar : l'histoire d'oiseau, et comment Al, lui aussi rapatrié pour blessure, va essayer de l'amener à se sortir de son mutisme "avien". Comme de toutes manières, le GPSdJ c'est ça ce qu'il récompense...

Sinon, au niveau de l'interprétation c'est tout bon, mais c'est au niveau du montage et de la mise en scène que j'ai à redire : y a eu des moments où que je me suis ennuyé, un peu décevant pour un film qui a tout à la base pour être superprenant.

CINOCHÉ !

édito

Stop ! Arrêtez d'envoyer des lettres d'insultes ! Vous voulez du Cannes, eh ben en voilà ! Cette semaine je ne parle que de films qui étaient à Cannes, non mais !

Pourquoi ce retard ? D'abord, c'est même pas un retard : je colle à l'actualité de la sortie en salle. Les lecteurs cannois, ou de la région alentour, n'ont pas eu besoin de moi pour voir les films par là-bas.

Pour mémoire, je vous rappellerai juste que la Palme d'Or a été donnée au film yougoslave "Papa Part en Voyage D'Affaires", c'est tout !

Cette semaine vous avez droit à un des meilleurs films de l'année, et pour une fois je ne suis pas en retard pour vous en parler, parce que je ne pouvais vraiment pas laisser passer cette occasion de vous prouver que je suis parfois au courant de ce qui sort avant même la sortie effective. Il s'agit de La rose Pourpre Du Caire, le dernier Woody Allen, sans Woody Allen, mais avec sa gonzesse, Mia Farrow. Dernière minute, Les Ripoux a fait plus d'entrées-Paris/Périphérie que Indiana Jaune (au 21 mai, 1.455.479 vs 1.404.010).

CLOU l'heureux.

RÉCHAUFFÉ !

Cannes 85

Un festival calme, mais moins calme quand même que l'année dernière puisqu'il y a eu cette histoire de tarte à la crème à raser dans la tête de Godard.

Le festival on vous en a rabattu les oreilles pendant les deux semaines qu'il a duré, et puis maintenant, hop, terminé, voilà 10 jours que c'est fini et c'est comme si qu'il ne s'était rien passé. On peut vraiment dire que les mecs ont la mémoire courte.

On va pas me faire croire aussi que tous les critiques, journalistes (souvent des rédacteurs politiques ou culinaires qui s'arrangent toujours pour être à "la grande fête du cinéma", comme par hasard), avocats d'affaires, distributeurs, producteurs, acteurs, divers parasites, cuisiniers, starlettes nunuches et saintes-nitouches, débardeurs, roadies, chanteurs de charme, dragueurs invétérés qu'ont dû se retrouver comme des cons cette année avec leur bronzage qu'ils ont parfait aux Seychelles parce qu'il a même pas fait beau, concierges portugaises rêvant de devenir des stars depuis qu'elles ont vu Linda De Souza à la télé chez Guy Lux, bref que tous ces gens-là ont tellement de choses à faire depuis qu'ils sont de retour qu'ils n'ont même plus le temps de se rap-

peler ce qui s'y est passé, non ?

parenthèse : pourquoi une phrase si longue ?

C'est très simple, on vient juste de lancer à l'HHHHHHHebdo un concours deux-digt entre les deux les rédacteurs, c'est-à-dire que celui qui écrit la phrase la plus longue sur son Apple avec deux doigts gagne un abonnement gratuit de 2 semaines au Chasseur Français.

Je vous raconte pas comme la concurrence est difficile, en effet, qui ne rêverait pas d'un abonnement au Chasseur Français ? Il faut noter que le choix de ces deux doigts entre dans l'appréciation du jury.

Ah, c'est du Festival de Cannes que j'étais en train de causer ? Alors je reprends.

Mais que voulez-vous que je vous dise de plus que ce que les autres vous ont déjà dit, redit et vendredi ? Qu'untel acteur couche avec unetelle productrice ? Pour savoir ce genre de choses il faut non seulement avoir été à Cannes, mais en plus de ça, avoir eu la chambre mitoyenne de celle d'untel. Et c'est pas vraiment mon cas. Puisque j'y étais pas, à Cannes !

C'était "Cannes '85" vu par Clou, les décors sont de Roger Clou, les costumes de Donald Clou et c'est Pierre Clou qui a réalisé le machin.

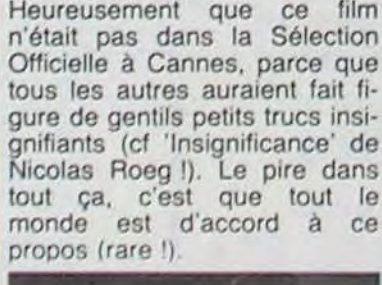
LA ROSE POURPRE DU CAIRE de Woody Allen

Avec Mia FARROW (la gonzesse du chef, mais qu'a pas attendu de l'être pour être une super actrice !), Jeff DANIELS (le faux et le vrai) et Danny AIELLO. 1H21. USA. 18/20.

Hors-compétition de la Sélection officielle à Cannes mais Prix de la Critique Internationale, quand même !

Ouais, bon, ça va. Si je commence par "Masseu ! La super claqué d'enfer !", on va encore me dire que j'utilise toujours le même starter pour un très bon film.

C'est vrai que c'est un très bon film, c'est même le meilleur que j'ai vu depuis Brazil (que vous avez tous vu au moins deux fois), c'est pour dire ! Heureusement que ce film n'était pas dans la Sélection Officielle à Cannes, parce que tous les autres auraient fait figure de gentils petits trucs insignifiants (cf "Insignificance" de Nicolas Roeg !). Le pire dans tout ça, c'est que tout le monde est d'accord à ce propos (rare !).



Si vous avez vu l'affiche, vous aurez peut-être déjà un aperçu de l'histoire : dans les années '30, une jeune femme (Mia Farrow) mariée à un crétin oisif au chômage depuis 2 ans, passe le plus clair de son temps libre au cinéma du quartier, pour les raisons que l'on



soupçonne (dépaysement, aventure, romance, phantasmes, etc...). V'là-t'y pas qu'un jour, alors qu'elle voit "La Rose Pourpre Du Caire" pour la 35ème fois en 3 jours (exagérerais-je ?), le jeune premier l'interpelle dans la salle et sort de l'écran !

Imaginez la surprise des spectateurs et des comédiens sur la toile à voir leur partenaire se faire la malle sans prévenir et passer dans la vie réelle. L'amour outrepassa toutes les barrières !

Et de ce moment le film s'en-vole littéralement, déjà c'était drôle, mais là ça devient carrément désopilant, plus inattendu que ça, tu meurs !

Parce qu'évidemment, lorsque le directeur de la salle téléphone à la production pour les avertir de sa mésaventure, tous pensent que ce pauvre exploitant a bu un alcool de contrebande trop frelaté et que y a vraiment quelque chose qui ne tourne pas rond chez lui. Nan, pas les bobines du film,

box office

1) ROSE POURPRE DU CAIRE	18/20
2) APRES LA REPETITION	18/20
3) BRAZIL	17/20
4) PERIL EN LA DEMEURE	17/20
5) LA VIE DE FAMILLE	16/20
6) LA MAISON ET LE MONDE	16/20
7) AU-DELA DES MURS	16/20
8) BLANCHE ET MARIE	16/20
9) RENDEZ-VOUS	15/20
10) ADIEU BONAPARTE	15/20
11) WITNESS	15/20
12) SERIE NOIRE/NUIT BLANCHE	15/20
13) BIRDY	15/20
14) PIANOFORTE	15/20
15) LA BALADE INOUBLIABLE	15/20
16) NUIT PORTE JARRETTES	15/20
17) SUBWAY	15/20
18) REPO MAN	15/20

WITNESS

de Peter Weir

Avec HARRISON FORD (pour les autographes vous pouvez passer après), Kelly MCGILLS, Alexander GODUNOV (ou goût-du-neuf, au choix), Josef SOMMER. 2H00. USA. 15/20.

Hors compétition - Film d'ouverture du Festival

Si j'avais dit que je suis un fan de Harrison Ford, vous serez pas étonnés, non ?

Eh ben vraiment, y a de quoi. Le voir jouer autre chose qu'Indiana Jones ou Han Solo, ça fait vraiment plaisir en plus.

Certains crétiens ont dit du film qu'il était dans la lignée des films agricoles qui nous ont été servis lors du premier trimestre, eh bien ce sont de sombres crétiens.

Bon, c'est sûr qu'il y a dans le film un côté bucolique qu'est pas désagréable et qui est loin d'être accessoire, mais franchement de là à le ranger dans cette catégorie désormais maudite, non !

D'abord c'est un film policier, où Ford joue le gentil flic honnête ulcéré par la conduite de certains de ses collègues qui n'hésitent pas à flinguer d'autres flics pour une sombre histoire de dope et de thunes.

Léopard, un p'tit gosse Amish est témoin du crime.

Les Amish font partie d'une secte protestante allemande avec son propre patois vivant en Pennsylvannie comme au 17ème siècle.

Comme Ford a été blessé lors

d'une fusillade contre un méchant flic, il se réfugie dans la secte où petit à petit il se met à participer à la vie quotidienne et aux travaux de la communauté.

Ford a dans ce film un rôle qui ressemble fort à celui qu'il avait dans Blade Runner : flic efficace mais un peu looser sur les bords, et comme de bien entendu, il s'en sort superbement.

C'est très bien filmé et très finement joué. Kelly McGills, qui joue la mère du morveux témoin, est tout à fait bonne et très convaincante dans son rôle de bonne femme qui se laisserait bien tenter par une petite escapade dans les fourrés avec John Book, le flic !



A noter la participation remarquable de Alex Godunov, ex-danseur étoile à Moscou. A voir.

BABY

de B. W. L. Norton

Avec William KATT (inconnu au bataillon français), Sean Young (la belle répliquante de Blade Runner et la gonzesse de Paul dans Dune) et Patrick MCGOOGAN. 1H35. USA. 12/20.

Et ce sont les Studios Walt Disney qui repartent avec une superbe boîte de jeu made in Cannes, grâce à Baby !

Non, j'avais fait marcher, le film n'était pas à Cannes, c'est juste comme ça pour rire.

Walt Disney est la grande maison des enfants qui nous sert généralement une pléiade de films bourrés de bons sentiments et d'hymnes à la gloire de l'Amérique et de la libre entreprise. Il ne faudra donc pas s'étonner que celui-ci soit encore une histoire de méchants et de gentils.

Une jeune archéologue qui a entraîné son mari en Afrique découvre l'existence d'une famille de brontosaurus, le hic c'est qu'elle n'est pas seule sur le coup, car il y a aussi un professeur véreux (son chef de projet en fait) qui les traque depuis longtemps. Nos héros parviendront-ils à protéger le bébé et à délivrer sa mère des griffes des méchants ?

Ca y est ? C'est bon ? Vous avez une idée de ce que ça peut donner ?

Une autre façon de décrire le film est de faire un parallèle avec E.T. Les différences entre les deux films sont minimes :

- On passe de la jungle urbaine à la jungle africaine,
- Les Gentils sont des adultes (de grands enfants),
- Le bébé extra-terrestre est devenu bébé brontosaurus,
- La poursuite en vélo est en moto,
- Les copains des gentils ne sont pas d'autres enfants, enfin si, euh... disons que comme c'est une tribu de sauvages rigolards, c'est comme si que c'étaient des grands enfants, quoi ! Nan là chuis vache, n'empêche que ce sont des sauvages rigolards qu'arrêtaient pas de se foutre de la poire du couple de héros.

Bref, vous voyez, c'est pas énormément différent, sauf qu'E.T. avait un goût de neuf pas désagréable, alors que celui-ci donne une impression de déjà-vu.

Quant aux trucages, ça va : ils ne sont pas trop visibles. Bien sûr il y a des moments où on voit un peu trop le latex des bestioles, mais en tous cas on ne voit jamais les machinos qui actionnent les différentes ficelles pour les faire avancer !

Gentil. Réservé aux petits frères et petites soeurs ! Et n'oubliez pas les esquimaux cette fois-ci !

MISHIMA

de Paul Shrader



Avec Ken OGATA (super), Kenji SAWADA et Yakusuke BANDO. USA. 12/20.

Prix de la meilleure contribution artistique (décors, musique et photo)

Yukio Mishima est cet auteur japonais qui, comme toutes les affiches le clament, s'est haraqué en novembre '70. Bon. Mishima était un mec complètement allumé, persuadé que la tradition y avait qu'à d'vrai. Alors déjà les Japs sont traditionalistes et nationalistes en temps normal, mais chez lui ça tenait plus de la manie obsessionnelle qu'autre chose.

Ca au moins, c'est montré dans le film, que le mec était pas clair du tout, bien qu'il ait écrit de très jolis books (Le Pavillon D'Or, par exemple).

C'est sûr, ça aurait pu faire un bon film, mais la seule chose qu'a réussi à faire Schrader est un film beau, mais tellement prétentieux. Evitez.

Bonjour, chers auditeurs, ici, l'Inde qui vous parle depuis la Tour Eiffel. L'Inde, vous en avez déjà eu quelques aperçus depuis le début de l'année à la télévision, mais là, c'est la charge des éléphants. Un téléfilm, une série documentaire, un hommage au ciné-club et une émission spéciale en direct de la Tour Eiffel le vendredi 7, tout ça rien que sur A2, et tout ça pour quoi ? Pour le lancement de l'année de...

l'Inde, vous aviez deviné, bravo, vous êtes formidables. Pourquoi la Tour Eiffel, me direz-vous, pour propulser ce vecteur (banquet, tralala et autres ministres) ? La réponse est prodigieuse de simplicité : la Tour Eiffel est le seul restaurant parisien (et donc du monde) qui ressemble à une rampe de lancement spatiale. C'est sur cette envolée astronautique que je vous quitte, chers auditeurs.



Lundi 3 juin

- 20h30 C+ : **LE CADEAU**, film de M. Lang. (Happy birthday)
 20h35 A2 : **L'HEURE DE VERITE** :
 20h35 FR3 : **LA CHAMADE** (1963), film de A. Cavalier avec Catherine Deneuve et Michel Piccoli
 20h35 TF1 : **UNE BELLE FILLE COMME MOI** (voir article)
 21h55 A2 : **LE TELEPHONE VERT** (voir CURIOSITES)
 22h20 TF1 : **ETOILES ET TOILES** (magazine du ciné branché)
 23h00 FR3 : **THALASSA** (magazine qui a le vent en poupe)

Mardi 4 juin

- 20h30 C+ : **DEUX HEURES MOINS LE QUART AVANT JESUS CHRIST**.
 20h35 FR3 : **BONS POUR LE SERVICE** (un bon Laurel et Hardy)
 20h35 TF1 : **LE BAISER AU LEPREUX**
 20h35 A2 : **LES DOSSIERS DE L'ECRAN**
 22h10 TF1 : **TENNIS A ROLAND-GARROS** (Ping pong sur terrain géant)
 22h25 C+ : **PINOT SIMPLE FLIC** (Jugnot simple comédien)
 22h25 TF1 : **DOCUMENTAIRE**

Mercredi 5 juin

- 20h30 TF1 : **DALLAS**
 20h35 FR3 : **CADENCE 3** (Guy Lux, la pommade des stars)
 20h35 A2 : **GANGA MAYA** (film beau et chiant)
 21h00 C+ : **LE COMMANDO DE SA MAJESTE** (God save the queen)
 21h30 TF1 : **PETROLE n° 4**
 22h25 FR3 : **TERRE CLASSEE** (Téléfilm FR3 Marseille)
 22h35 TF1 : **COTE D'AMOUR** (La bourse qui rocke)

Jeudi 6 juin

- 20h30 C+ : **LOLA, UNE FEMME ALLEMANDE** (voir CURIOSITES)
 20h35 FR3 : **UN GARÇON DE FRANCE** (craignos maximos)
 20h35 TF1 : **L'AN MIL n° 2 : Dieu et Diable**
 20h35 A2 : **MANON 70**
 21h50 TF1 : **INFOVISION**
 22h15 A2 : **CARTE DE PRESSE**
 22h30 C+ : **MAUSOLEUM** (Film fantastique)

Vendredi 7 juin

- 20h35 A2 : **CHATEAUVALLOIN**
 20h35 FR3 : **AGATHA CHRISTIE : La fille du pasteur**
 20h35 TF1 : **LE JEU DE LA VERITE** avec Serge Gitanne Gainsbourg
 21h00 C+ : **LA FLAMBEUSE** (voir CURIOSITES)
 21h35 A2 : **SOIREE FRANCO-INDIENNE**
 21h35 FR3 : **VENREDI**
 22h15 TF1 : **MESSEIERS LES RONDS DE CUIR**, pièce de Courteline
 22h40 FR3 : **DECIBELS DE NUIT**
 22h45 C+ : **SEX SHOP** (Pour ceux qui n'y sont jamais entré)
 23h00 A2 : **CHARULATA** (voir article)

Samedi 8 juin

- 20h00 A2 : **FINALE COUPE DE FRANCE FOOTBALL**
 20h35 TF1 : **LES COPAINS DE LA MARINE** (C'est eux les gars)
 20h35 FR3 : **DISNEY CHANNEL**
 22h10 TF1 : **DROIT DE REPONSE**
 22h15 A2 : **LES ENFANTS DU ROCK** : Rock around the clic
 22h15 FR3 : **DYNASTIE**
 22h50 C+ : **WARNING** (bip-bip-bip)

Dimanche 9 juin

- 19h00 A2 : **ET LA VIE CONTINUE n° 5**
 20h35 A2 : **LE GRAND RAID**
 20h35 TF1 : **LE RIDEAU DECHIRE** (voir article)
 20h35 FR3 : **LAISSER PASSER LA CHANSON** (Vite vite)
 21h00 C+ : **LE BATTANT** (Delon en large)
 21h35 A2 : **LA SPLENDEUR DES MOGHOLS** (voir CURIOSITES)
 22h30 FR3 : **LUCRECE BORGIA** (voir article)

(palais, mosquées, tombeaux, jardins). Ils ont apporté l'art de la miniature en Inde, ainsi que la musique Raghat. Voyage dans le temps et l'espace, ces documentaires allient (Inch Allah) des images superbes à un texte malheureusement insupportable, surtout dans le second morceau consacré au Taj-Mahal (tombeau du sacré con de la maharani).

Diffusion le dimanche à 21h30 sur A2.

LE TELEPHONE VERT

Petit théâtre avec Catherine Allégret, Jean-Marc Thibault et ???

Un couple, désigné comme le trois millionième abonné des PTT de leur région, reçoit un téléphone vert avec amplificateur, fond musical et moniteur. La veille de la cérémonie officielle commémorant cet événement, un vieil original débarque chez eux et leur univers tranquille bascule.

UN BENGALI DANS MON BENGALOW

Charulata

Film de Satyajit Ray (1962) avec Madhabi Mukherjee, Sailen Mukherjee et Soumitra Chatterjee.

Calcutta, capitale récente, en 1876, de l'empire britannique des Indes, grouille d'agitation politique et littéraire. Membre éminent de la bourgeoisie cultivée, Bhupati Dutt, préoccupé de questions sociales consacre tout son temps et sa fortune à



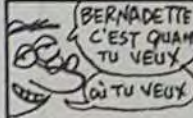
Photo A2.

sa revue The Sentinel qu'il a installée à demeure. Il délaisse pour cela sa ravissante épouse, Charulata, livrée à l'ennui et à la solitude. Ni son frère, Umapada, manager du journal, ni sa belle-soeur Mandakani, frivole et sotté, ne

réussissent à la reconforter. Arrive Amal, le jeune cousin de Bhupati, avec qui elle peut discuter de son amour de la littérature. Car Charulata écrit, et Bhupati, mari lointain mais attentionné, conseille Amal d'encourager Charulata dans cette voie. Charulata se pique au jeu et fait publier une nouvelle à l'insu de son mari. Une tendre idylle se noue entre elle et Amal. Notre héros au coeur pur parviendra-t-il à sauver son couple en péril ?

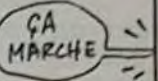
Avis à tous ceux qui se sont fait piéger par LA MAISON ET LE MONDE du même auteur (et recommandé par Rabin David Clou Ta Gueule), ce film, tiré lui aussi d'une nouvelle de Rabindranath Tagore, lui est nettement supérieur. Le noir et blanc offre, non seulement des images sublimes, mais aussi une subtile palette d'ombres et de gris, propre à rendre tout le raffinement des sentiments exprimés par le lumineux visage de Charulata. Pur joyau pour occidentaux attentifs.

Diffusion le 7 à 23h00 sur A2.



ET MOURIR DE PLAISIR

une belle fille comme moi



Film de François Truffaut (1972) avec Bernadette Lafont, André Dusolier, Philippe Léotard, Guy Marchand, Charles Denner et Claude Brasseur.

Camille Bliss ou les aventures rocambolesques et comiques d'un fessier féminin (elle me fait pouët-pouët). Camille (Bernadette Lafont) subit les avances des hommes qui ne pensent qu'à ça mais n'y prend aucun plaisir.

Dans son enfance, elle se fit la main en tuant son père, un vieux salopard. Plus tard, prise en pouëlle-stop par Clovis (Philippe Léotard), elle épouse ce minable, puis le largue au profit de Sam Golden (Guy Marchand), bonne poire et crooner de sous-préfecture. Les deux mâles se disputent la femelle (l'aile ou la cuisse). Survienent Arthur (Charles Denner), bonne pâte catholique, et Maître Murène (Claude Brasseur), avocat aux dents longues, qui veulent (s)exploiter la situation.

Quatorze ans après ses débuts avec Bernadette (les

Mistons), Truffaut lui donne un rôle à sa mesure. Sensuelle, provocante, truculente, amoral, elle promène son insolence, phénoménale parce qu'innée, en sautoir comme les bigotes leur missel. Camille la



un cul comme le mien, il faut le mériter.

délurée, c'est l'expression d'une sexualité naturelle, d'une vitalité toujours réprimée par la société, d'un appétit féroce de la vie.

Diffusion le 3 à 20h30 sur TF1.

C'est très court (26 mn), plein de bonnes intentions (le dyptique émerveillement/méfiance devant les miracles télématiques, le potentiel révolutionnaire, le coté 'boîte de pandore'), mais le soufflé retombe dans les pires poncifs du théâtre de boulevard. A noter, la dernière image en hommage à la scène finale de 'En 4ème Vitesse' de R. Aldrich.



Diffusion le 3 à 21h55 sur A2.

LOLA, UNE FEMME ALLEMANDE

Film de R. W. Fassbinder (1981) avec Barbara Sukowa et Armin Mueller-Stahn.

Un modeste fonctionnaire, amoureux d'une femme facile, est métamorphosé par cette passion non-partagée. Elle, Lola, fait tout pour échapper à son milieu d'origine et accéder

à la bourgeoisie. Elle parviendra à ses fins et réussira à épouser l'honorable fonctionnaire de ses rêves.



La thématique de Fassbinder (la description de la société allemande de l'après-guerre : cynisme, abjection, corruption sous le manteau de la respectabilité morale) n'est pas sujette à une dénonciation critique et moralisatrice, mais à un simple constat amer. Car ce qui l'intéresse, c'est le problème du mal, le mal si profondément ancré dans la nature humaine. Diffusion le 7 à 20h30 sur A2.



DU COUSU MAIN le rideau déchiré

Film d'Alfred Hitchcock (1965) avec Paul Newman, Julie Andrews et Lilia Kedrova.

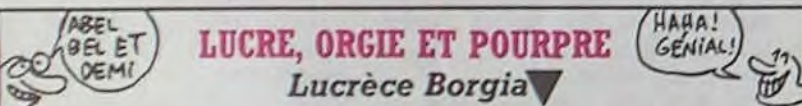
A Copenhague, le physicien Michael Armstrong (P. Newman) assiste à un congrès avec sa secrétaire-maitresse-couturière, Sarah Sherman (J. Andrews). Ils filent à l'anglaise en RDA (jarnicoton, ils filent un mauvais coton). Michael fait

une déclaration publique pour expliciter son geste : voilage... Comme son explication est cousue de fil blanc, il se fait surfilier par un galonné, Gromeck.

De fil en aiguille, Michael a maille à partir avec Gromeck (gros mec !) qu'il trucidé. De retour à Leipzig, Michael découvre des secrets scientifiques sur les anti-missiles, puis son bas de laine garni, il récupère Sarah-petite main et double le rideau (de fer).

Comme dans la plupart des films de Hitchcock, il s'agit d'une course-poursuite, cette fois politique sur fond de guerre froide. Le meurtre de Gromeck illustre deux des idées chères à Alfred : le meurtre est une activité domestique, et le montrer de manière réaliste rend le spectacle presque insupportable. Avis aux amateurs d'humour froid.

Diffusion le 9 à 20h35 sur TF1.



LUCRE, ORGIE ET POURPRE

Lucrece Borgia

Film de Abel Gance (1935) avec Edwige Feuillère, Josette Day, Jeanine Fromentin, Gabriel Gabrio, Gaston Modot et Antonin Artaud.

Entendez bonnes gens la triste et véridique histoire d'une pure jeune fille, qui naquit pour son malheur fille d'un pape et soeur incestueuse d'un spadassin sanguinaire. Lucrece, telle est son nom, eut une destinée tragique; amants, orgies, poisons, assassinats jalonnèrent sa courte vie marquée par l'atavisme et la fatalité. Meurtre, déchirée, privée de toute affection - pause Kleenex - elle se réfugia dans le culte des Arts en sa Cour de Ferrare.

Fresque somptueuse, brillante où le génie visionnaire d'Abel Gance perce quelquefois malgré la faiblesse de son budget.

Les personnages sont brossés à traits heurtés, paroxysmiques. L'interprétation joue à fond la cruauté et la violence de cette époque (XV-XVIème). Parmi ce qu'on peut considérer comme un quasi chef-d'oeuvre, se détache deux séquences en eaux-fortes : Edwige Feuillère nue prenant son bain, et Antonin Artaud, hallucinant dans le rôle de Savonarole, le moine inquisiteur.

Diffusion le 9 à 22h30 sur FR3.

curiosités :

LA FLAMBEUSE

Film de Rachel Weinberg (1981) avec Léa Massari, Laurent Terzieff et Gérard Blain.

Un petit bistrot du quatorzième est le lieu de rassemblement d'individus très divers réunis par la passion du jeu, essentiellement le poker et le 421. Une famille emménage à proximité, la jeune femme (Léa Massari), morose et désœuvrée, fréquente le café et se découvre la passion du jeu. Accumulant les dettes, elle détruit la carrière de son mari, sa vie de famille...



L'idée de départ est excellente, les acteurs prodigieux de talent

et pourtant le film ne décolle jamais à cause d'une vis de fond. Le film est très mal centré d'où un sentiment d'inachevé, de construction narrative déficiente.

Diffusion le 7 à 21h00 sur C+.

LA SPLENDEUR DES MOGHOLS

Série de quatre reportages sur la civilisation Moghole.

LES MOGHOLS, késaco ? Ce sont des barbares turcs, musulmans, fascinés par la civilisation persane, qui envahirent l'Inde du nord au XVIIème siècle. Ils ont beaucoup construit



Photo A2.

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... voilà bien de quoi vous rendre enragés ! Personne n'ayant trouvé la bonne réponse au 31 Mars, date de clôture 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 règlement de ma commande (Franco de port)

PEPE LOUIS CONTRE LE GANG DES PUCES !

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS :

Dans son jet privé, Mick Bidouille ramène Pèpè Louis, Jobard et Tramolo en Angleterre.

17ème EPISODE : GOD SHAVE ZE QUEEN !

L'avion se pose sur l'aéroport de Gatwick au beau milieu d'un fog bien plus épais que celui de Philéas. (Là, c'est une référence vachement littéraire pour les admirateurs de Jules).

Vue du haut, l'Angleterre est comme un gros étron qui flotte entre deux continents. J'admets l'incongruité d'une telle comparaison, mais c'est la seule image qui exprime mon sentiment avec puissance et précision. On dit souvent des anglais qu'ils sont chauvins, indépendants et prétentieux. C'est faux. Les anglais ne sont pas chauvins. Mais comme tous les insulaires, ils ne supportent pas les gens du "continent". Ce en quoi ils ont des excuses. Il n'est que de voir les hordes de gros cons franchouillards envahir les boîtes de nuit d'Eastbourne ou de Torkey chaque été pour s'en convaincre.

Au fond de l'âme de ces français en vacances, subsiste le souvenir inconscient de Guillaume Le Conquérant. Le seul et unique guerrier qui ait réussi là où Jules César et Hitler se sont lamentablement plantés : débarquer en Angleterre pour mettre la pilée aux rosbifs. Cette histoire là, c'est l'épine dans le pied des british. L'ombre et la honte pour un pays qui a connu tant d'heures de gloire, tant de puissance et tant de génie.

L'Angleterre est une nation étrange à la fois ridée et en passe de se faire refaire un lifting. La City s'enraille, les affaires ralentissent sous le poids d'un Establishment conservateur et TOC les Beatles arrivent pour mettre le souk. T'en connais beaucoup des pays aussi vieux capables de se ressourcer en une demi-génération ? L'Anglais a l'art de savoir passer des grands coups de balai tout en restant vachement traditionaliste. Ca lui donne un profond sentiment d'orgueil national

et c'est tant mieux pour lui. L'Histoire (avec un grand Hasch) a montré que dans ses moments les plus durs, l'Angleterre avait d'instinct produit l'effort nécessaire à son redressement : chacun à sa manière, Churchill et Lennon ont contribué à remettre la vieille dame sur les rails du destin. Cette puissante analyse (qui en boucherait un coin à Decaux et laisserait Castelot sur le carreau) m'amène à formuler deux constats assorties d'un co-

et il faudrait avoir trempé ses lunettes dans le vitriol pour ne pas s'en apercevoir. Vous voulez des exemples ? Pèpè Louis en a plein sa besace : les Anglais ont grillé tous les fabricants européens de micro-ordinateurs : ZX, Dragon, Oric, Acorn, Apricot et enfin Amstrad... Ça fleurit plus vite que les groupes de Rock dans les années 60. C'est le courant d'air de l'avenir dans la culotte de la BOF génération. On croyait les anglais mous, voilà qu'ils nous mi-

utile puisque je dois contacter Lord Sansclerc, poursuivrai-je en me soulevant du fauteuil.

-J'aimerais d'ailleurs m'occuper seul de ce rendez-vous, si vous n'y voyez pas d'inconvénient, conclurai-je en adoptant définitivement la position verticale-branlante qui m'est familière.

Dès lors, la répartition dramaturgique des rôles s'établit comme suit : - Jobard et Tramolo vont profiter de notre passage à Londres pour régler quelques affaires.

- Mick Bidouille va courir le guillou car c'est le printemps et son caractère impétueux commence à le travailler entre les deux pouces des pieds.

- Quand à moi, je file dans un taxi-cab couleur abeille vers les locaux de la firme Sansclerc.

Vous me connaissez, je ne résiste pas à l'appel du Bonga, surtout quand il est à base de pur Malt. Je décide donc de faire une pause dans un Pub, mais à peine la porte de celui-ci s'entrouve-t-elle qu'un spectacle époustoufflant me saute au pif (et pas au paf).

(That's all folks for today, hold on for a week...)



rollaire et précédées d'un liminaire : liminaire : si je vous fais chier, sautez cet épisode et boudez jusqu'à la semaine prochaine. Je sais pas ce que j'ai aujourd'hui, je me sens Voltairien avec une pointe d'Anatole France et un soupçon de Guy Des Cars.

Première constatation : l'Angleterre est au creux de la vague. Elle a été laminée par son industrie trop vieille, ses structures trop lourdes, ses conservateurs trop cons. D'autre part elle n'a plus de "leader" mais une "hideuse" qui foutrait le bourdon à un ouistiti sous acide.

Seconde constatation : vu que c'est quand ça merdoie qu'elle se ressaisit, on peut sans danger affirmer un grand come-back des rosbifs sur le marché, et ce dans pas longtemps, believe me.

Corollaire : les signes avant-coueurs se manifestent d'ores et déjà,

traillent à coups de bits, de ROM, de RAM. D'un seul coup, ils ont retrouvé leur enthousiasme. Gilbert Bécand, à côté de Lord Sansclerc, c'est "Monsieur 4,5 volts".

Voilà l'état de mes réflexions quand le jet de Mick Bidouille embrasse la piste de cette terre respectable du bout de ses pneus.

- C'est ici que l'Ombre Verte m'a été signalée for the last time, déclare Mick. But it is difficile de préciser where se trouve-t-il exactly. Je relève mon béret avec le bout du pouce, comme Humphrey Bogart dans Casablanca lorsqu'il se dégage le front pour mieux rouler une pelle à Lorraine Bancale.

-Je ne crois pas que nous coincerons Harry Kong tout de suite car le feuilleton dure trente épisodes, commentai-je en prenant appui sur ma canne.

- Toutefois ce voyage doit nous être

Suite de la page 1

Rams non volatiles à haute densité) sur lesquels est en train de travailler Sinclair (enfin, pas lui, ses sbires) seront prêts pour la fin de l'année. Même prix que les mémoires 512 Ko, même capacité, mais la rémanence des informations en plus.

CLACLACLAVER

Le clavier... Bon, on en a déjà parlé. Il est plus performant que celui du Spectrum Plus (heureusement), les touches ne tombent pas lorsqu'on le retourne et le contrôle tactile est bien meilleur. On peut même se laisser aller à taper très rapidement, tant qu'on a pas besoin d'utiliser des accents ou des signes de ponctuation : il faut un bon moment pour s'habituer à leur emplacement. C'est peut-être un peu dommage de n'avoir pas gardé la disposition anglaise au format IBM. Car caractères accentués il y a, plus un C cédille, plus un paquet de trémas pour faire le poids. 5 touches de fonctions sont redéfinissables à partir de l'assembleur ou du Tool Kit. Deux d'entre elles... non, je saute un paragraphe d'abord.

ZE SCRINE

Je reprends. Deux des touches de fonctions servent à sélectionner lors de la mise sous tension le mode moniteur ou le mode TV. En mode moniteur, on bénéficie d'un affichage de 85 colonnes, avec trois fenêtres : l'une, en bas, pour taper les commandes ou les programmes, la seconde, à gauche, sur fond blanc, pour les listings et la troisième, sur fond rouge et à droite, pour l'exécution des programmes.

En mode TV, on n'a plus que 35 colonnes et les deux fenêtres du haut sont superposées. Il est cependant possible (et facile) de redéfinir ces fenêtres en changeant leur taille, leur couleur, leur emplacement et la taille, la forme et la couleur des caractères de chacune. On peut en effet avoir plusieurs jeux de caractères qui cohabitent dans la mémoire ET sur l'écran. Pas mal. Mode haute résolution : 512 x 256 points, avec quatre couleurs possibles (au choix) mélangeables selon trois trames différentes. Pas mal. Mode basse résolution (façon de parler) : 256 x 256, avec 8 couleurs qui peuvent se mélanger jusqu'à

créer 85 nuances. Pas mal. On peut, grâce à une petite bidouille en basic, avoir jusqu'à 132 colonnes sur l'écran. Pas mal.

UNE KIRIELLE DE LOGICIELS

Déjà, il y a les 4 logiciels intégrés qui sont fournis avec la machine. Bedide egzbilgazion. Intégrés ne signifie pas qu'ils sont intégrés dans la machine, loin de là. Ils sont même carrément à l'extérieur. Mais ! Ils sont à même de communiquer entre eux sans intermédiaire. Exemple : vous écrivez un fichier avec le traitement de textes, vous le passez sur la base de données pour le mettre en forme, puis sur le logiciel de gestion graphique pour avoir une représentation en barre, en diagramme ou en camembert des résultats obtenus par le truchement du tableur (par lequel vous êtes subtilement passé). Easel, le soft graphique, est très bien. On peut représenter n'importe quoi n'importe comment, et si les diagrammes en barres ne vous plaisent pas, vous pouvez toujours inventer des représentations bijectives en ellipse. C'est très joli, j'ai essayé.

Archive, la base de données, est pas mal. Peut-être un peu lent si le tableau est petit, mais proportionnellement plus rapide si vous manipulez un grand nombre de données. Sauf que peu de fiches sont stockées dans la mémoire, ce qui force à un recours fréquent à la micro-cassette et ralentit un peu le tout. Mêmes remarques pour Abacus, le tableur : on a plus l'impression d'en avoir pour son argent lorsqu'on manipule de très grands tableaux. Il contient cependant un langage résident, qui ressemble très énormément à dBase II, si je ne m'abuse. dBase II est l'un des langages de traitement de données les plus puissants qui soient. Alors, pourquoi ne l'implante-t-on pas partout ? Because allez faire un Pac Man avec un tableur, vous allez vous marrer ! Qu'il est un traitement de textes. Que demande-t-on à un traitement de textes ? De traiter les textes. Certes, mais quoi d'autre ? D'être rapide. Exactement, et celui-ci l'est-il ? Non. On peut donc en conclure qu'il est ? Nul. Oui, c'est cela. Malgré qu'il offre en permanence l'image de ce qui sortira sur l'imprimante, malgré ses fonctions d'aide, il est irrémédiablement inutilisable. Voilà.

Les autres logiciels... Devrais-je dire l'autre ? Non, car ils sont quand même plusieurs, ne soyons pas mauvais langue.

Il y a un jeu d'échecs, que vous avez sûrement vu tourner en démonstration. En relief, plus puissant que Sargon III (une référence !), facile à utiliser et beau comme un camion. Un jeu de bridge, qui est destiné aux joueurs de bridge qui ont un QL. Exercice : calculez les points d'intersection de ces deux sous-ensembles.

Nebula II est une simulation d'entreprise dans l'espace. Au lieu de vendre des ordinateurs, vous vendez des planètes. Bon, faut aimer vendre des planètes.

Troll est un utilitaire de création de jeux d'aventure, avec en prime un jeu tout prêt pour vous permettre de voir le résultat avant de vous lancer. Il existe un Moniteur, un Assembleur et le fameux Tool Kit, pour aller un peu plus loin dans la programmation. Mais quand vous aurez vu le basic...

Des jeux anglais, il y en a : douze. Pas de commentaires.

LE BASEEK

Alors là, plus structuré que ça, tu meurs.

Les instructions GOTO et GOSUB sont toujours là, mais elles sont rendues totalement inutiles par la création de procédures, technique pompée sans vergogne au Forth. Le plus simple pour expliquer ce qu'est une procédure est de donner un exemple. Let's go.

```
10 DEFine PROCedure A
20 PRINT "Bonjour"
30 END DEFine
```

Bon. Déjà, vous remarquez qu'une partie du mot est en majuscules, l'autre en minuscules. Ce listing est celui qui s'affiche après que vous ayez validé la ligne. Mais il suffit de taper la partie de la commande qui est en majuscules. Exemple : vous tapez "rem", et aussitôt s'affiche "REMark". Joli, non ?

Donc, nous définissons (DEFine) une procédure (PROCedure) qui s'appellera A. Tout ce qui suit cet ordre sera compris dans la procédure en question. Dans ce cas, il n'y a que PRINT "Bonjour". Puis, END DEFine indique la fin de la procédure.

Lorsque vous avez tapé ces lignes,

avant même de faire un RUN, si vous tapez A et Return, vous obtiendrez le mot bonjour sur l'écran de travail. Comme ça, directement. Imaginez les aides à la programmation que vous pouvez vous concocter ! Avec une seule lettre, vous pouvez demander un effacement, un listing de la ligne X à la ligne Y, une simulation d'exécution d'un sous-programme...

En passant, il est possible de faire des fichiers à accès direct avec les microcassettes.

Ah, au fait, j'allais oublier les tests fous. Quelle négligence ! Allons-y pour le premier :

```
10 A = 2
20 FOR N = 1 TO 20
30 A = SQRT(A)
40 NEXT N
50 FOR N = 1 TO 20
60 A = A / 2
70 NEXT N
80 PRINT A
```

Et hop, 2.0004 en 0,2 secondes. Pas mal pour le résultat, c'est mieux que tout les autres micros qui travaillent en simple précision. Pour la vitesse, tous records enfoncés : le plus proche est l'Amstrad avec 0,8 secondes. Ca c'est du calcul !

```
Deuxième test :
10 FOR N = 1 TO 1000
20 REM
30 NEXT N
```

Temps total : 2 secondes. Pas terrible. Pire que tout : on remplace la ligne 20 par 20 PRINT N et le temps d'exécution passe à 72 secondes ! Record de lenteur battu ! Ceci dit, il faut tempérer ce résultat par le fait qu'on peut, au lieu d'exécuter une boucle, créer une procédure qui va afficher N 1000 fois, auquel cas la vitesse se trouvera multipliée par 10.

DIGRESSIONS

Je m'aperçois avec stupeur qu'avant de continuer avec le basic, il y a plein de choses qui n'ont rien à voir et qu'il faut dire quand même.

Le QL fonctionne en mode multitâche. Vous pouvez avoir trois programmes qui s'exécutent simultanément, dans trois fenêtres différentes et continuer à travailler sous Super-Basic.

oeuvre de ce procédé est rendue beaucoup plus simple par la structuration du langage.

Les messages d'erreurs sont en français mais redéfinissables.

La vitesse de transmission vers et de la microcassette est de 4 Ko par seconde environ.

Il y a 32 Ko de mémoire écran, avec un nombre de fenêtres virtuellement infini, et pour chacune le calcul des proportions en prime.

Le QL manipule des nombres entiers allant jusqu'à 10 puissance 615, ce qui fait beaucoup, mais avec une précision de 8 chiffres. Le savez-vous ? Il y a un co-processeur (le 8049) qui tourne à 11 Mhz et gère le clavier, les sons et la RS 232.

Ecco, j'avais peur d'oublier. Maintenant, le basic, qu'on en finisse !

À FORCE D'ILLUSTRER CES ARTICLES, PEUT-ÊTRE SAURAI-JE UN JOUR CE QUE VEUT DIRE BASIC !



LA FIN

Voyons l'éditeur : il bénéficie d'un AUTO de belle facture et d'un RENUM hyper-rapide (zouch, tel un train au galop).

Le basic à proprement parler : on y trouve, outre un CONTINUE (équivalent du CONT de nos antiquités) un RETRY fort agréable, qui recommence l'exécution d'une ligne ou s'est produit une erreur après que vous ayez changé certains paramètres. On note aussi un LOCAL allouant l'utilisation de variables locales et un NEXT qui sert non seulement au FOR mais aussi au REPEAT. Le PEEK bien de chez nous s'accompagne d'un PEEK-L pour les mots de 16 bits et d'un PEEK-H pour ceux de 32 bits, ce qui permet de voir venir avec sérénité. DEFine SELECT est l'équivalent de ON N GOTO, sauf qu'au lieu du GOTO vous écrivez la routine à chaque occurrence de N. Ca, c'est du

bon qui crache. Et le petit SEXEC autorise l'exécution de plusieurs programmes en même temps en les chargeant d'un périphérique (au hasard, la microcassette).

WIDTH sélectionne la largeur d'impression d'une imprimante, TRA détermine un fichier de traduction (pratique pour l'imprimante : chaque fois qu'elle trouve tel caractère dans un texte, elle doit le remplacer par telle séquence... utile dans le cas des accents, notamment) et BAUD la vitesse de transmission de la RS 232 entre 75 et 19200 bauds.

L'écran est soit en basse résolution, auquel cas on peut se servir d'instructions comme FLASH (clignotement des caractères), UNDER (soulignage des caractères), WINDOW (définition d'une fenêtre), CSIZE (définition de la taille des caractères dans une fenêtre) ou PAN (Boum) (pardon, scroll pixel par pixel d'une fenêtre) ou bien il est en haute résolution et l'on trouve des ordres tels que BLOCK (remplissage d'une zone écran), LINE (des lignes, bravo), BORDER (des bordures, tout bon), CIRCLE (ça fait aussi des ellipses), RECOL (recoloration de tous les pixels d'une image), SCROLL (scroll, oui) et aussi les instructions-tortue, autrement dit la copie-Logo-maison : MOVE, PENUP, PENDOWN et TURN.

Le son est bien pauvre : une seule voie. Heureusement, BEEP est affublé de 7 paramètres fous et BEEPING détecte l'état du haut-parleur (0 = pas de son, 1 = son).

Et pour achever le tout, une horloge en temps tout ce qu'il y a de réel (il m'a mordu !). DATE = "année, mois, jour, heure, minutes, secondes" la met à l'heure, ADATE 60 l'avance d'une minute alors qu'ADATE -3 la retarde de trois secondes. PRINT DATES renvoie la date et PRINT DAYS renvoie le jour correspondant (lundi, mardi...).

ALORS, TU L'ACHETES OU TU L'ACHETES PAS ?

Calme-toi, je la prends, ta bécano. A une condition : qu'il y ait du soft. Je serais intraitable sur ce sujet, tant que tu ne me proposeras que tes trois backgammon, tes deux échecs et ton assembleur, pas question qu'on fasse quoi que ce soit. Mais, si Lode Runner vient à poindre son nez, ou d'autres trucs aussi juteux... Compris ? Du soft ! Et ça devient la bécano de l'année, jusqu'à l'arrivée de l'Atari !

LES LIVRES DE LA SEMAINE

- 1) HISTOIRES A LA CON / CARALI / ARTEFACT
- 2) GUERRES FROIDES / SCHULTHEISS / ALBIN MICHEL
- 3) NOCES DE BRUME / SOKAL / CASTERMAN
- 4) LA CATHEDRALE / PLEYERS et MARTIN / CASTERMAN
- 5) EVA / COMES / CASTERMAN

ARTICLE A LA CON



Tu parles, qu'il est premier, le petit père Carali. Depuis le temps qu'il nous retourne les naseaux avec ses problèmes de cul, qu'il sue et rame sur nos beaux listings pour trouver comment y ajouter un peu de sentiment...

Le personnage principal de cet album, c'est Aimé. Aimé, c'est une excroissance de Carali lui-même; pas lui vraiment, puisque quand il veut se dessiner, il n'hésite pas (le type avec une tonsure et des lunettes, c'est lui). Plutôt la partie de lui-même qu'il ne montre pas, avec ses phantasmes, ses problèmes, ses solutions boiteuses et ses envies de liberté. Lorsqu'Aimé demande à une femme "Vous voulez bien venir prendre un verre avec moi, de sorte que j'en arrive à vous éjaculer dans le vagin?", c'est Carali qui cause. Et lorsqu'il conclut "Les femmes sont des hypocrites! Pour leur pisser notre purée dedans, on peut tout leur dire sauf ça!", c'est l'élément qui l'a retenu de le dire dans la vie.



Quelqu'un qui n'a pas vu Carali draguer pour de vrai rate un grand moment de la vie. Il annonce: "Tu sais, je ne suis pas facile". Suit une longue énumération des défauts qu'il compte bien imposer à sa compagne putative, puis une liste des horreurs qui vont découler de cette mise en ménage prévue quoique temporaire. Et vous savez quoi? Ça marche. Ses bd, c'est du kif. Sauf qu'il va à chaque fois un peu plus loin dans la vérité. Il est une des rares personnes de ma connaissance à s'avouer "c'est pour son cul" lorsqu'il invite une femme à danser. Et il fait partie des plus rares encore qui l'expliquent, le disent, le dessinent. Son dessin, vous le connaissez: c'est lui qui a introduit la notion de "ragnagnas" dans l'informatique et ce, dans votre HHHHebdo favori. Attention quand même: on en prend plein la gueule, dans le genre "tiens, je vais t'énumérer les défauts que tu n'oses pas t'avouer à toi-même".

HISTOIRES A LA CON de CARALI chez ARTEFACT. 46 balles, des poings dans la gueule à toutes les pages. Très bon plan.

POMPE MOI ENCORE



Alors là, l'amateur pourra s'en donner à coeur joie. Les influences sont nombreuses et quelquefois nettement appuyées. On reconnaît sans peine certains décors d'Alexis, la rondeur de Dimitri (alias Mouminoux pour les lecteurs de Spirou) certaines ex-



pressions de Franquin, un cirque de Fred, un brin de Jungle en folie, quelques hommages au cinéma fantastique d'avant-guerre, et le tout forme une oeuvre entièrement originale. Oui monsieur. Sokal dessine bien, colorie bien, dialogue bien, fait tout bien. On se laisse embarquer dans cette lande désolée avec l'angoisse due aux décors, on a peur pour la jeune Emily qui donne son sang à un espèce de matou carnivore pour qu'il puisse vivre... Matou carnivore? Ça ne vous dit rien? Raspoutine! Recueilli par Emily et son oncle au bord d'un lac de Sibérie où il agonisait, il s'évade grâce à la complicité d'une horde de loups qui veulent profiter de son aura pour semer la destruction en Transvodkaie. Et c'est là qu'intervient Canardo, l'inspecteur de choc que les lecteurs d'A Suivre connaissent déjà. Il devrait tenter

ebdito

Même les américains, ils l'ont jamais fait ça: une page hebdomadaire d'informations BD! Plus jamais vous ne passerez pour une andouille en n'ayant pas lu L'ALBUM dont tout le monde parle. Plus jamais vous n'achèterez le dernier ouvrage de Machin qui est capable du meilleur et du pire et qui, justement, vient de sortir le plus gros ratage que la terre ait porté. Plus jamais votre libraire

ne vous refilera pour 123 francs ce qui vaut normalement 12 balles. L'HHHHebdo est là et pas qu'un peu, ça va encore pas plaire à tout le monde! N'épluchez plus les dernières nouveautés, nous nous occupons de tout et notre couteau est mieux aiguisé que le vôtre! Tiens, pour ne pas faillir à la tradition, vous avez droit à un petit concours et à une promotion hebdomadaire. Roulez jeunesse. Libraires, à vos tranquillisants!

d'arrêter la bête qui se prend pour Dracula, aidée d'Emily qu'il tient sous sa coupe, mais voilà: il a les chocottes. Lorsqu'il reprend du poil de la bête (pas la même), c'est pour déclarer: "Maintenant, je n'ai plus peur, je deviens CON et HEROIQUE!". Le mélange créé par cette histoire lugubre, froide, angoissante et ce crétin de canard qui se balade avec un survêtement marqué "Jogging" dans la neige donne un résultat non négligeable. C'est pas nouveau, puisque trois albums sont déjà parus dans la série, mais c'est toujours aussi étonnant et détonant. Et attention la fin! Dans le genre immoral, je ne vous dis que ça!

NOCES DE BRUME de SOKAL chez CASTERMAN, 38 francs 50, le meilleur rapport qualité/prix de la semaine.

EVA COMME JE TE POUSSE



"Come, let's twist again!", ça c'était de la bonne chanson sixties! Par contre, Comes ne twist pas again du tout! Comes, c'est l'auteur d'EVA, un album sorti chez Casterman. Et quand j'écris auteur, j'ai du mal à ne pas le mettre entre guillemets tellement c'est nul. L'histoire super originale commence par l'arrivée dans la grande-maison-lugubre de la visiteuse-en-panne-de-baignoire. Le maître-de-ces-lieux reçoit l'intruse avec réticence car il faut qu'il s'occupe-en-sacrifiant-sa-propre-vie de sa soeur-inquiétante-sur-fauteuil-roulant. Je vous passe les détails du reste de ces 99 pages de lieux communs, de situations archi-classiques vues et revues cent fois où l'on s'emmerde ferme. Reste le dessin, alors là, le dessin je le mets même pas entre guillemets, ça serait lui faire trop d'honneur: Comes dessine sans âme, sans personnalité, tous ses personnages ont la même gueule et quand on sait qu'il n'y a que

trois acteurs dans cette bande, on se demande qui a décidé qu'il était vraiment dessinateur. Pour illustrer le "talent" du dessinateur d'Eva, je vous ai fabriqué une petite bande illustrant ses trois personnages en action. Regardez bien, tout est dans l'expression de ses résidus de fausses couches entre un crayon mal taillé et une photocopieuse. A n'acheter sous aucun prétexte!

EVA, de Comes, chez Casterman. 53 francs (C'est cher pour des photocopies!)



SALUT LA PROMO!



VOUS DETESTEZ VOTRE LIBRAIRE! BRAVO! Vous pouvez nous commander tous les albums de bandes dessinées de votre choix. Envoyez-nous simplement votre adresse, nous vous enverrons notre bulletin de vente par correspondance.

Vous avez de la chance, chaque semaine dans SALUT LA PROMO, vous aurez droit à une offre spéciale... Une surprise pour les plus malins d'entre vous... Alors on s'accroche et on commence tout de suite.

CARALI, vous connaissez? Si j'en entends un qui dit "non"...



Voici son nouvel album, tout beau, tout cartonné, dans un format infernal (22x30) tout plein de pages à faire éclater votre micro en éclats de rires. SALUT LA PROMO, vous propose de le recevoir CHEZ VOUS, amoureusement livré

par votre facteur dans votre lit douillet pour la modique somme de 46F + 6F de port.

Et ATTENTION, les 60 premières réponses recevront l'album avec une superbe dédicace de CARALI, INEDITE!

Profitez de cette offre exceptionnelle en répondant tout de suite à l'aide du coupon... et à la semaine prochaine.

Attention, les chèques ne sont encaissés qu'après expédition de votre commande.

CONCOURS

- 1° Prix : 20 albums de B.D.
- 2° Prix : 10 albums de B.D.
- 3° Prix : 5 albums de B.D.



Règlement: Trouvez l'album caché (titre et auteur) et répondez-nous avant le 15 juin, le cachet de la poste faisant foi, à SENA, 3 rue du Marché 95880 ENGHEN, Concours HEBDOGICIEL - B.D. Tirage au sort parmi les réponses exactes et résultats annoncés dans le journal.

Question: Mon premier doit desservir malgré les nombreux désaccords un haut lieu culturel français. Mon second, bien que sonore est surtout connu pour son éclat lumineux.

CACATHEDRALE



Le scénario est de Jacques Martin. Pas le bouffi qui fait marrer belle-maman le dimanche, l'autre, celui d'Alix. Alix, déjà, c'était très chiant, très nul, très pompeux, très très. Là, c'est pareil, mais plus. Dessins de Jean Pleyers. Apparemment, il est spécialisé dans le moyen-âge. Malheureusement, il dessine aussi naïvement qu'au moyen-âge, c'est très gênant. Les visages semblent avoir été dessinés avec les tampons Mako-BD, les décors avec Mako-Décors, les couleurs avec Mako-Color et les textes avec un plâtre (au bras).

LA CATHEDRALE



L'histoire... est une histoire de moyen-âge. C'est à dire qu'elle a cinq siècles de retard, ça fait beaucoup pour avoir l'air bleca. L'album... n'est pas un vrai album: je n'aime pas qu'on appelle un fils de pute un "gredin", même si c'est pour la couleur locale. Ou alors, faut mettre: "gredin (1)" et rajouter en bas de page: "(1) gredin: fils de pute".

La Cathédrale, de Jacques MARTIN et Jean PLEYERS chez Casterman, 32 francs et 50 centimes (ils ont fait au plus juste).

Oui, je désire recevoir.....exemplaires d'"HISTOIRES A LA CON" de CARALI pour 46F + 6F de port. Je joins la somme de.....F

* Pour 4 albums et plus, le port est gratuit.

Je désire juste recevoir votre bulletin de vente par correspondance.

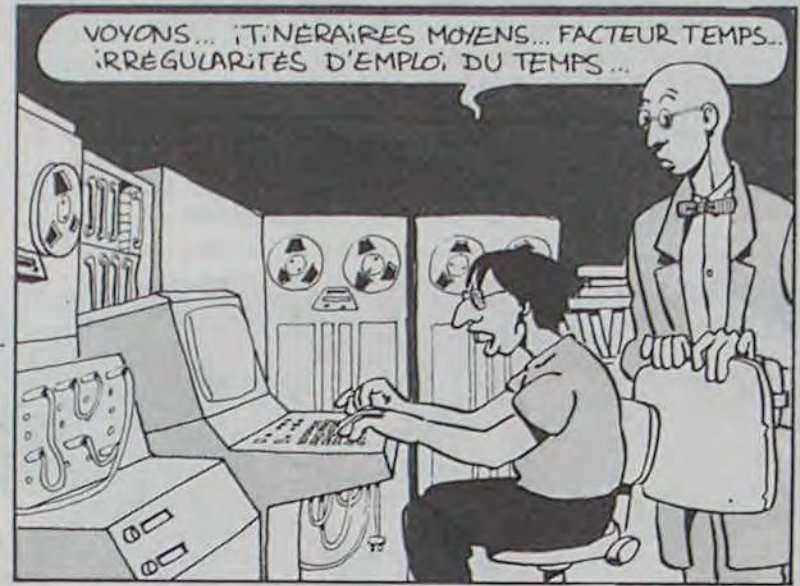
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal + ville :
Signature :

* Paiement par carte bleue : numéro de la carte par chèque (bancaire ou postal) ou mandat postal.

Envoyer ce bon avec votre paiement à : SALUT LA PROMO/SENA, 3 rue du marché, 95880 ENGHEN LES BAINS, FRANCE.



L'ÉLECTRONIQUE NOUS TUERA TOUS !!



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 pourrions rapidement arriver à faire baisser les tarifs des fournisseurs pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé: ramener les prix à une plus juste valeur !

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

nouveau

KRYSTAL OF ZONG

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

UP'N DOWN

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

TAPPER

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

SORCERY

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

MACADAM BUMPER

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

DEFEND OR DIE

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

MEURTRE A GRANDE VITESSE

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

SÉRIE NOIRE

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

SURVIVOR

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

MESSAGE FROM ANDROMEDA

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

FOREST AT WORLD'S END

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

HOUSE OF USHER

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

BC'S QUEST FOR TIRES

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

LUNAR LEEPER

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

JAW BREAKER II

Comme vous n'avez pas peur des plus gros que vous, défonchez 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 baléze que baléze !

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. Seriez-vous la réincarnation de Sherlock Holmes ?

SPY HUNTER

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

DARK STAR

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

ZAXXON

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

PSI WARRIOR

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

SPY VS SPY

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

BOULDER DASH

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

MEURTRE A GRANDE VITESSE

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

XAVIOR

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

FBI

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

3D FONGUS

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

INVASION

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

COBRA PINBALL

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

BATTLE FOR MIDWAY

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

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

APPLE

1 CONAN	DISK	A J *	350
2 CRIME DU PARKING	DISK	F V *	190
3 LODERUNNER 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

ZENJI

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

RIGEL

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

SCORPIRUS

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

AIRBUS

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

HOVER BOVVER

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

SOFT-PARADE

COMMODORE 64

1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	A V M *	380
2 LODERUNNER	MODULE	A J M *	380
3 LODERUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 BOULDER DASH	K7	A J M *	125
5 PSI WARRIOR	K7	A F J M *	160
6 UP'N DOWN	K7	A J M *	180
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
32 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 *	135
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 *	80
17 MISSION DELTA	K7	F J R *	95

SPECTRUM

1 DARK STAR	K7	A J *	95
2 XAVIOR	K7	F J *	70
3 BRUCE LEE	K7	A J *	110
4 ZAXXON	K7	A J *	110
5 MATCH POINT	K7	A J M *	95
6 SABRE WOLF	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 DE GENIUS	K7	F A R *	140

TEXAS TI/99

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

THOMSON

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

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

ZX 81

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

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

Nom/Prénom
Adresse
Ville Code postal

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

date de la commande :

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

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

10 % de remise pour
les abonnés !

Les mathématiques n'ont pas de secret pour le MO5 de Christophe HUBERT, voyez plutôt...

$\sqrt{7842,17\%}$
 $\sqrt[3]{4980.000,17}$
 $\sqrt[3]{134\%}$
 $\sqrt{70\%}$
 $\sqrt{7980\%}$
 $\sqrt{AB+X}$
 $ABX+YZ$
 $TRZ\sqrt{17,3}$
 $B-A+X-Y$
 $ab-cd+Z$
 $KZIKAV2\%$
 $KRIKA$
 BX
 $65479,19'$
 $A+B-2\sqrt{17}$

$2+B-2X\%$
 $(2+FL+B)$
 $HONGA$
 $HONGA+ZIKAZ$
 $\sqrt{YAIRGL,37\%}$
 $234567,8$
 8032%
 $A+B-X$
 $\sqrt{BLIKA,17}$
 $CHLIKA+62$
 $\sqrt{VACINE DU SA$
 $KWIKI-GA$
 $9317,22\%$
 $A+B=ALLEZ SAVOIR$
 $OH'E OH'E MATELOTS$
 $7847,17896\%$
 $VRIEN A CIRER+ABX$
 $19\sqrt{17\%}$
 8176%
 666



Mode d'emploi :
Ce programme permet aux élèves de la 6ème à la 1ère, de se perfectionner en mathématiques. Les explications nécessaires sont dans le programme et l'adaptation TO7+ 16K ou TO7/70 se limite, en ligne 20050, à changer le COLOR4,9 par une couleur de base de votre choix.

MATHO5 sur THOMSON MO 5, TO 7, TO 7 70

```

0 CLS:GOSUB2000
1 *****
2 *****
3 *****
4 *****
5 *****
6 *****
7 *****
8 *****
9 *****
10 *****
11 *****
12 *****
13 *****
14 *****
15 *****
16 *****
17 *****
18 *****
19 *****
20 *****
21 *****
22 *****
23 *****
24 *****
25 *****
26 *****
27 *****
28 *****
29 *****
30 *****
31 *****
32 *****
33 *****
34 *****
35 *****
36 *****
37 *****
38 *****
39 *****
40 *****
41 *****
42 *****
43 *****
44 *****
45 *****
46 *****
47 *****
48 *****
49 *****
50 *****
51 *****
52 *****
53 *****
54 *****
55 *****
56 *****
57 *****
58 *****
59 *****
60 *****
61 *****
62 *****
63 *****
64 *****
65 *****
66 *****
67 *****
68 *****
69 *****
70 *****
71 *****
72 *****
73 *****
74 *****
75 *****
76 *****
77 *****
78 *****
79 *****
80 *****
81 *****
82 *****
83 *****
84 *****
85 *****
86 *****
87 *****
88 *****
89 *****
90 *****
91 *****
92 *****
93 *****
94 *****
95 *****
96 *****
97 *****
98 *****
99 *****
100 *****
101 *****
102 *****
103 *****
104 *****
105 *****
106 *****
107 *****
108 *****
109 *****
110 *****
111 *****
112 *****
113 *****
114 *****
115 *****
116 *****
117 *****
118 *****
119 *****
120 *****
121 *****
122 *****
123 *****
124 *****
125 *****
126 *****
127 *****
128 *****
129 *****
130 *****
131 *****
132 *****
133 *****
134 *****
135 *****
136 *****
137 *****
138 *****
139 *****
140 *****
141 *****
142 *****
143 *****
144 *****
145 *****
146 *****
147 *****
148 *****
149 *****
150 *****
151 *****
152 *****
153 *****
154 *****
155 *****
156 *****
157 *****
158 *****
159 *****
160 *****
161 *****
162 *****
163 *****
164 *****
165 *****
166 *****
167 *****
168 *****
169 *****
170 *****
171 *****
172 *****
173 *****
174 *****
175 *****
176 *****
177 *****
178 *****
179 *****
180 *****
181 *****
182 *****
183 *****
184 *****
185 *****
186 *****
187 *****
188 *****
189 *****
190 *****
191 *****
192 *****
193 *****
194 *****
195 *****
196 *****
197 *****
198 *****
199 *****
200 *****
201 *****
202 *****
203 *****
204 *****
205 *****
206 *****
207 *****
208 *****
209 *****
210 *****
211 *****
212 *****
213 *****
214 *****
215 *****
216 *****
217 *****
218 *****
219 *****
220 *****
221 *****
222 *****
223 *****
224 *****
225 *****
226 *****
227 *****
228 *****
229 *****
230 *****
231 *****
232 *****
233 *****
234 *****
235 *****
236 *****
237 *****
238 *****
239 *****
240 *****
241 *****
242 *****
243 *****
244 *****
245 *****
246 *****
247 *****
248 *****
249 *****
250 *****
251 *****
252 *****
253 *****
254 *****
255 *****
256 *****
257 *****
258 *****
259 *****
260 *****
261 *****
262 *****
263 *****
264 *****
265 *****
266 *****
267 *****
268 *****
269 *****
270 *****
271 *****
272 *****
273 *****
274 *****
275 *****
276 *****
277 *****
278 *****
279 *****
280 *****
281 *****
282 *****
283 *****
284 *****
285 *****
286 *****
287 *****
288 *****
289 *****
290 *****
291 *****
292 *****
293 *****
294 *****
295 *****
296 *****
297 *****
298 *****
299 *****
300 *****
301 *****
302 *****
303 *****
304 *****
305 *****
306 *****
307 *****
308 *****
309 *****
310 *****
311 *****
312 *****
313 *****
314 *****
315 *****
316 *****
317 *****
318 *****
319 *****
320 *****
321 *****
322 *****
323 *****
324 *****
325 *****
326 *****
327 *****
328 *****
329 *****
330 *****
331 *****
332 *****
333 *****
334 *****
335 *****
336 *****
337 *****
338 *****
339 *****
340 *****
341 *****
342 *****
343 *****
344 *****
345 *****
346 *****
347 *****
348 *****
349 *****
350 *****
351 *****
352 *****
353 *****
354 *****
355 *****
356 *****
357 *****
358 *****
359 *****
360 *****
361 *****
362 *****
363 *****
364 *****
365 *****
366 *****
367 *****
368 *****
369 *****
370 *****
371 *****
372 *****
373 *****
374 *****
375 *****
376 *****
377 *****
378 *****
379 *****
380 *****
381 *****
382 *****
383 *****
384 *****
385 *****
386 *****
387 *****
388 *****
389 *****
390 *****
391 *****
392 *****
393 *****
394 *****
395 *****
396 *****
397 *****
398 *****
399 *****
400 *****
401 *****
402 *****
403 *****
404 *****
405 *****
406 *****
407 *****
408 *****
409 *****
410 *****
411 *****
412 *****
413 *****
414 *****
415 *****
416 *****
417 *****
418 *****
419 *****
420 *****
421 *****
422 *****
423 *****
424 *****
425 *****
426 *****
427 *****
428 *****
429 *****
430 *****
431 *****
432 *****
433 *****
434 *****
435 *****
436 *****
437 *****
438 *****
439 *****
440 *****
441 *****
442 *****
443 *****
444 *****
445 *****
446 *****
447 *****
448 *****
449 *****
450 *****
451 *****
452 *****
453 *****
454 *****
455 *****
456 *****
457 *****
458 *****
459 *****
460 *****
461 *****
462 *****
463 *****
464 *****
465 *****
466 *****
467 *****
468 *****
469 *****
470 *****
471 *****
472 *****
473 *****
474 *****
475 *****
476 *****
477 *****
478 *****
479 *****
480 *****
481 *****
482 *****
483 *****
484 *****
485 *****
486 *****
487 *****
488 *****
489 *****
490 *****
491 *****
492 *****
493 *****
494 *****
495 *****
496 *****
497 *****
498 *****
499 *****
500 *****
501 *****
502 *****
503 *****
504 *****
505 *****
506 *****
507 *****
508 *****
509 *****
510 *****
511 *****
512 *****
513 *****
514 *****
515 *****
516 *****
517 *****
518 *****
519 *****
520 *****
521 *****
522 *****
523 *****
524 *****
525 *****
526 *****
527 *****
528 *****
529 *****
530 *****
531 *****
532 *****
533 *****
534 *****
535 *****
536 *****
537 *****
538 *****
539 *****
540 *****
541 *****
542 *****
543 *****
544 *****
545 *****
546 *****
547 *****
548 *****
549 *****
550 *****
551 *****
552 *****
553 *****
554 *****
555 *****
556 *****
557 *****
558 *****
559 *****
560 *****
561 *****
562 *****
563 *****
564 *****
565 *****
566 *****
567 *****
568 *****
569 *****
570 *****
571 *****
572 *****
573 *****
574 *****
575 *****
576 *****
577 *****
578 *****
579 *****
580 *****
581 *****
582 *****
583 *****
584 *****
585 *****
586 *****
587 *****
588 *****
589 *****
590 *****
591 *****
592 *****
593 *****
594 *****
595 *****
596 *****
597 *****
598 *****
599 *****
600 *****
601 *****
602 *****
603 *****
604 *****
605 *****
606 *****
607 *****
608 *****
609 *****
610 *****
611 *****
612 *****
613 *****
614 *****
615 *****
616 *****
617 *****
618 *****
619 *****
620 *****
621 *****
622 *****
623 *****
624 *****
625 *****
626 *****
627 *****
628 *****
629 *****
630 *****
631 *****
632 *****
633 *****
634 *****
635 *****
636 *****
637 *****
638 *****
639 *****
640 *****
641 *****
642 *****
643 *****
644 *****
645 *****
646 *****
647 *****
648 *****
649 *****
650 *****
651 *****
652 *****
653 *****
654 *****
655 *****
656 *****
657 *****
658 *****
659 *****
660 *****
661 *****
662 *****
663 *****
664 *****
665 *****
666 *****
667 *****
668 *****
669 *****
670 *****
671 *****
672 *****
673 *****
674 *****
675 *****
676 *****
677 *****
678 *****
679 *****
680 *****
681 *****
682 *****
683 *****
684 *****
685 *****
686 *****
687 *****
688 *****
689 *****
690 *****
691 *****
692 *****
693 *****
694 *****
695 *****
696 *****
697 *****
698 *****
699 *****
700 *****
701 *****
702 *****
703 *****
704 *****
705 *****
706 *****
707 *****
708 *****
709 *****
710 *****
711 *****
712 *****
713 *****
714 *****
715 *****
716 *****
717 *****
718 *****
719 *****
720 *****
721 *****
722 *****
723 *****
724 *****
725 *****
726 *****
727 *****
728 *****
729 *****
730 *****
731 *****
732 *****
733 *****
734 *****
735 *****
736 *****
737 *****
738 *****
739 *****
740 *****
741 *****
742 *****
743 *****
744 *****
745 *****
746 *****
747 *****
748 *****
749 *****
750 *****
751 *****
752 *****
753 *****
754 *****
755 *****
756 *****
757 *****
758 *****
759 *****
760 *****
761 *****
762 *****
763 *****
764 *****
765 *****
766 *****
767 *****
768 *****
769 *****
770 *****
771 *****
772 *****
773 *****
774 *****
775 *****
776 *****
777 *****
778 *****
779 *****
780 *****
781 *****
782 *****
783 *****
784 *****
785 *****
786 *****
787 *****
788 *****
789 *****
790 *****
791 *****
792 *****
793 *****
794 *****
795 *****
796 *****
797 *****
798 *****
799 *****
800 *****
801 *****
802 *****
803 *****
804 *****
805 *****
806 *****
807 *****
808 *****
809 *****
810 *****
811 *****
812 *****
813 *****
814 *****
815 *****
816 *****
817 *****
818 *****
819 *****
820 *****
821 *****
822 *****
823 *****
824 *****
825 *****
826 *****
827 *****
828 *****
829 *****
830 *****
831 *****
832 *****
833 *****
834 *****
835 *****
836 *****
837 *****
838 *****
839 *****
840 *****
841 *****
842 *****
843 *****
844 *****
845 *****
846 *****
847 *****
848 *****
849 *****
850 *****
851 *****
852 *****
853 *****
854 *****
855 *****
856 *****
857 *****
858 *****
859 *****
860 *****
861 *****
862 *****
863 *****
864 *****
865 *****
866 *****
867 *****
868 *****
869 *****
870 *****
871 *****
872 *****
873 *****
874 *****
875 *****
876 *****
877 *****
878 *****
879 *****
880 *****
881 *****
882 *****
883 *****
884 *****
885 *****
886 *****
887 *****
888 *****
889 *****
890 *****
891 *****
892 *****
893 *****
894 *****
895 *****
896 *****
897 *****
898 *****
899 *****
900 *****
901 *****
902 *****
903 *****
904 *****
905 *****
906 *****
907 *****
908 *****
909 *****
910 *****
911 *****
912 *****
913 *****
914 *****
915 *****
916 *****
917 *****
918 *****
919 *****
920 *****
921 *****
922 *****
923 *****
924 *****
925 *****
926 *****
927 *****
928 *****
929 *****
930 *****
931 *****
932 *****
933 *****
934 *****
935 *****
936 *****
937 *****
938 *****
939 *****
940 *****
941 *****
942 *****
943 *****
944 *****
945 *****
946 *****
947 *****
948 *****
949 *****
950 *****
951 *****
952 *****
953 *****
954 *****
955 *****
956 *****
957 *****
958 *****
959 *****
960 *****
961 *****
962 *****
963 *****
964 *****
965 *****
966 *****
967 *****
968 *****
969 *****
970 *****
971 *****
972 *****
973 *****
974 *****
975 *****
976 *****
977 *****
978 *****
979 *****
980 *****
981 *****
982 *****
983 *****
984 *****
985 *****
986 *****
987 *****
988 *****
989 *****
990 *****
991 *****
992 *****
993 *****
994 *****
995 *****
996 *****
997 *****
998 *****
999 *****
1000 *****

```

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 rhétoriques ?) de l'informatique en général et de la programmation en assembleur en particulier.

Pour cette semaine un grand mouvement de réflexion du côté du 6510 du Commodore 64. Mais les fanatiques du Z 80 du ZX 81 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
No 83 ----> APPLE
No 84 ----> TO7, TO7 70

En effet, dès que le processeur a descendu les différents appels jusqu'au sous-programme d, il se retrouve obligé de recommencer son parcours vers la routine la plus profonde par l'instruction de la ligne 330 (JSR b). Encore une fois nous allons à l'encontre de la logique d'utilisation des sous-programmes. Dans ce cas, tout comme dans celui de la routine qui s'appelle elle-même, nous allons empiler des adresses de retour dans la pile système, jusqu'au blocage définitif de notre micro-ordinateur.

Vous devrez donc programmer avec des pincettes lorsque vous désirez utiliser les sous-programmes, pratique qui devient rapidement nécessaire dès que les programmes atteignent un certain niveau de complexité. Encore une fois, ce genre d'incidents vous sera épargné si vous pensez à suivre scrupuleusement l'ordre que vous aurez établi vous-même par un organigramme.

Une autre pratique relativement courante de la programmation en langage machine consiste à se servir de la pile système pour stocker des données et des résultats de calculs intermédiaires. Rien ne vous empêche d'utiliser cette méthode ! Mais méfiez-vous des surprises... Créons un nouveau programme, dans lequel nous stockerons des valeurs intermédiaires dans la pile.

```
10 PAS 1
20 PAS 2
30 JSR a
40 AFFICHAGE
DES RESULTATS
50 FIN
```

Sous-programme a

```
100 CALCULE
110 STOCKE DANS LA PILE
120 CALCULE
130 RETIRE DE LA PILE
140 RETOUR
```

Voilà l'exemple le plus simple que nous puissions trouver. Cette opération de stockage est parfaitement fonctionnelle, dans le cas présent. En effet, lorsque le micro-processeur rencontre l'instruction de retour, il n'a dans la pile système que l'adresse de retour (soit 40 dans notre exemple).

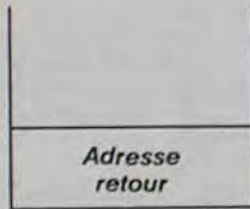
Maintenant, conservons le même programme principal et modifions le sous-programme a de telle façon que le stockage ne se passe pas aussi bien que précédemment.

Sous-programme a

```
100 CALCULE
110 STOCKE DANS LA PILE
120 CALCULE
130 STOCKE DANS LA PILE
140 RETOUR
```

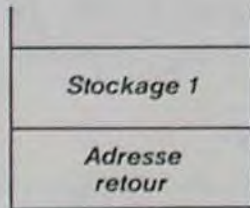
Que se passe-t-il dans ce cas précis ? Représentons la pile système à chacune des étapes franchies par le micro-processeur. Les pas 1 et 2 du programme principal ne touchent pas à la pile, donc aucun lieu de s'en inquiéter. Par contre à la ligne 30 nous trouvons un appel au sous-programme a. Comme nous l'avons étudié plus tôt dans ce cours, lorsque l'ordinateur rencontre une instruction de saut à une routine il place dans la pile système l'adresse à laquelle il devra reprendre le travail, une fois la routine exécutée.

PILE SYSTEME



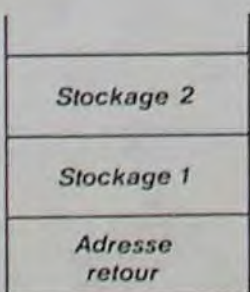
Etat de la pile à l'étape 3

Nous nous retrouvons donc dans le sous-programme a. La ligne 100 n'apporte pas de modification de la pile, par contre la ligne 110 indique clairement que l'on stocke le résultat du calcul de la ligne précédente dans la pile.



Etat de la pile à l'étape 5

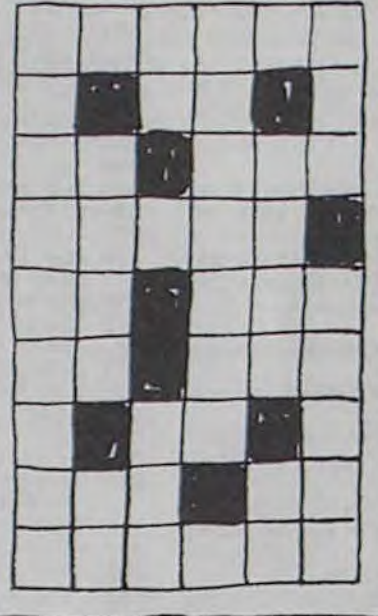
La séquence précédente se trouve réitérée dans les lignes 120 et 130. Nous aurons donc le contenu de la pile modifié une nouvelle fois.



Etat de la pile à l'étape 7

MOTS-CROISÉS

REMPLISSEZ CES SUPERBES MOTS-CROISÉS AVEC LES MOTS QUE VOUS VOULEZ, ET VOUS AUREZ AINSI UNE SUPERBE GRILLE DE MOTS-CROISÉS.



A ce point du sous-programme a, nous arrivons à l'instruction de retour. Nous allons donc devoir récupérer la valeur de l'adresse de retour dans la pile pour pouvoir continuer le travail. Et c'est là que les ennuis commencent sérieusement ! Au lieu de récupérer l'adresse de retour, le micro-processeur va partir à l'adresse indiquée par le résultat des calculs intermédiaires.

Nous pouvons donc tirer de cette expérience une nouvelle règle à appliquer absolument, lors de l'utilisation des sous-programmes : si l'on utilise la pile pour stocker des données intermédiaires, il est absolument essentiel de les retirer de la pile avant de quitter le sous-programme pour pouvoir revenir sans problème au programme principal. J'espère que l'exemple donné plus haut vous en aura convaincu et qu'il vous aura évité bien des ennuis inutiles.

DIRE QUE J'AI FAILLI AVOIR PLEIN D'ENNUIS ! MERCI HERBODIGIEL



Je sens que vous commencez à désespérer. Ce qui s'avérait comme une simple étape dans l'acquisition de connaissances en informatique se transforme en un véritable chemin de croix. Mais rassurez-vous ! Tout ce qui peut vous paraître inutile dans les conseils que je peux vous distiller au fil de ces cours ne le sera que dans la mesure où vous ne les appliquerez pas. En effet, rien n'est plus complexe que transmettre une expérience à des personnes innocentes dans un domaine donné. Pour ceux qui ne suivent pas ces remarques, ils auront à faire face aux problèmes que je décris, ou à des questions similaires. Ils se forgeront leur propre expérience et ne seront pas les moins capables au bout du compte, mais que de temps perdu à se pencher sur son écran pour essayer de diagnostiquer l'origine d'un bug lorsque l'on travaille sans méthode. Je ne souhaite pas vous offrir LA méthode, mais une méthode qui me semble la plus rationnelle possible.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... sur CBM 64

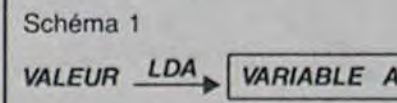


Chers lecteurs (sans hypocrisie aucune) vous êtes-vous sentis lésés à la lecture du dernier cours ? Il est vrai que ma verve épistolaire n'était pas des plus resplendissantes, cependant le tableau publié est indispensable pour une bonne programmation; le calcul des temps d'exécution n'est pas encore d'une utilité éblouissante, le langage machine étant suffisamment rapide pour pardonner les routines non structurées, mais les valeurs hexas et décimales des codes opération permettent une lecture rapide d'un programme sans désassembleur (très pratique pour la réalisation de copies anticafé).

A partir de ce jour, chaque instruction sera expliquée puis illustrée, nous reprendrons tout ce que vous avez déjà lu dans les précédents articles, pour parfaire votre connaissance de ces instructions.

Tout d'abord, les instructions de chargement.

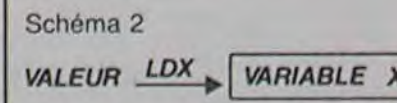
- LDA (LoaD Accumulator) charge l'accumulateur d'une valeur numérique.



LDA # \$ 05 charge A avec la valeur 05 (en décimal comme en hexa, mais ici c'est de l'hexa car la valeur est précédée d'un #)

Vous pouvez utiliser différents modes d'adressage : immédiat, direct, page zéro, indexé par X et Y, page zéro indexé par X, pré-indexé indirect, post-indexé indirect (reportez-vous au tableau pour trouver les codes hexa de ces différents modes d'adressage). Avec ceci vous pouvez pratiquement résoudre tous vos problèmes...

- LDX (LoaD index X) charge le registre d'index X avec (encore) une valeur numérique.

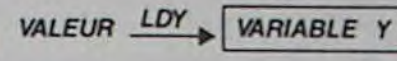


LDX # \$ 20 charge X avec la valeur hexa 20 (32 en décimal).

Les modes d'adressages que vous pouvez employer se résument à : immédiat, direct, page zéro, page zéro indexé par Y, indirect indexé par Y. La palette de fonctions est ici moins importante, mais toutefois suffisante. Pour ceux qui auraient oublié la signification d'adressage, reportez-vous au cours du numéro 75.

- LDY (LoaD index Y) charge le registre Y toujours avec une valeur numérique.

Schéma 3



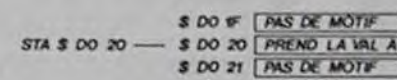
LDY # \$ 50 charge Y avec la valeur 50 (80 en décimal).

Nous pouvons, cette fois-ci, pratiquer les adressages suivants : immédiat, direct, page zéro, page zéro indexé par X, indirect indexé par X. L'utilisation de ces instructions provoque une modification de deux indicateurs du registre d'état : N et Z (contenu négatif ou nul).

Les trois instructions précédentes concernaient le chargement des registres. Nous allons maintenant nous pencher sur le chargement mémoire.

- STA (STore Accumulator) transfère le contenu de A dans une case définie dans l'opérande associé.

Schéma 4



Par exemple, si vous désirez obtenir une bordure noire sur votre écran, en basic vous taperez l'instruction : POKE 53280,0. En LM (langage machine) vous devrez d'abord charger A avec la valeur 0, puis transférer le contenu de A dans la case mémoire 53280 (#D020). Soit :

```
LDA # $ 00 A9 00
STA $ D020 8D 20 D0
BRK 00
```

Vous pourrez cette fois-ci utiliser les modes d'adressage : direct, indexé par X ou Y, page zéro, page zéro indexé par Y, pré-indexé indirect et post-indexé indirect.

- STX (STore index X) range le contenu du registre X dans une case mémoire désignée par l'opérande associé (ça ressemble méchamment à STA, non ?).

STX # D020 affecte à la case \$ D020 le contenu de X.

Notre exemple précédent deviendra donc :

```
LDX # $ 00 A2 00
STX $ D020 8E 20 D0
```

Et pour cette fois, les modes d'adressage sont : direct, page zéro et page zéro indexé par X.

- STY (STore index Y) Copie ! C'est pareil que pour STX, sauf que maintenant c'est Y qui s'y colle.

STY # \$ D020 mettra dans la case \$ D020 le contenu de Y.

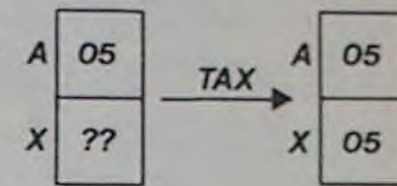
Pas terrible les différents modes d'adressage : direct, page zéro, page zéro indexé par X.

Ces trois instructions ne touchent en aucun cas au registre d'état R, donc pas de panique à prévoir de ce côté.

Nous passons donc allègrement au transfert de registre à registre. L'utilité de ces instructions se limite tout simplement à la possibilité de sauvegarder temporairement le contenu d'un registre dans un autre registre. Si ça vous semble sans intérêt maintenant, vous verrez bientôt que ce n'est pas si nul que ça.

- TAX (Transfer Accumulator to index X) fait, comme son nom l'indique, un transfert du contenu de A dans X.

Schéma 5



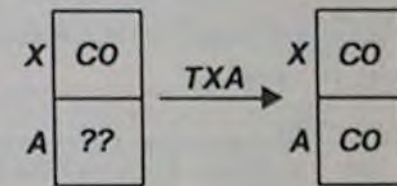
L'exemple ci-dessus est un exemple, la valeur a donc été choisie et cette instruction fonctionne avec n'importe quelle valeur. Le seul mode d'adressage qui vous reste est : implicite, donc rien de complexe.

- TAY (Transfer Accumulator to index Y) c'est pareil qu'avant mais avec le registre Y. Inutile donc de vous faire un dessin, vous en êtes capables tout seuls.

Comme par hasard, seul l'adressage implicite s'applique à cette instruction.

- TXA (Transfer index X to Accumulator) effectue la manoeuvre inverse de TAX (logique puissante et implacable).

Schéma 6



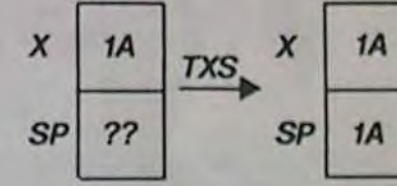
Encore une fois, l'adressage implicite règne en maître incontesté pour cette instruction.

- TYA (Transfer index Y to Accumulator) crack, encore un petit plagiat sur ce qui précède immédiatement : la même que pour TXA, mais avec le registre Y. Du coup pas de schéma.

Pour l'adressage, adressez-vous à TXA, c'est encore identique.

- TXS (Transfer index X to Stack pointer) transfère le contenu de X dans le pointeur de pile.

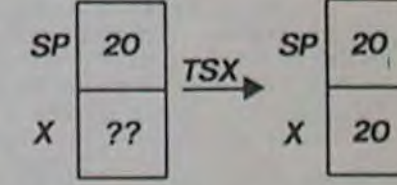
Schéma 7



Encore et toujours l'adressage implicite et lui seul !

- TSX (Transfer Stack pointer to index X) effectue l'opération inverse de TXS. Subtil et inattendu n'est-ce pas ?

Schéma 8



Et pour changer : adressage implicite uniquement.

Ces instructions affectent tranquillement deux des indicateurs du registre d'état. Il s'agit en l'occurrence de N et Z, ces deux drapeaux n'étant pas modifiés par TXS (il faut bien une exception à la règle).

Malgré toutes ces instructions miniques, nous ne pourrions pas toujours transférer les registres les uns dans les autres. Dans ces cas-là, nous nous servirons de la pile, que nous étudierons.

LES MARTIENS

Ce jeu spatial a un rapport éloigné avec les gaulois. En effet, vous devrez craindre que le ciel vous tombe sur la tête...

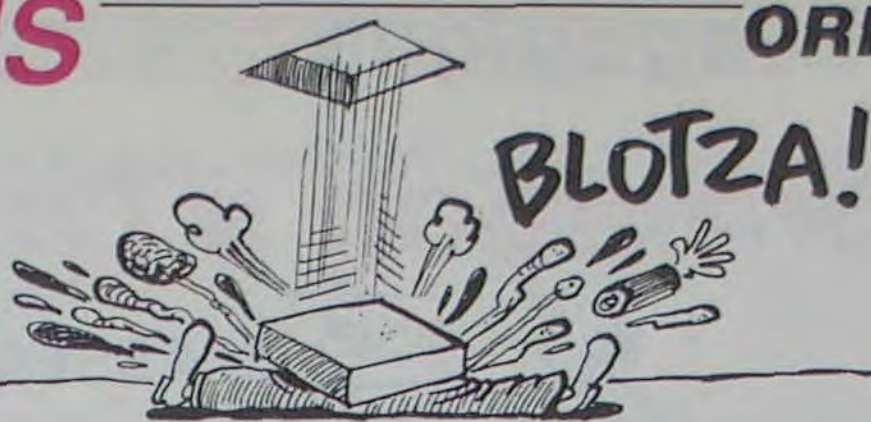
Vincent JAJOLET

Mode d'emploi :
Mode et travaux dans le programme.

```

0 REM *****
1 REM ** LES MARTIENS **
2 REM *****
3 REM PAR VINCENT JAJOLET
4 REM POUR ORIC-1 ET ATMOS
5 CLS PLOT8,13,"VEUILLEZ PATIENTE
R S.V.P." :R10=0:R9=0:PLAY0,0,0
:1000
6 INK6 PAPER0:POKE618,10:FORN=1T0
40:POKE47999+N,32:NEXT:R1=492:R0=0
B4
7 HIS=STR$(HI):RESTORE:IFPEEK(ND0
00)=169THENCALL#E76ELSECALL#E6CA
8 GOSUB400:IFPEEK(ND000)=169THENC
ALL#E93DELSECALL#E904
9 GOSUB600:DOKE#306,0:FFFF
10 CLS:FORK2=2T024STEP2:PLOT2,K2,
6:NEXT
11 C=18:D=25:B=1:INK3:PLOT2,26,5:
PLOT2,0,1:PLOT1,25,1:PLOT2,0,3:PAP
ER0
12 C=CHR$(254):POKE40017,7:PLOT9
,13,6:POKE40000,2:J=40:POKE618,10
13 FORA=3T032STEP4:PLOT4,26,"def9
":PLOT4,0,C+C+C+C:C+NEXT:PLOT35,
26,"def"
14 PLOT35,0,C+C+C+C:PLOT0,D," a
":PLOT10,13,"APPUYER SUR UNE TOUCH
E."
15 PLOT8,13,20:PLOT34,13,16:GOSUB
300
16 DOKE#306,0:GETM2:GETR4#1
FPEEK(ND000)=169THENCALL#FB14
17 IFPEEK(ND000)=166THENCALL#FAFA
18 PLOT10,13,"
":PLOT9,13,32:PLOT8,13,32
20 S7=S7+1
21 A=INT(RND(1)*35)+3
22 IF S7>35THEN690
23 IF SCRNC(A,B)<>32THENJ=21:GOTO31
ELSEJ=40
30 PLOT4,B,"b"
31 IF C>36THENC=36
34 PLOT0,D," a "
35 IFPEEK(ND000)=R10THEN100
36 IFPEEK(ND000)=R9THENC=C-1:PLAY4
,4,1,100
37 IFPEEK(ND000)=R8THENC=C+1:PLAY4
,4,1,100
38 IF C<2THENC=2
39 GOTOJ
40 B=B+1
50 IF B=25THENB=1:GOTO20ELSE30
100 IF SCRNC(C+1,B)=98ANDSCRNC(C+1,2
4)=32THEN190
105 GOTO36
190 PLAY4,4,4,4
200 E=24-B
210 PLOT4,1,B+1,STR$(E):IF SCRNC(A
,1,1)<>32THENPLOT4,1,B+1,"b"
212 FORN=B+2T024:PLOT4,N,"c":NEXT
:R=A+E:R8=STR$(R)
213 FORZ=1TOLEN(R8):E=MID$(R8,Z,
1):E=ASC(E):POKE40010+Z,E:NEXT
215 B=1:PLAY0,0,0,0:GOTO20
300 A="opqrst":B="lmnopqrst"
310 FORZ=1TOLEN(A8):E=MID$(A8,Z,
1):E=ASC(E):POKE40004+Z,E:NEXT:R8
=STR$(R)
311 FORN=1TOLEN(R8):E=MID$(R8,N

```



ORIC/ATMOS

LE CIEL NE TOMBE QUE SUR LES TÊTES DE CEUX QUI SONT JUSTE EN DESSOUS (PROVERBE GAULOIS)

```

614 L8="LE PLUS RAPIDEMENT POSSIB
LE, PLUS VOTRE BONUS EST ELEVE."
615 M8="VOUS VOUS DEPLACEZ GRACE
AUX TOUCHES DU CURSEUR : k GAUCHE
"
616 N8=" DROITE, ET POUR TIRER :
ESPACE."
617 O18=" VOUS AVEZ UNE PARTIE G
RATUITE A 200 POINTS ET AUSSI A 50
0 POINTS."
618 O28=" .. "
619 O38=" BON, JE VOUS LAISSE
, VOTRE COMMAN- DANT VOUS RECLAME
..."
658 Z8=" L E S M A R T I E N S h
I P A R V. J A J O L E T "
659 FORA=1TOLEN(Z8):E=MID$(Z8,A,
1):E=ASC(E):POKE47999+A,E:NEXT:PO
KE40000,21
660 PLOT2,13,"VOULEZ-VOUS LES INS
TRUCTIONS(O/N) ?":PLOT1,13,17:PLOT
30,13,16
661 WAIT50
662 GOSUB15020:IFAR<>#95ANDAR<>#8
8THEN662
666 FORN=1T025:POKE40000+N,32:NEX
T
667 IFAR=#88THENFORN=1T040:POKE47
999+N,32:NEXT:PLAY0,0,0,0:GOSUB100
00:RETURN
668 PLAY0,0,0,0:GOSUB17000:IFPEEK
(ND000)=169THENCALL#FB14ELSECALL#F
AFA
669 CLS:PRINT:PRINTCHR$(4)"
":CHR$(27)"J L E S M A R T I E N
S"CHR$(4)
670 PLOT2,1,1:PLOT2,2,1:PLOT4,1,2
3:PLOT4,2,23:POKE618,11
671 PRINT:PRINT:FORA=1TOLEN(A8):P
RINTMID$(A8,A,1):PLAY2,2,2,2:WAIT
7:NEXT
672 FORA=1TOLEN(A8):PRINTMID$(A8,
A,1):PLAY2,2,2,2:WAIT7:NEXT:PRINT
"
673 FORA=1TOLEN(A8):PRINTMID$(A8,
A,1):PLAY2,2,2,2:WAIT7:NEXT
674 FORA=1TOLEN(A8):PRINTMID$(A8,
A,1):PLAY2,2,2,2:WAIT7:NEXT:GOSUB
800
675 PLOT20+01,10,6:FORA=1TOLEN(A8)
:PRINTMID$(A8,A,1):PLAY2,2,2,2:W
AIT7:NEXT
676 FORA=1TOLEN(L8):PRINTMID$(L8,
A,1):PLAY2,2,2,2:WAIT7:NEXT
677 GOSUB1010:FORA=1TOLEN(M8):PRIN
TMID$(M8,A,1):PLAY2,2,2,2:WAIT7:N
EXT
678 FORA=1TOLEN(N8):PRINTMID$(N8,
A,1):PLAY2,2,2,2:WAIT7:NEXT:PRINT
679 FORA=1TOLEN(O18):PRINTMID$(O1
8,A,1):PLAY2,2,2,2:WAIT7:NEXT
680 FORA=1TOLEN(O28):PRINTMID$(O2
8,A,1):PLAY2,2,2,2:WAIT7:NEXT
681 FORA=1TOLEN(O38):PRINTMID$(O3
8,A,1):PLAY2,2,2,2:WAIT7:NEXT:PRIN
T:PRINT
683 PRINT "CHR$(27)"LAPP
UYER SUR ESPACE." :PLOT2,23,5:POKE6
18,10
684 PLAY0,0,0,0

```

```

685 GOSUB15020:IFAR<>#84THEN685
686 PLAY0,0,0,0
687 FORN=1T040:POKE47999+N,32:NEX
T
688 GOSUB18000
689 RETURN
690 PING:CLS:PLOT8,13,6:PLOT9,13,
20:PLOT32,13,16:F6=48027:PLOT9,12,
20
691 PLOT32,12,16:PLOT9,14,20:PLOT
32,14,16:IFR>HITHENGOSUB850
692 IFAR=12THEN695ELSEIFAR=1THEN7
00
693 IFR>200THENPLOT13,13,"PARTIE
GRATUITE":AR=12:S7=0:WAIT50:GOTO1
9000
695 IFR>500THENPLOT13,13,"PARTIE
GRATUITE":AR=1:S7=0:WAIT50:GOTO19
000
700 PLOT10,13,"VOULEZ-VOUS REJOU
E ?":AR=0:R=0:R8="
705 GOSUB17000
710 GOSUB15020:IFAR=#95THENPLAY0,
0,0,0:S7=0:R=0:GOTO10
720 IFAR<>#88THEN/10
730 IFPEEK(ND000)=169THENCALL583E
LSECALL555
740 END
800 PLOT24+01,10,2
805 PRINT "
":PLOT35+01,9,6:PLOT31+01,9
,2:RETURN
810 PRINT "
":RETURN
850 HI=R:HI8=R8:FORA=1TOLEN(R8):E
=MID$(R8,A,1):E=ASC(E):POKE6+A,
E:NEXT
851 GOTO855
852 REM
853 REM **CAS DU HI-SCORE BATTU**
854 REM
855 PRINT:PRINT"BRAVO !! HI-SCORE
BATTU !!!":FORN=1T01000STEP10
0:SOUND1,N,12:NEXT
856 PLAY0,0,0,0
858 RETURN
870 REM
900 REM **MUSIQUE**
910 REM
1100 DATA1,8,8,1,8,8,8,1,8,8,8,1,8,8,8
,1,8,8,8,1,8,8,8,1,8,8,8,3,6,10,5,
3,3,10,3
1110 DATA1,8,8,10,1,10,8,10,1,8
,8,8,1,8,8,8,1,8,8,8,1,8,8,8
1120 DATA3,3,10,5,3,6,10,6,1,10,
8,10,1,10,8,10
1130 DATA1,8,8,8,1,8,8,8,1,8,8,8,1,8,8,8
,1,8,8,8,3,3,10,5,3,3,10,3
1140 DATA1,1,8,1,1,1,8,1,1,1,8,1,1,1,8,1,1
,1,8,1
1150 DATA1,8,8,8,1,8,8,8,1,8,8,8,1,8,8,8
,1,8,8,8,1,8,8,8,1,8,8,8,3,6,10,5,
3,3,10,3
1160 DATA1,10,8,10,1,10,8,10,1,8
,8,1,8,8,8,1,8,8,8,1,8,8,8
1170 DATA3,3,10,5,3,6,10,6,1,10,
8,10,1,10,8,10
1180 DATA1,8,8,8,1,8,8,8,1,8,8,8,1,8,8,8
,1,8,8,8,3,3,10,5,3,3,10,3
1190 DATA1,1,8,1,1,1,8,1,1,1,8,1,1,1,8,1,1

```



MISSION 2HR+

On ne dérange pas impunément un héros de votre espèce, surtout lorsqu'il est en charmante compagnie. Les centaures de la planète VEGA vont sans doute l'apprendre à leurs dépens.

Serge CLAIRE

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

```

1 *****
2 ***** MISSION 2HR+ *****
3 ***** CLAIRE SERGE *****
4 *****
5 poke#FF10,1:poke#489A,3
10 wipe:color0,4,6,7:bright1:sound6,460
15 for I=10to 93step3:plot1,235-I,240-(I*2),235-(I*2)
,C:C=C+1:tone1,200/1:output"ALERTE!",100,125,0:outp
ut"*****",100,115,0:nex
20 for I=93to 10step-3:plot1,235-I,240-(I*2),235-(I*
2):output"V E G A",100,125,3:output"ATTAQUE",100,1
15,3:pause,1:nex
25 sound0,4096
30 cls:color0,4,6,7:goto90
32 **** TERRAIN ET METEORITES ****
35 cls:plot5,05,232,2,2:plot5,01,232,2,2:BZ=int(rn
d(193,201))
40 for I=1to (6-S):outputchr$(BZ),rnd(40,110),rnd(
01+8,05-8),1:outputchr$(BZ),rnd(90,210),rnd(01+8,05-
8),1:nex:retu
42 *** COULEUR A CHAQUE PASSAGE ***
45 color0,3,1,2:retu
50 color0,6,5,7:retu
55 color0,4,6,1:retu
60 color0,1,3,5:retu
65 color0,5,7,2:retu
70 color0,2,4,1:retu
75 color0,2,5,3:retu
80 color0,3,7,4:retu
85 color0,4,6,7:retu
87 ***** PROGRAMME PRINCIPAL *****

```



```

90 gosub355
95 for I=195to132step-7:outputchr$(199),12,1,2:outpu
tchr$(199),84,1,2:outputchr$(199),150,1,3:outputchr$(
199),222,1,3:nex
100 for I=12to84step8:outputchr$(199),1,202,2:outpu
tchr$(199),1,125,2:outputchr$(199),138+I,125,3:outpu
tchr$(199),138+I,202,3:nex
105 output"M I S S I O N 2 H R +",55, 220,3:out
put" I S S I O N 2 H R +",56,221,1
110 plot16,180,72,58,2:plot154,180,72,58,3:output"C
HALLENGER",159,190,1:output"RECORDMAN",25,190,1:outp
ut"RECORDMAN",26,190,3:output"CHALLENGER",160,190,2
115 output"HECTOR",30,175,0:output"3 pts",30,160,0:
output"1 sec",30,145,0
120 screen1,90,240,90
125 cls:S=1:OS=90:OI=9
130 gosub35
135 sound3,30:output"COMPTE A REBOURS :",40,100,1:0
utput"COMPTE A REBOURS :",41,101,3:for I=9to0step-1:0
utput I,150,100,3:pause,2:output I,150,100,0:nex
140 plot35,105,125,15,0:for I=220to10step-10:sound0,
24844:output"60 ",I,110,3:if I<=80thenpause,1
145 output"60 ",I,110,0:sound0,4096:nex:tiset
150 A=B-S:Y=50:PA=1:sound0,200
155 plot15,112,62,10,1:plot83,112,77,10,1:plot166,1
12,62,10,1:output"Route :",17,110,0:output"Vent :",8
5,110,0:output"Mach :",168,110,0
160 gosub35:X=15
165 outputTR#9+PA,55,110,0:outputS,200,110,0:ifPA<
6thenoutput"FORT",125,110,0:elsetoutput"FORT",125,110
,1:output"NUL",125,110,0

```

```

170 outputchr$(192),X,Y,3
175 plotint(rnd(10,230)),int(rnd(01,05)),3
180 if point(X+10,Y-3)=1 then goto255
185 if point(X+7,Y)=1 then goto255
190 if point(X+7,Y-6)=1 then goto255
195 output chr$(192),X,Y,0
200 SC=SC+(S#PA)
205 if joy(0)=0andPA>6then Y=Y:goto215
210 Y=Y-(joy(0)-6)
215 if Y>05 or Y<01+5 then goto255
220 X=X+(2#S)
225 if X<=210thengoto170
230 outputTR#9+PA,55,110,1:outputS,200,110,1
235 S=S+.5:OS=OS-3:OI=OI+3:PA=PA+1
240 ifPA<10 thengosub40+5#PA:gato160
245 sound0,4096:gosub340:TR=TR+1:SC=0:OI=9:OS=9:S=
1:output"NUL",125,110,1
250 ifTR<>6thengoto150:elsePA=0:gosub335:sound3,8:c
ls:output"R E C O R D A B S O L U !",40,80,1:outp
ut"R E C O R D A B S O L U !",41,81,3:flash0,50:g
osub335:sound0,4096:gato265
252 ***** PERDU *****
255 for I=1to5:outputchr$(192),X,Y,3: sound6,460:out
putchr$(201),X+5,Y,0:outputchr$(201),X+5,Y,2:flash0,
4:nex:sound0,4096
260 outputchr$(192),X,Y,0:outputchr$(201),X+5,Y,0:p
lot5,05,232,2,0:plot5,01,232,2,0:for I=10to150step5:t
one1,10:print:pause,1:nex

```

MULTIGRAPH

CANON X 07



Monsieur CANON nous fait part de son mariage réussi avec l'imprimante graphique X-710, souhaitons-leur du bonheur et beaucoup de petits histogrammes.

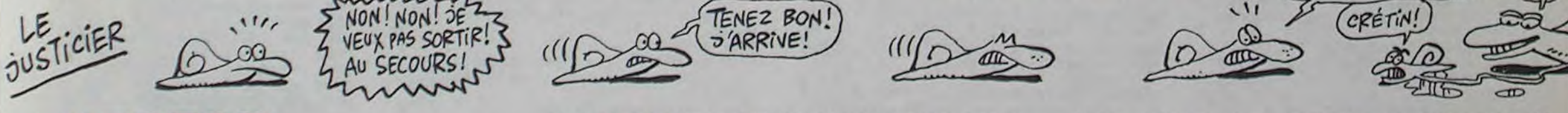
Olivier FAUGERAS

Mode d'emploi : Petit programme graphique et statistique utilisant l'imprimante X-710. Après lancement, si vous désirez accéder à un fichier précédemment créé, répondez O (Oui), sinon une touche quelconque fera l'affaire. Entrez : - un titre de moins de 26 caractères qui sera centré. - le nombre de périodes. - le nombre de rubriques. - le nom de chaque période ainsi que celui de chaque rubrique (chaîne de caractères ou nombre). Si vous entrez une chaîne de caractères, attention aux prévisions : le programme numérotera les périodes de 1 à N et vous devrez entrer le numéro de la période pour laquelle vous désirez faire une prévision. - les différentes valeurs des rubriques pour chaque période.

- 1-Pourcentages, imprime les valeurs entrées, les pourcentages par rubrique et par période
2-Moyennes et écart type : 1, par rubrique 2, par période 3-Histogramme : 1, par rubrique (% par rapport aux rubriques) 2, par période (% par rapport aux périodes) 3, en valeur réelle (celles des entrées). Choisir un maximum et un minimum pour l'impression de l'histogramme.
4-Prévisions, calcule la droite d'ajustement pour chaque rubrique ainsi que les valeurs cherchées. Si la valeur demandée est égale à la période N+ 1, le programme, en plus du calcul normal, ajoutera ou retranchera l'écart-type selon la tendance.
5-Graphe (19 périodes maximum) : 1, données cumulées, additionne les différentes valeurs de la période 1 à N pour chaque rubrique. 2, en valeur réelle (cf histogramme).
6-Fichier (4 options), lit ou enregistre en RAM ou sur K7 les données. Si lecture, possibilité de rajouter jusqu'à 5 données par lecture qu'on peut de nouveau sauvegarder.
7-Ecran, trace à l'écran les valeurs entrées ou lues. Si elles sont trop nombreuses pour tenir l'écran, seules les premières seront visibles.
0-Fin.



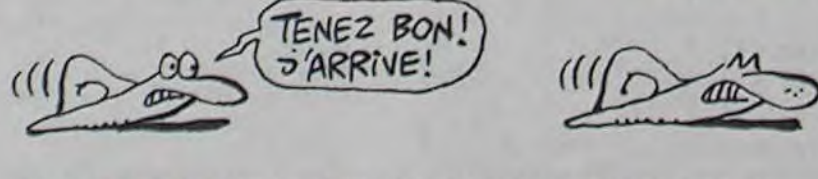
```
1 *** Olivier FAUGERAS ***
2 ***** PRESENTE *****
3 *** MULTI-GRAPH (c) ***
4 CLS: CLEAR(200):Z=0
5 PRINT* MULTI-GRAPH
7 INPUT*Acces fichier :IA*:IFA*:O
*THEN9100
8 INPUT*Titre*:T$
9 IFLEN(T$)>26 THEN PRINT* Trop long
*:GOTO5
10 INPUT*Nb Periode*:P
20 INPUT*Nb Rubriques*:R:GOSUB27
:GOTO30
27 DIM X(P),E(P,R),SX(P),VR(R),W(R),
,ET(R),VX(P),EX(P),WX(P),VP(P),P$
(P),R$(R)
28 DIM B(P,R),S(R),M(R),SI(P),C(P,R),
A(P,R)
29 IFRE(0)<500 THEN CLS:PRINT," P
lus de place":ENDELSERETURN
30 FOR I=1 TO B: LPRINT(1,0) "I":NEXT
: LPRINT
32 LPRINT(3,3) TAB( INT( (26-LEN(T$)
)/2) ) T$
34 FOR I=1 TO P: PRINT* Periode* I: " :
: INPUT* I: NEXT
40 FOR I=1 TO R: PRINT* Rubrique* I: " :
: INPUT* I: NEXT
50 CLS: FOR I=1 TO P: PRINT* I: FOR J=1
TO R
55 PRINT* (J): INPUT* I, J
56 IFA( I, J ) Z THEN Z=A( I, J )
60 NEXT J, I
66 *** CALCUL PRINCIPAL ***
80 FOR I=1 TO P: FOR J=1 TO R: S( J ) =A
( I, J ): W( J ) =W( J ) +A( I, J ): NEXT J, I
81 CLS: PRINT, " Un instant...": I
FR<Z THEN B5
82 SS=0: FOR J=1 TO R
83 IFS( J ) S THEN SS=S( J )
84 NEXT
85 MA=Z: FOR I=1 TO P: FOR J=1 TO R: IFA( I,
J ) MATHEMA= A( I, J )
86 NEXT J, I
90 FOR J=1 TO R: M( J ) =S( J ) /P: VR( J ) =W
( J ) /P: ( M( J ) ^2)
91 ET( J ) =SQR( VR( J ) ): NEXT
92 FOR I=1 TO P: FOR J=1 TO R: B( I, J ) =100*
A( I, J ) /S( J ): NEXT J, I
93 FOR I=1 TO P: FOR J=1 TO R: SI( I ) =SI( I )
+A( I, J ): NEXT J, I
94 FOR I=1 TO P: FOR J=1 TO R: E( I, J ) =100*
A( I, J ) /SI( I )
95 SX( I ) =SX( I ) +A( I, J ): WX( I ) =WX( I )
+A( I, J ): NEXT J, I
96 FOR I=1 TO P: MX( I ) =SX( I ) /R: VX( I ) =
WX( I ) /R: ( MX( I ) ^2): EX( I ) =SQR( VX( I )
): NEXT
99 ***** MENU *****
110 CLS: PRINT* 1-% 2-Moyenne
112 INPUT* 3-Histo 4-Prevision 5-Gr
aphe 6-Fichier 7-Ecran 0-FIN*:IA
120 IFA( 000A ) THEN I10
125 IFA( 000H ) THEN IPRINT: FORH=1 TO B0: LPR
INT( I, 0 ) "H": NEXTH: CLS: END
```



HECTOR

Suite de la page 22

```
262 ***** FIN DU JEU ET SCORE *****
265 Z=INT( TIME(50) ): SC=SC+( TR*4465)
270 IFS<RE THEN GOTO300
275 gosub350:plot40,40,60,10,3:output"VOTRE NOM",42
,38,2:cursor100,38:inputNR$:iflen(NR$)>10 then printnta
b(10)"NOM TROP LONG":pause2:cls:goto275:else RE=SC:ZR
=Z
280 cls:plot16,180,72,58,2:outputNR$,25,170,0:output
str$(RE)+" pts",20,155,0:outputstr$(ZR)+" sec",20,1
40,0
285 plot93,201,56,82,0:if TR>0 then for I=1 to TR: for J=1 t
o R: outputchr$(192),85+9*I,208-J*9,1:next
290 if PA>1 then for I=1 to PA-1: outputchr$(192),94+9*I,TR
,208-I*9,1:next
295 plot154,180,72,58,3:goto305
300 plot154,180,72,58,3:outputstr$( (TR*10)+PA-1)+"
routes",158,170,0:outputstr$(SC)+" pts",158,155,0:ou
tputstr$(Z)+" sec",158,140,0
305 SC=0:plot15,112,215,10,0:pause.5
310 for I=1 to 24: output"AU",215-5*I,110,1:toneI,1: ou
tput"AU",215-5*I,110,0:next:output"AU",95,110,1
315 for I=1 to 20: output"SUI",215-5*I,110,1:toneI,2: o
utput"SUI",215-5*I,110,0:next:output"SUI",113,110,1
```



```
320 for I=1 to 14: output"VANT",215-5*I,110,1:toneI,3:
output"VANT",215-5*I,110,0:next:output"VANT",131,110
,1
325 pause.1:output"AU SUIVANT",95,110,int( time(50) ):
:pause.1:output"AU SUIVANT",95,110,0:iffire(0)=1 then
goto325
330 N=1:PA=0:TR=0:plot94,112,65,10,0:color0,4,6,7:g
oto125
332 ***** MUSIQUE *****
335 data84,80,74,90,66,99,62,108,56,120,50,136,44,
150,40,162,40,162,38,172,40,162,38,172
340 for J=1 to 3: restore335
345 for I=1 to 12: readA, Z: toneA, Z: next
350 for I=120 to 80 step -10: toneI, I-20: next: return
352 ***** REGLES DU JEU *****
355 color0,6,7,4
360 cls:plot11,225,222,220,1:plot12,224,220,218,0:p
lot13,223,218,216,2:plot14,222,216,214,0:plot15,221,
214,212,1:plot16,220,212,210,0
365 output" M I S S I O N - 2 H R + ",60,210,3:output
" M I S S I O N - 2 H R + ",61,211,2:output" Les centau
res de la planète Véga",26,185,2:output" attaque v
otre dépôt d'armes .",26,170,2
370 output"Vite, vous quittez la blonde su-",26,150
,2:output"perbe qui ronfle ' vos cotés, et",26,135,2
:output"vous montez ' bord de votre jet.",26,120,2:io
utput"La nuit est belle et les étoiles",26,100,2
375 output"brillent mais vous avez les jam-",26,85,
2:output"bes molles et la queue de bois!",26,70,2:io
utput"Mais bon, il faut y aller...",26,55,2
380 output"TIREZ POUR CONTINUER...",70,25,3:iffire(
0)=1 then goto380: else plot20,190,200,180,0
```



```
385 output"Vous devez emprunter les routes",26,185,
2:output"sidéales ouest, mais attention",26,170,2:io
utput"le danger vous queue :",26,155,2
415 data8,8,192,96,112,255,255,112,96,192,16,56,10
8,254,254,124,56,16,8,24,60,254,127,60,24,16,195,102
,60,219,60,102,195,0,24,60,126,219,231,126,60,24
420 data16,16,56,238,56,16,16,0,60,126,231,219,219
,231,126,60,66,90,60,255,60,90,66,0,153,102,102,153,
153,102,102,153,0,255,255,0,0,255,255,0
425 restore415: for I=&F9C1to&FA12: readJ: pokeI, J: next
: poke&5FE4, &F9: poke&5FE3, &C1
430 color0,4,6,7: for I=1 to 90: scroll164*3: brightI: ne: t
: bright0: return
432 ***** 5416 BYTES USED *****
433 *** SUPPRIMEZ TOUS LES REM ***
434 ***** ILS NE SERVENT PAS *****
390 output"-des météorites pleines d'acide",26,135,
2:output" essayent de vous prendre entre",26,120,2:io
utput" leurs griffes.",26,105,2:output"-le vent d' u
ranus souffle fort",26,90,2
395 output" alors ne lachez pas le manche!",26,75,2
:output"TIREZ POUR CONTINUER...",70,25,3:iffire(0)=1
then goto395: else plot20,190,200,180,0
400 output"-les routes rapetissent",26,185,2:output
"-votre jet va de plus en plus",26,170,2:output" vit
e et change de couleur...",26,155,2:output"-les frei
ns ne répondent plus!",26,140,2
405 output"Ne perdez surtout pas le moral !",26,110
,2:output"Ce n'est vraiment pas le moment!",26,95,2:
output" Bonne chance quand m'ême !",26,75,2
410 output"TIREZ POUR CONTINUER...",70,25,3:iffire(
0)=1 then goto410
```

BLUES SPRITES

Aidez votre petite amie retenue prisonnière dans le manoir de l'horrible sorcier Garmel. Mais vous n'avez que deux jours pour la délivrer.

C. DEVATINE



TI99 BASIC ETENDU

C'EST VOUS L'HORRIBLE SORCIER QUI RETENEZ MA FIANCÉE PRISONNIÈRE?

GARDEZ-LA!



```
100 ON ERROR 310
110 CALL CLEAR
120 CALL SCREEN(2)
130 CALL PRESENTATION
140 CALL NUANCES
150 CALL CHOIX(TP%,VIT,CH)
160 CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(ALL)
: CALL CHARSET
170 CALL TABLEAU1(XX,YY,VIT)
180 CALL JEU1(XX,YY,1,L,J1,S1)
190 IF A$="00030F0F1E1E3C3C" THEN CO
EF1=1 ELSE CDEF1=3
200 IF J1<6 THEN 250
210 CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(ALL)
: CALL CHARSET : CALL COLOR(1,2,1)
)
```

```
100 ON ERROR 310
110 CALL CLEAR
120 CALL SCREEN(2)
130 CALL PRESENTATION
140 CALL NUANCES
150 CALL CHOIX(TP%,VIT,CH)
160 CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(ALL)
: CALL CHARSET
170 CALL TABLEAU1(XX,YY,VIT)
180 CALL JEU1(XX,YY,1,L,J1,S1)
190 IF A$="00030F0F1E1E3C3C" THEN CO
EF1=1 ELSE CDEF1=3
200 IF J1<6 THEN 250
210 CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(ALL)
: CALL CHARSET : CALL COLOR(1,2,1)
)
```

```
220 CALL TABLEAU2(VIT)
230 CALL JEU2(XX,YY,PO,A$,L,P,S2,J2)
240 IF A$="00030F0F1E1E3C3C" THEN CO
EF2=1 ELSE CDEF2=3
250 CALL SCORE(A$,J1,J2,CH,S1,S2,COE
F1,CDEF2)
260 FOR I=1 TO 1000 : NEXT I
270 CALL CLEAR : FOR I=1 TO 14 : C
ALL COLOR(I,11,1) : NEXT I
280 DISPLAY AT(12,5) : "VOULEZ-VOUS RE
JOUER ?"
290 ACCEPT AT(16,5)BEEP SIZE(3)VALID
ATE("OUIN") : REPONSE$
300 IF SEG$(REPONSE$,1,1)="O" THEN C
ALL PRESENTATION : GOTO 150 ELSE CA
LL CLEAR
: END
```

```
310 ON ERROR 310
320 RETURN NEXT
330 SUB PRESENTATION
340 CALL CLEAR
350 CALL SCREEN(2)
360 CALL MAGNIFY(3)
370 CALL COLOR(2,7,1,3,7,1,4,7,1,9,1
1,1,10,11,1,11,11,1,12,5,1,13,5,1,14
,3,1)
380 A$="0F1F3F7F7B7B7F7F" : B$="3F1
F00707F7F3F1F" : C$="FBFCFEFE0E00FB
FC" : D
$="FEFE1E1E1E1E1E1E"
390 CALL CHAR(44,"7B7B7B7B7B7B7B7B",
45,"7B7B7B7B7F7F7F7F",46,"00000000FE
FEFEFE")
400 CALL CHAR(64,"0000000000003030")
410 CALL CHAR(47,A$,4B$,4C$,4D$,4E$,4F$,
48$,49$,50$,51$,52$,53$,54$,55$,56$,57$,58$,59$,60$,61$,62$,63$,64$,65$,66$,67$,68$,69$,70$,71$,72$,73$,74$,75$,76$,77$,78$,79$,80$,81$,82$,83$,84$,85$,86$,87$,88$,89$,90$,91$,92$,93$,94$,95$,96$,97$,98$,99$,100$)
420 CALL CHAR(51,"7F7F7F7F03030303",
52,"0303030303030303",53,"FEFEFEFE0C
0C0C0C",
54,"C0C0C0C0C0C0C0C0C0")
430 CALL CHAR(55,"F0F0F0F0F0F0F0F0",
56,"F0F0F0F0FF7F3F1F",57,"3C3C3C3C3C
3C3C3C",
58,"3C3C3C3CFCFCFBF0E0")
440 CALL CHAR(59,"7F7F7F7F7B7B7B7F",
60,"7F7F7F7B7B7B7B7B",61,"FEFEFEFE00
0000FB",
62,"FBFBFB0000000000")
450 CALL CHAR(96,"7F7F7F7F7B7B7F7F",
97,"7F7F7B7B7F7F7F7F",98,"FEFEFEFE00
00F0F0",
99,"F0F00000FEFEFEFE")
460 CALL CHAR(100,"0F1F3F7CFCFBF0F0F",
101,"F0F0F0FB7C3F1F0F",102,"E0F0FB3
C1C1C000
0",103,"00001C1C3CFCFBF0E0")
470 CALL CHAR(104,"7F7F7F7B7B7B7B7F",
105,"7F7F7B7B7B7B7B7B",106,"F0FBFC3
E1E1E3EF
E",107,"FBF0E0F07B3C1E0E")
480 CALL CHAR(108,"F0FBFCFEFFFF7F3",
109,"F1F0F0F0F0F0F0F0",110,"0F1F3F7
FFFFFCF",
111,"F0F0F0F0F0F0F0F0")
490 CALL CHAR(112,A$,113,B$,114,C$,1
15,D$)
500 CALL CHAR(120,A$,121,B$,122,C$,1
23,D$)
510 CALL CHAR(124,"F0F0F0F0F0FFFF",
125,"FFFFF0F0F0F0F0F0",126,"1E1E1E1
E1E1E1E
E",127,"FEFE1E1E1E1E1E1E")
520 CALL CHAR(128,"3F7FFFFCFBFBFB",
129,"FBFBFBFCFFFF7F3",130,"F0FBFCF
CFC7C7C",
131,"7C7C7CFCFCFCFBF0")
530 CALL CHAR(132,"7F7F7B7B7B7B7F",
133,"7F7F7B7B7B7B7B",134,"F0FBFC3
C1C1C3CF",
135,"FBF0000000000000")
540 CALL CHAR(136,"0103070101000000",
37,"0F1F3F73793C1B0B",38,"F0CB8E1E00
000000",
39,"C0E0E0FCFEFE1800")
550 CALL CHAR(40,"000000030100011D",
41,"7F7F717070600000",42,"00000000B0
C0FBFC",
43,"FCDEDE1C3B7EFFFF")
560 CALL CHAR(116,"000000303B1B0B00",
117,RPT$("0",16),118,"000000B10000
000",119
,RPT$("0",167))
570 CALL CHAR(136,"030F3F7F7F7F7F7F")
```

```
,137,"FCBB000000000000",138,"F0FCFE.
EDCC0E00
0",139,RPT$("0",16))
580 CALL CHAR(140,"0000001C1E0F0F07",
141,RPT$("0",16),142,"000060C0C0CF0E
0C0",143
,RPT$("0",16))
590 CALL CHAR(91,"0000FFFFF0000000")
600 CALL COLOR(8,13,1)
610 CALL CHAR(92,RPT$("0",16),94,"14
CC292AB3761C1B",93,RPT$("0",16),95,R
PT$("0",
16))
620 CALL HCHAR(4,15,44) : CALL HCHAR
(5,15,45) : CALL HCHAR(5,16,46)
630 CALL HCHAR(4,17,96) : CALL HCHAR
(5,17,97) : CALL HCHAR(4,18,98) : CA
LL HCHAR
(5,18,99)
640 CALL HCHAR(4,19,120) : CALL HCHA
R(5,19,121) : CALL HCHAR(4,20,122) :
CALL HC
HAR(5,20,123)
650 CALL HCHAR(7,7,47) : CALL HCHAR(
8,7,48) : CALL HCHAR(7,8,49) : CALL
HCHAR(8,
8,50)
660 CALL HCHAR(7,9,100) : CALL HCHAR
(8,9,101) : CALL HCHAR(7,10,102) : C
ALL HCHA
R(8,10,103)
670 CALL HCHAR(7,11,124) : CALL HCHA
R(8,11,125) : CALL HCHAR(7,12,126) :
CALL HC
HAR(8,12,127)
680 CALL HCHAR(7,13,51) : CALL HCHAR
(8,13,52) : CALL HCHAR(7,14,53) : CA
LL HCHAR
(8,14,54)
690 CALL HCHAR(7,15,104) : CALL HCHA
R(8,15,105) : CALL HCHAR(7,16,106) :
CALL HC
HAR(8,16,107)
700 CALL HCHAR(7,17,128) : CALL HCHA
R(8,17,129) : CALL HCHAR(7,18,130) :
CALL HC
HAR(8,18,131)
710 CALL HCHAR(7,19,55) : CALL HCHAR
(8,19,56) : CALL HCHAR(7,20,57) : CA
LL HCHAR
(8,20,58)
720 CALL HCHAR(7,21,108) : CALL HCHA
R(8,21,109) : CALL HCHAR(7,22,110) :
CALL HC
HAR(8,22,111)
730 CALL HCHAR(7,23,132) : CALL HCHA
R(8,23,133) : CALL HCHAR(7,24,134) :
CALL HC
HAR(8,24,135)
740 CALL HCHAR(7,25,59) : CALL HCHAR
(8,25,60) : CALL HCHAR(7,26,61) : CA
LL HCHAR
(8,26,62)
750 CALL HCHAR(7,27,112) : CALL HCHA
R(8,27,113) : CALL HCHAR(7,28,114) :
CALL HC
HAR(8,28,115)
760 CALL HCHAR(6,15,91,6) : CALL HCH
AR(9,7,91,22)
770 CALL SPRITE(1,136,7,120,30,12,3
6,5,127,30,13,140,16,127,30,14,40,7,
135,28)
780 CALL SPRITE(1,92,13,142,40)
790 SUBEND
800 SUB NUANCES
810 CALL COLOR(5,15,1,6,15,1,7,15,1)
820 FOR I=1 TO 20
830 CALL COLOR(2,5,1,3,5,1,4,5,1,9,7
,1,10,7,1,11,7,1,12,11,1,13,11,1,14,
11,1)
840 CALL COLOR(2,11,1,3,11,1,4,11,1,
9,5,1,10,5,1,11,5,1,12,7,1,13,7,1,14
,7,1)
850 CALL COLOR(2,7,1,3,7,1,4,7,1,9,1
1,1,10,11,1,11,11,1,12,5,1,13,5,1,14
,5,1)
860 NEXT I
870 CALL MUSIQUE
880 DISPLAY AT(22,1)SIZE(27) : " : D
ISPLAY AT(24,1)SIZE(26) : "
890 SUBEND
900 SUB CHOIX(TP%,VIT,CH)
910 CALL CHAR(64,"00FF000000000000")
920 CALL COLOR(0,7,1)
930 CALL COLOR(5,15,1,6,15,1,7,15,1)
940 FOR I=22 TO 24 STEP 2 : DISPLAY
AT(I,5)SIZE(24) : " : NEXT I
950 FOR I=12 TO 14 STEP 2 : DISPLAY
AT(I,7)SIZE(24)BEEP : " : NEXT I
960 DISPLAY AT(12,7) : "FAITES VOTRE C
HOIX"
970 DISPLAY AT(16,7)BEEP : "ATTENDRI"
: DISPLAY AT(18,7)BEEP : "AMOUREUX" :
: DISPLA
Y AT(20,7)BEEP : "PASSIONNE"
980 ACCEPT AT(23,10)VALIDATE ("XKAMUI
ZEDSTRFNPO")BEEP SIZE(9) : TP$
990 IF TP$="ATTENDRI" THEN VIT=-1 :
CH=1 : GOTO 1010
1000 IF TP$="AMOUREUX" THEN VIT=-2 :
CH=2 ELSE VIT=-3 : CH=3
1010 SUBEND
1020 SUB MUSIQUE
1030 DATA 330,300,370,225,330,75,277
,225,330,75,330,525,659,75,740,225,6
59,75,55
4,225,659,75,659,525
1040 DATA 659,100,659,100,659,100,74
0,100,740,100,740,100,784,100,784,10
0,784,10
0,831,525
1050 DATA 330,300,370,225,330,75,277
,225,330,75,294,525,294,75,330,225,2
94,75,24
7,225
1060 DATA 294,75,277,525,277,75,294,
```

```
225,277,75,220,225,277,75,247,525,24
7,75,277
,225
1070 DATA 247,75,208,225,247,75,220,
525,330,75,440,-225,110,110
1080 RESTORE
1090 FOR I=1 TO 46 : READ NOTE,DURE
E : CALL SOUND(DUREE,NOTE,0) : NEXT
I
1100 RESTORE 1050
1110 FOR I=1 TO 26 : READ NOTE,DURE
E : CALL SOUND(DUREE,NOTE,0) : NEXT
I
1120 SUBEND
1130 SUB SOLEIL
1140 CALL CHAR(84,"000000100B070FFF",
85,"0F0F070B11010101",86,"80B0B0BBD
0E0F0F0",
87,"FFFOE0D00B0000000")
1150 SUBEND
1160 SUB AZRAEL
1170 CALL CHAR(92,"804040404040607F",
93,"7F7F7F3F40404060",94,"000012091
F151FFF",
95,"FEEOC04040404060")
1180 SUBEND
1190 SUB TABLEAU1(XX,YY,VIT)
1200 CALL CHAR(88,"107CFE4444442810"
)
1210 CALL AZRAEL
1220 CALL CHAR(140,"FCFCFCFCFCFCFC00
",141,RPT$("0",16),142,RPT$("0",16),
143,RPT$
("0",16))
1230 CALL CHAR(80,RPT$("F",16)) : CA
LL COLOR(7,8,1)
1240 CALL SOLEIL
1250 CALL CHAR(98,"0001010101000000",
79,RPT$("F",16))
1260 CALL CHAR(33,"0000000000030707",
34,"00000000FFFFFF",35,"000000000
0C0E0FB",
36,"000000000000101")
1270 CALL CHAR(37,"0F1F3F7F7F7F7F7F",
38,RPT$("F",16),39,"FCFEFFFFFFF7F7F
F",40,"0
0000B0C0E0F0F0")
1280 CALL CHAR(41,"03070F1F1F3F7FFF",
42,RPT$("F",16),43,"000000000020303
B")
1290 CALL CHAR(44,RPT$("F",12)&"7F3F
",45,"F0FBFCFCFCFEFEFE",46,"3C3C3E3F
3F3E3EFC
")
1300 CALL CHAR(47,"1F07"&RPT$("0",12
),48,"C0"&RPT$("0",14),49,"07"&RPT$
("0",14))
1310 CALL CHAR(50,"FF0701"&RPT$("0",
10),99,"FBFOE0C000000000")
1320 CALL CHAR(60,RPT$("FF9999FF",2)
,52,"0000010307070F0F",53,RPT$("0",1
5),54,"3
FFFEFEFEFEFEFEFE",55,RPT$("0",16))
1330 CALL CHAR(56,"00000000C0E0E0F0",
57,RPT$("0",16),58,RPT$("0",16),59,
RPT$
("0",16))
1340 CALL CHAR(62,RPT$("0",16),61,RP
T$
("0",16))
1350 CALL CHAR(64,RPT$("1F",8),65,"1
F0F070707030301",66,RPT$("B0",8),67,
RPT$
("B0",8)&"00")
1360 CALL CHAR(68,"001F1F0F0F0F0F0F",
69,RPT$("0",16),70,"00B0C0E0E0C0C0C
0",71,RP
T$
("0",16))
1370 CALL CHAR(72,"1F1F3F3F3F3F3F3F",
73,"1F1F0F0F03000000",74,"FFFFFFF7
FFF1F00",
75,"FFFFFFF7E000000")
1380 CALL CHAR(76,"E0E0C0B000000000",
77,"F0F0FBFBFBFBF0F0",78,"F0F0F0FC
FCFCFCFC
")
1390 CALL CHAR(132,"0F0F0F0000000000",
133,RPT$("0",16),134,"FFFFFF0000000
0000",13
5,RPT$
("0",16))
1400 CALL CHAR(136,"000000003030303",
137,"03030303030300",138,"00000006
F6F6F696",
139,"F6F6F6F6C6000000")
1410 CALL CHAR(108,"0000003B3B1B0B00",
109,RPT$("0",16),110,"0000000B10B0
C000",11
1,RPT$
("0",16))
1420 CALL CHAR(97,"FBFCFEFFFFFFF7F7F
")
1430 CALL CHAR(51,"1F06000000000000")
1440 CALL F
1450 CALL CLEAR : CALL MAGNIFY(3) :
CALL SCREEN(13)
1460 CALL SPRITE(1,100,5,92,128,12,
104,16,100,126,13,108,2,91,127,14,11
2,16,85,
128)
1470 CALL COLOR(1,7,1,2,7,1,3,7,16,4
,2,5,6,16,1,9,7,1)
1480 CALL HCHAR(1,1,80,320)
1490 CALL HCHAR(18,28,33) : CALL HCH
AR(18,29,34) : CALL HCHAR(18,30,35) :
CALL H
CHAR(19,27,36)
1500 CALL HCHAR(19,28,37) : CALL VCH
AR(19,29,38,3) : CALL VCHAR(20,28,38
,2) : CA
LL VCHAR(20,30,38,2)
1510 CALL HCHAR(19,30,39) : CALL HCH
AR(19,31,40) : CALL HCHAR(20,27,41)
1520 CALL HCHAR(21,27,44) : CALL HCH
AR(22,27,47) : CALL HCHAR(20,31,42) :
CALL H
CHAR(20,32,43)
1530 CALL HCHAR(21,31,45) : CALL HCH
```

```
AR(21,32,46) : CALL HCHAR(22,32,49) :
CALL H
CHAR(21,26,98)
1540 CALL HCHAR(22,28,48) : CALL HCH
AR(22,30,49) : CALL HCHAR(22,31,50) :
CALL H
CHAR(22,29,79)
1550 CALL HCHAR(23,27,72) : CALL HCH
AR(23,28,60) : CALL HCHAR(23,29,78) :
CALL H
CHAR(23,31,79)
1560 CALL HCHAR(23,32,77) : CALL HCH
AR(24,27,73) : CALL HCHAR(24,28,74) :
CALL H
CHAR(24,31,75)
1570 CALL SPRITE(10,52,16,169,209,12,
56,16,169,249)
1580 CALL HCHAR(24,32,76)
1590 CALL SPRITE(13,64,10,153,242,15,
68,10,145,241) : CALL SPRITE(14,
132,10,1
77,226,16,140,16,185,225)
1600 CALL SPRITE(17,136,10,177,226)
1610 CALL HCHAR(17,26,33) : CALL HCH
AR(17,27,34) : CALL HCHAR(17,28,35) :
CALL H
CHAR(18,25,36) : CALL HCHAR(18,26,37)
)
1620 CALL VCHAR(18,27,38,3) : CALL V
CHAR(19,26,38,2) : CALL HCHAR(19,25,
41) : CA
LL HCHAR(20,25,44)
1630 CALL HCHAR(21,25,47)
1640 CALL HCHAR(19,28,38) : CALL HCH
AR(20,24,98) : CALL HCHAR(18,28,97)
1650 CALL HCHAR(22,25,72) : CALL HCH
AR(22,26,60) : CALL HCHAR(23,25,73) :
CALL H
CHAR(23,26,74) : CALL HCHAR(23,27,79)
)
1660 CALL HCHAR(15,7,33) : CALL HCHA
R(15,8,34) : CALL HCHAR(15,9,35) : C
ALL HCHA
R(16,6,36) : CALL HCHAR(16,7,37)
1670 CALL HCHAR(16,9,39) : CALL HCHA
R(16,10,40) : CALL HCHAR(17,6,41) :
CALL HCH
AR(17,10,42) : CALL HCHAR(17,11,43)
1680 CALL HCHAR(18,6,44) : CALL HCHA
R(18,10,45) : CALL HCHAR(18,11,46) :
CALL HC
HAR(19,6,47) : CALL HCHAR(19,7,48)
1690 CALL HCHAR(19,8,79) : CALL HCHA
R(19,9,49) : CALL HCHAR(19,10,50) :
CALL HCH
AR(19,11,99)
1700 CALL HCHAR(20,6,72) : CALL HCHA
R(20,7,60) : CALL HCHAR(20,8,78) : C
ALL HCHA
R(20,10,79)
1710 CALL HCHAR(20,11,77) : CALL HCH
AR(21,6,73) : CALL HCHAR(21,7,74) :
CALL HCH
AR(21,8,133) : CALL HCHAR(21,10,75)
1720 CALL HCHAR(21,11,76) : CALL VCH
AR(17,7,38,2) : CALL VCHAR(16,8,38,3
) : CALL
VCHAR(17,9,38,2)
1730 CALL SPRITE(15,52,16,145,41,16,
56,16,145,81,17,140,16,161,57)
1740 CALL SPRITE(18,64,10,129,74,19,
68,10,121,73,11,132,10,153,58)
1750 CALL HCHAR(22,27,51)
1760 CALL SPRITE(19,52,16,161,193)
1770 CALL SPRITE(18,84,11,18,256,0,
VIT)
:780 CALL COLOR(8,12,1)
:790 CALL HASARD(XX,YY,L)
:800 SUBEND
:810 SUB LUNENUIT
:820 CALL SCREEN(15) : CALL COLOR(7,
2,1,4,2,11,8,5,1)
:830 CALL CHAR(84,"00030F0F1E1E3C3C",
85,"3C3C1E1E0F0F0300",86,"C0F0FB840
0000000",
87,"00000000B4FBF0C0")
:880 SUBEND
:890 SUB JEU1(XX,YY,PO,L,J1,S1)
:860 J1=0
:870 QWE=0
:880 CALL JOYST(1,X,Y)
:890 CALL POSITION(1,R,A) : IF R<65
AND Y>0 THEN 1880
:900 IF QWE=1 THEN 1920
:910 CALL POSITION(18,QW,ER) : IF E
R<20 THEN CALL LUNENUIT : QWE=QWE+1
: CALL
LOCATE(18,18,250) : GOTO 1930 ELSE
GOTO 1930
:920 CALL POSITION(18,QW,S1) : IF S
1<20 THEN CALL DELSPRITE(ALL) : CALL
CLEAR :
SUBEXIT
:930 AB=INT(RND*6)+1
:940 IF J1=6 THEN CALL BRUIT : CALL
CLEAR : CALL POSITION(18,K,S1) :
CALL DEL
SPRITE(ALL) : SUBEXIT
:950 IF G=-1 THEN CALL SON : (
ALL HCHA
R(XX,YY,L) : J1=J1+1 : CALL HCHAR(2
4,3,88,11) : GOTO 1960 ELSE 1970
:960 IF J1=6 THEN GOTO 1940 ELSE CAL
L HASARD(XX,YY,L)
:970 IF X=0 THEN 1990
:980 IF SGN(X)=-1 THEN CALL PG(PO) :
GOTO 2000 ELSE CALL PD(PO)
:990 IF PO=1 THEN 2060
:2000 CALL POSITION(1,D,F)
:2010 IF AB=1 THEN 2020 ELSE 2030
:2020 FOR U=1 TO 3 : CALL SPRITE(122
,92,2,D,F+PO*20) : CALL SOUND(100,-3
,5,110,5
```

A SUIVRE...

LABYRINTHE FOU

Après essai de ce jeu, notre testeur a perdu quelque peu ses facultés mentales. De ce fait, vous serez malheureusement privé cette semaine de son humour habituel (il faut dire qu'il était déjà un peu fou...).

Pierre GRENIER

Mode d'emploi :
Les règles démentes sont incluses.

```

130 REM *****
140 REM * LABYRINTHE FOU *
150 REM *****
210 REM * REDEFINITION DES CARACTE
RES *
220 REM
230 DEFINIT a-z
240 ON BREAK GOSUB 2230
250 SYMBOL AFTER 125
260 SYMBOL 133.&F8.&B6.&CE.&3.&4B.
&87.&87.&87
270 SYMBOL 132.&87.&CF.&3.&4B.&87.
&86.&86.&86
280 SYMBOL 135.&ED.&F3.&C0.&D2.&E1.
&6D.&6D.&6D
290 SYMBOL 136.&1F.&6D.&73.&C0.&D2.
&E1.&ED.&ED
300 SYMBOL 134.&FF.&DB.&E7.&81.&A5.
&C3.&DB.&DB
310 SYMBOL 130.&3C.&5A.&66.&81.&A5.
&C3.&DB.&DB
320 SYMBOL 129.&F8.&86.&CF.&3.&4B.
&87.&86.&86
330 SYMBOL 128.&DB.&E7.&81.&A5.&C3.
&5A.&5A.&5A
340 SYMBOL 131.&1F.&6D.&F3.&C0.&D2.
&E1.&6D.&6D
350 SYMBOL 137.&FF.&FF.&FF.&FF.&FF.
&7E.&7E.&7E
360 SYMBOL 140.&1F.&7F.&FF.&FF.&FF.
&FF.&7F.&7F
370 SYMBOL 139.&3C.&7E.&7E.&FF.&FF.
&FF.&FF.&FF
380 SYMBOL 138.&F8.&FE.&FF.&FF.&FF.
&FF.&FE.&FE
390 SYMBOL 142.&F8.&FE.&FE.&FF.&FF.
&FF.&FF.&FF
400 SYMBOL 145.&1F.&7F.&7F.&FF.&FF.
&FF.&FF.&FF
410 SYMBOL 141.&FF.&FF.&FF.&FF.&FF.
&FE.&FE.&FE
420 SYMBOL 144.&FF.&FF.&FF.&FF.&FF.
&7F.&7F.&7F
430 SYMBOL 151.&F8.&FE.&C6.&83.&83.
&83.&C7.&FF
440 SYMBOL 150.&FF.&C7.&83.&83.&83.
&C6.&FE.&FE
450 SYMBOL 153.&FF.&E3.&C1.&C1.&C1.
&63.&7F.&7F
460 SYMBOL 154.&1F.&7F.&63.&C1.&C1.
&C1.&E3.&FF
470 SYMBOL 152.&FF.&FF.&C7.&83.&83.
&83.&C7.&FF
480 SYMBOL 148.&3C.&7E.&46.&83.&83

```

```

&83.&C7.&FF
490 SYMBOL 147.&F8.&C6.&83.&83.&83.
&C7.&FE.&FE
500 SYMBOL 146.&FF.&E3.&C1.&C1.&C1.
&62.&7E.&7E
510 SYMBOL 149.&1F.&7F.&E3.&C1.&C1.
&C1.&63.&7F
520 SYMBOL 150.&E7.&E7.&81.&81.&E7.
&E7.&E7.&E7
530 SYMBOL 152.&81.&5A.&24.&42.&42.
&24.&5A.&81
540 MODE 1: INK 1.26: INK 0.0: INK 2.
0: INK 3.26: BORDER 0
550 DATA 4.004.0.99.120.2.49.0.98.
65.2.342.0.986.80.1.0.983.50.1.543.
0.976.55.3.208.0.994.95.2.06.0.98
2.75.1.28.0.98.50
560 DATA 0.0.24.15.15.15
570 DATA 17.15.21.20.24.22.23.1
7.19
580 FOR I=1 TO 8
590 READ a!,b!,c!
600 in$(I)=a!:in$(I)=b!:in$(I)=
c!
610 NEXT I
620 FOR I=1 TO 6
630 READ a
640 cc(I)=a:NEXT I
650 FOR I=1 TO 10
660 READ a
670 cf(I)=a:NEXT I
680 v(7)=240:v(10)=241:v(1)=242:v(
4)=243
690 ha!:=v(7):ba!:=v(10):ga!:=v(1):dr
1:=v(4):ha:=v(7):ba:=v(10):ga:=v(1):dr
=V(4):tou=2
700 INK 1.26: PAPER 0: CLS: SPE
ED KEY 20.3
710 REM
720 REM * MENU GENERAL *
730 REM
740 PRINT:PRINT:PRINT
750 PRINT " MANETTE....."
..... 1" :PRINT:PRINT:PRINT
760 PRINT " CLAVIER....."
..... 2" :PRINT:PRINT:PRINT
770 PRINT " REDEFINIR TOUCHES."
..... 3" :PRINT:PRINT:PRINT
780 PRINT " INSTRUCTIONS....."
..... 4" :PRINT:PRINT:PRINT
790 PRINT " JOUER....."
..... 5"
800 LOCATE 6.1+4*tou:PRINT STRING$(
30,"-")

```

```

810 S=CHR$(162)
820 FOR I=1 TO 40:LOCATE 1,1:PRINT
S:NEXT FOR I=1 TO 24:LOCATE 40,I
:PRINT S:NEXT FOR I=40 TO 1 STEP
-1:LOCATE 1,24:PRINT S:NEXT FOR I
=24 TO 1 STEP -1:LOCATE 1,1:PRINT
S:NEXT
830 FOR I=1 TO 100:INKEY$:NEXT I
840 touc=INKEY$:IF touc="" THEN
840
850 touc=ASC(touc)-48:IF touc<1
OR touc>5 THEN 840
860 ON touc GOTO 890,900,870,910,9
20
870 GOTO 2470
880 GOTO 840
890 tou=1:ha=1:ba=2:ga=4:dr=8:LOCA
TE 6.9:PRINT SPACE$(30):LOCATE 6.5
:PRINT STRING$(30,"-"):GOTO 840
900 ha=ha!+ba:ba=ba!+ga:ga=ga!+dr:dr!:=
ha:LOCATE 6.5:PRINT SPACE$(30):LO
CATE 6.9:PRINT STRING$(30,"-"):GOT
O 840
910 GOTO 2670:GOTO 540
920 CLS
930 WINDOW 0,1,33,1,25:WINDOW #1,
35,40,1,25:PAPER#1,3:LOCA
TE#1,4,14:PRINT#1,STRING$(3,CHR$(13
4)):PEN#1,3:PAPER#1,0
950 sc=0:in$="":vie="":pl="":p="":p1
="":t="":8000:ind=0:niv="":in$="":
960 SPEED KEY 4.1
970 EI:ind=0:in$=""
980 PEN 0:PAPER 1
990 RANDOMIZE TIME
1000 INK 1.16: INK 2.26:CLS
1010 REM
1020 REM * DESSINS D'ATTENTE *
1030 REM
1040 j=INT(8*RND)+1
1050 ORIGIN 254,200,136,392,300,10
0:CLG:PLOT 180,0:rl=180:FOR I=0 T
O in$(I):XPI STEP in$(I):DRAW r
I:CO$(I):NEXT I
1060 tor!:=TIME/300
1070 EVERY 50.1 GOSUB 2930
1080 LOCATE 8.4:PRINT STRING$(19,C

```

```

HR$(162)):LOCATE 8.2:PRINT STRING$(
19,CHR$(162))
1090 LOCATE 8.3:PRINT CHR$(162):"L
E LABYRINTHE FOU":CHR$(162)
1100 LOCATE 3.21:PRINT "INITIALISA
TION DU LABYRINTHE"
1110 LOCATE 2.23:PRINT " AFFICHAG
E DU JEU DANS 55 S."
1120 DIM m(33,25):DIM x(1500):DIM
y(1500)
1130 REM
1140 REM * INITIALISATION LABYRINT
HE *
1150 REM
1160 FOR I=1 TO 33:m(i,1)=1:m(i,25
)=1:NEXT I
1170 FOR I=1 TO 25:m(1,i)=1:m(33,i
)=1:NEXT I
1180 x=INT(30*RND)+2:y=INT(20*RND)
+2
1190 xl=x!+y!+v!+n!
1200 m(x,y)=1
1210 x(n)=x!+y!(n)+v!(n)+n!
1220 f=INT(4*RND)+1:IF ind=1 THEN
1450
1230 IF NOT(m(x+1,y)=0 OR m(x,y+1)
=0 OR m(x-1,y)=0 OR m(x,y-1)=0) TH
EN 1350
1240 ON f GOTO 1250,1270,1290,1310
1250 IF m(x+1,y)=0 THEN xl=x!+y!+v
+1 ELSE 1220
1260 GOTO 1330
1270 IF m(x,y+1)=0 THEN xl=x!+y!+v
+1 ELSE 1220
1280 GOTO 1330
1290 IF m(x-1,y)=0 THEN xl=x!-y!+v
+1 ELSE 1220
1300 GOTO 1330
1310 IF m(x,y-1)=0 THEN xl=x!+y!-v
+1 ELSE 1220
1320 GOTO 1330
1330 m(x+1,y)=m(x+1,y)+2*m(x,y+1)+
m(x,y+1)+2*m(x-1,y)+m(x-1,y)+2*m(x
,y-1)+m(x,y-1)+2*m(x+1,y)+1
1340 x=xl:y=y!+GOTO 1200
1350 j=INT(RND*(n-2))+1:IF ind=1 T
HEN 1450
1360 m(x+1,y)=m(x+1,y)+2*m(x,y+1)+
m(x,y+1)+2*m(x-1,y)+m(x-1,y)+2*m(x
,y-1)+m(x,y-1)+2
1370 IF NOT(m(x+1,y)=0 OR m(x,y+1)=2
OR m(x,y-1)=2 OR m(x-1,y)=2) THEN 1350
1380 h=INT(4*RND)+1:IF ind=1 THEN

```

```

1450
1390 ON h GOTO 1400,1410,1420,1430
1400 IF m(x+1,y)=0 THEN xl=x!+y!+v
+1:GOTO 1210 ELSE 1380
1410 IF m(x,y+1)=0 THEN xl=x!+y!+v
+1:GOTO 1210 ELSE 1380
1420 IF m(x,y-1)=0 THEN xl=x!+y!-v
+1:GOTO 1210 ELSE 1380
1430 IF m(x-1,y)=0 THEN xl=x!-y!+v
+1:GOTO 1210 ELSE 1380
1440 ind=1:RETURN
1450 ERASE m:DIM m(33,25):n(33,25)
1460 FOR I=1 TO n-1
1470 m(x(i),y(i))=1:NEXT I
1480 triP!:=REMAIN(1):INK 1,cf(in$)
:INK 2,0:CLS
1490 FOR I=1 TO n-1
1500 am(m(x(i)+1,y(i))+b(m(x(i),y(i)
+1)+c(m(x(i)-1,y(i))+d(m(x(i),y(i)
-1)+1)
1510 ON -(a+b+c+d) GOTO 1520,1540,
1560,1560
1520 LOCATE x(i),y(i):PRINT CHR$(1
40+(b+2*c+3*d)):n(x(i),y(i))=140+(
b+2*c+3*d)
1530 GOTO 1570
1540 LOCATE x(i),y(i):PRINT CHR$(1
46+(b+2*d+3*c)):n(x(i),y(i))=146+(
b+2*d+3*c)
1550 GOTO 1570
1560 LOCATE x(i),y(i):PRINT CHR$(1
43):n(x(i),y(i))=143
1570 NEXT I
1580 ERASE x,y,m
1590 FOR I=1 TO INT(p!)
1600 v=INT(22*RND)+2:x=INT(31*RND+
2)
1610 IF n(x,y)=0 OR n(x,y)>145 THE
N 1600
1620 LOCATE x,y:PRINT CHR$(n(x,y)+
9):n(x,y)=n(x,y)+9:NEXT I
1630 FOR I=1 TO INT(mp!)
1640 v=INT(23*RND)+2:x=INT(31*RND)
+2
1650 IF n(x,y)>143 THEN 1640
1660 LOCATE x,y:PAPER 2:PRINT CHR
$(160):PAPER 1:n(x,y)=160:NEXT I
1670 v=INT(22*RND)+2:x=INT(31*RND)
+2
1680 IF n(x,y)=0 THEN 1670
1690 xl=x!+y!+v:LOCATE x,y:PRINT CH
R$(n(x,y)-9)
1700 EVERY 100.1 GOSUB 2400

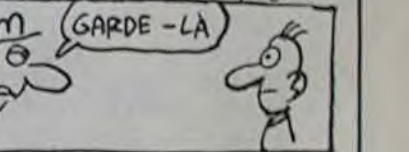
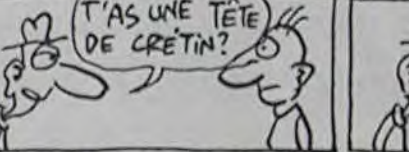
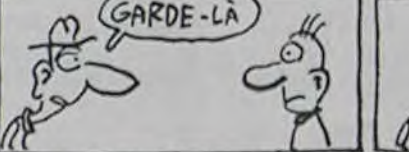
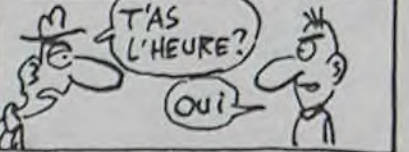
```



ARMSTRAD



LES TESTEURS
FINISSENT
TOUS FOUS
SAUF CEUX
QUI SONT
VIRÉS ANCIEN
(PROVERBE
FRANÇAIS)



```

SPECTRUM
Suite de la page 7
8560 PRINT AT VG+1,HG,"":AT VG,
HG+1,"":FOR F=0 TO 5: BEEP 0.015,I
-2: BEEP 0.015,I+10: BEEP 0.015,
I-12: PRINT AT VG,HG, INK 0;0$(B
I):NEXT I:LET B=0:PRINT AT VG,
HG,"":GO TO 8520
8580 PRINT AT 12,10: INK 2;"0000
0000000000"
.....:AT 14,12: INK 6;"BONU
S 800":FOR F=0 TO 5: BEEP 0.013,
25: BEEP 0.013,12: BEEP 0.013,3
0: BEEP 0.013,16: NEXT F:LET SC
=3C+800: RETURN
8800 REM *****
* LE GATEAU *
*****
8810 INK 0:LET DM=0:LET TB=0:
LET VG=0:LET HG=15:LET TP=12:
LET PG=INT(RND*(31))
8820 CLS:PRINT AT 21,0:"":POK
E 23692,25:PRINT TAB(PG),INK
7,"":TAB(PG+32),INK 3;"#
8825 IF TP=0 THEN GO SUB 9500:G
O TO 70
8828 POK 23692,255:PRINT AT 21
,0:"":PRINT:PRINT
8830 PRINT AT VG,HG, INK 6;"0"
8840 IF INKEY$="1" AND HG<0 THEN
LET HG=HG-1
8850 IF INKEY$="0" AND HG<30 THE
N LET HG=HG+1
8860 IF SCREEN$(VG+1,HG)=" " TH
EN LET TP=TP-1:GO TO 8825
8870 PRINT AT VG,HG, INK 6;"0":
PRINT AT 1,0;
.....:AT VG,HG-1,"":AT
VG,HG+1,"":FOR F=0 TO 5: BEEP
0.009,MU: BEEP 0.009,MU+15: BEE
P 0.009,MU+25: BEEP 0.009,MU+35:
BEEP 0.009,MU+45: NEXT F: PAUSE
4
8880 LET SC=3C+2000:GO SUB 9500
:GO TO 72
9500 REM *****
* SCORE *
*****
9505 LET DM=0
9507 IF SC>9999999 THEN LET SC=
0
9510 INK 2: INVERSE 1:PRINT AT
5,9," C
HANGEMENT DE " :AT 7,9," "
:AT 9,9," " :INVER
SE 0
9515 INK 1
9520 BEEP 0.01,37: BEEP 0.01,14:
BEEP 0.01,25
9530 BEEP 0.01,34: BEEP 0.01,22:
BEEP 0.01,10

```

```

9540 BEEP 0.01,32: BEEP 0.01,16:
BEEP 0.01,28
9550 LET DM=DM+1: IF DM=5 THEN G
O TO 9570
9560 GO TO 9520
9570 CLS:LET X$=STR$(3C):LET
ZX=23-LEN(X$):PRINT AT 2,10:
INK 6;"SCORE 0000000":AT 2,ZX,SC
:AT 8,9: INK 3;"VIES RESTANTES "
:VIE
9575 FOR I=1 TO 5: IF SC>H(I) AN
D VIE=0 THEN LET NH=I:GO TO 959
0
9578 NEXT I
9580 PRINT AT 16,10: INK 2;"PRES
SEZ SPACE"
9590 IF INKEY$="" THEN GO TO 959
0
9591 RETURN
9592 PRINT AT 12,0: INK 4;"Bravo
!vous pouvez etre fier de vous,
votre score est digne de figur
er parmi les 5 high scores.Pour
affirmer vos competences, veuil
lez m'indiquer votre nom:"
9593 INPUT INK 2;"VOTRE NOM ?":Z
$
9594 IF NH=1 THEN LET H(5)=H(4):
LET H(4)=H(3):LET H(3)=H(2):L
ET H(2)=H(1):LET H(1)=SC:LET N
$(5)=N$(4):LET N$(4)=N$(3):L
ET N$(3)=N$(2):LET N$(2)=N$(1):L
ET N$(1)=Z$
9595 IF NH=2 THEN LET H(5)=H(4):
LET H(4)=H(3):LET H(3)=H(2):L
ET H(2)=SC:LET N$(5)=N$(4):L
ET N$(4)=N$(3):LET N$(3)=N$(2):L
ET N$(2)=Z$
9596 IF NH=3 THEN LET H(5)=H(4):
LET H(4)=H(3):LET H(3)=SC:LET
N$(5)=N$(4):LET N$(4)=N$(3):L
ET N$(3)=Z$
9597 IF NH=4 THEN LET H(5)=H(4):
LET H(4)=SC:LET N$(5)=N$(4):L
ET N$(4)=Z$
9598 IF NH=5 THEN LET H(5)=SC:L
ET N$(5)=Z$
9599 GO SUB 9800:GO TO 58
9600 REM *****
* GAME OVER *
*****
9605 PRINT AT VG,HG,"":PAUSE 8
9610 PAPER 1: INK 7:PRINT AT 4,
11,"":AT 6,11;"GAME OVER":AT
7,11,"":AT 8,11;"
9615 FOR F=50 TO -20 STEP -3: BE
EP 0.008,F: BEEP 0.008,F+10: BEE
P 0.008,F-8: BEEP 0.008,F+15: NE
XT F
9620 IF INKEY$="" THEN GO TO 962
0
9630 PAPER 0:GO SUB 9570:GO SU
B 9800:GO TO 58
9700 REM *****
* GENERIQUE *
*****
9702 LET DM=0
9705 CLS
9710 PRINT INK 4;AT 0,6;"HEBDOGI
CIEL PRESENTE"

```

```

9712 PRINT AT 5,1: INK 2;"0000
0000"
.....:AT 6,11: INK 6;"
:AT 7,11: INK 6;"
:AT 8
,11: INK 6;"
:AT 9,11;
INK 6;"
9716 PRINT AT 5,21: INK 3;"0000
0000":AT 6,21: INK 3;"
:AT
7,21: INK 3;"
:AT 8,21
: INK 3;"
:AT 9,21: INK
3;"
9718 PRINT AT 5,11: INK 6;"0000
0000":AT 6,11: INK 6;"
:AT 8
,11: INK 6;"
:AT 9,11;
INK 6;"
9720 PRINT AT 15,6: INK 5;"cree
par Sacha Povse"
9730 PRINT AT 20,13: INK 7;"@ 19
85"
9735 BEEP 0.07,25: BEEP 0.04,16:
BEEP 0.04,38: BEEP 0.06,34: BEE
P 0.06,21
9740 PAUSE 1: BEEP 0.07,25: BEEP
0.04,16: BEEP 0.04,38: BEEP 0.0
6,34: BEEP 0.06,21
9742 PAUSE 1: BEEP 0.07,25: BEEP
0.04,40: BEEP 0.04,30: BEEP 0.1
2,18: BEEP 0.3,19
9744 PAUSE 1: BEEP 0.07,25: BEEP
0.04,16: BEEP 0.04,38: BEEP 0.0
6,34: BEEP 0.06,21
9746 PAUSE 1: BEEP 0.07,25: BEEP
0.04,16: BEEP 0.04,38: BEEP 0.0
6,34: BEEP 0.06,21
9748 PAUSE 2: BEEP 0.07,25: BEEP
0.04,40: BEEP 0.04,30: BEEP 0.1
4,19: BEEP 0.42,18
9750 LET DM=DM+1
9752 IF DM<2 THEN GO TO 9735
9755 IF DM=200 THEN LET DM=0:GO
TO 9800
9760 IF INKEY$="" THEN GO TO 975
0
9760 RETURN
9800 REM *****
* HIGH SCORES *
*****
9810 INK 6: CLS:LET DM=0
9845 LET A=4:PRINT AT 1,12: INK
7;"HIGH SCORES"
9850 FOR I=1 TO 5
9855 LET U=H(I)
9860 INK I+1:PRINT AT A,4;"":I
N$(I)=U:N$(I):LET H$=STR$(
U):LET D=15-LEN H$:PRINT AT
A,0;H(I)
9870 LET A=A+2: NEXT I
9871 BEEP 0.07,25: BEEP 0.04,16:
BEEP 0.04,38: BEEP 0.06,34: BEE
P 0.06,21
9872 PAUSE 1: BEEP 0.07,25: BEEP
0.04,16: BEEP 0.04,38: BEEP 0.0
6,34: BEEP 0.06,21
9873 PAUSE 1: BEEP 0.07,25: BEEP
0.04,40: BEEP 0.04,30: BEEP 0.1
2,18: BEEP 0.3,19
9874 PAUSE 1: BEEP 0.07,25: BEEP
0.04,16: BEEP 0.04,38: BEEP 0.0
6,34: BEEP 0.06,21
9875 PAUSE 1: BEEP 0.07,25: BEEP
0.04,16: BEEP 0.04,38: BEEP 0.0
6,34: BEEP 0.06,21

```

```

6,34: BEEP 0.06,21
9875 PAUSE 1: BEEP 0.07,25: BEEP
0.04,16: BEEP 0.04,38: BEEP 0.0
6,34: BEEP 0.06,21
9876 PAUSE 2: BEEP 0.07,25: BEEP
0.04,40: BEEP 0.04,30: BEEP 0.1
4,19: BEEP 0.42,18
9880 LET DM=DM+1
9881 IF DM<2 THEN GO TO 9871
9882 IF DM=200 THEN LET DM=0:GO
TO 9900
9884 IF INKEY$="" THEN GO TO 988
0
9890 RETURN
9900 REM *****
* TABLEAU DES POINTS *
*****
9910 CLS:LET DM=0:PRINT AT 1,
5: INK 6;"TABLEAU DES POINTS"
9920 PRINT AT 4,5: INK 3;" pi
llule 100":AT 6,5: INK
2;"= glafoutis 200":AT
8,5: INK 4;"# mille-feuilles
300"
9930 PRINT AT 10,5: INK 2;"# f
raise 100":AT 12,5: IN
K 6;"# citron 100":A
T 14,5: INK 3;"# framboise
100"
9940 PRINT AT 15,5: INK 7;"":AT
16,5: INK 3;"#":AT 18,9: INK 7;
"gateau 2000"
9950 BEEP 0.07,25: BEEP 0.04,16:
BEEP 0.04,38: BEEP 0.06,34: BEE
P 0.06,21
9951 PAUSE 1: BEEP 0.07,25: BEEP
0.04,16: BEEP 0.04,38: BEEP 0.0
6,34: BEEP 0.06,21
9952 PAUSE 1: BEEP 0.07,25: BEEP
0.04,40: BEEP 0.04,30: BEEP 0.1
2,18: BEEP 0.3,19
9953 PAUSE 1: BEEP 0.07,25: BEEP
0.04,16: BEEP 0.04,38: BEEP 0.0
6,34: BEEP 0.06,21
9954 PAUSE 1: BEEP 0.07,25: BEEP
0.04,16: BEEP 0.04,38: BEEP 0.0
6,34: BEEP 0.06,21
9955 PAUSE 2: BEEP 0.07,25: BEEP
0.04,40: BEEP 0.04,30: BEEP 0.1
4,19: BEEP 0.42,18
9960 LET DM=DM+1
9962 IF DM<2 THEN GO TO 9950
9963 IF DM=200 THEN LET DM=0:GO
TO 9700
9970 RETURN
9980 REM *****
* YOUPII C'EST FINI *
*****
* N'OUBLIEZ PAS DE *
* DE VOTER POUR MOI *
*****
9985 REM *****
9990 REM *****
* SALUT I *
*****
9999 SAVE "GLOOPS" LINE 1: VERIF
Y "GLOOPS": NEW

```

Suite page 27



JEU

LE JEU DES
7.843.627
ERREURS

EN RECOPIANT
SON DESSIN, NOTRE DESSINATEUR
S'EST TROMPÉ 7.843.627 FOIS.
SAUREZ-VOUS TROUVER LES
DIFFÉRENCES (EN 30 SECONDES)



Sur la toile de votre écran, exprimez par le pinceau de votre EXL, le talent dont vous êtes capable.

Henry MEZZASALMA

Mode d'emploi :
Toutes les indications nécessaires sont dans le premier programme à sauvegarder avant le programme principal.

SUITE DU N° 84

LISTING 2

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

```

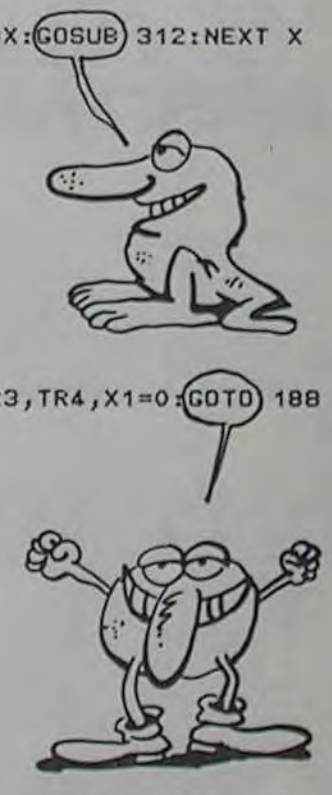
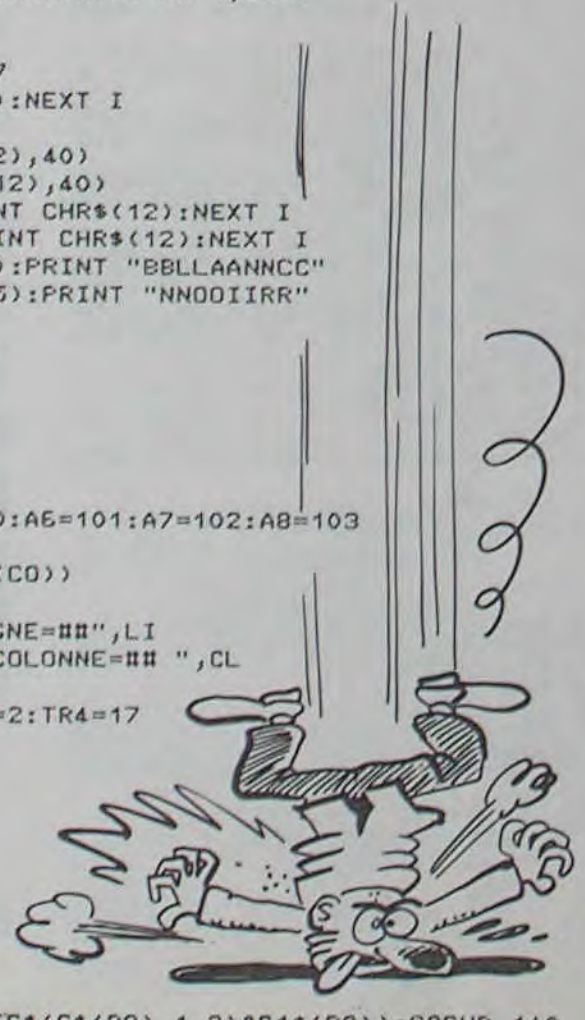
19 DIM F$(32),T$(17,39),T1$(17,39),VA$(17),COL$(17)
20 CALL CHAR(5,RPT$("01",10)):CALL CHAR(3,RPT$("80",10))
21 CALL CHAR(4,RPT$("0",18)&"FF"):CALL CHAR(6,"FF"&RPT$("0",18))
22 CALL CHAR(7,"FF"&RPT$("80",9)):CALL CHAR(8,"FF"&RPT$("01",9))
23 CALL CHAR(9,RPT$("80",9)&"FF"):CALL CHAR(19,RPT$("01",9)&"FF")
24 BO=8:DO=8
25 CLS "WBE"
26 CALL CLIGNE(12,12," UUNN IINNSSTTAAANNTT SSUVPP.....","1RHLF")
27 LT(1)=17:LT(2)=19:LT(3)=21:LT(4)=23:LT(5)=25:LT(6)=27:LT(7)=29:LT(8)=31
28 LET$="1122334455667788"
29 DATA 1b8,1Y8,1GB,1RB,1MB,1CB,1WB,1BB
30 RESTORE 29
31 FOR I=1 TO 8:READ C$(I):NEXT I
32 DATA B8LLEEUU,JJAAUUNNEE,UVEERRTT,RROOUUGGEE,MMAAGGEEENNTTAA,CCYYAANN
33 DATA B8LLAANNCC,NNOOIIRR
34 RESTORE 32
35 FOR I=1 TO 8:READ D$(I):NEXT I
36 DATA b,Y,G,R,M,C,W,B
37 RESTORE 36
38 FOR I=1 TO 8:READ C1$(I):NEXT I
39 CALL CHAR(2,"00000000000000000000")
40 FOR I=2 TO 17:FOR II=2 TO 39
41 T1$(I,II)=CHR$(2)
42 T$(I,II)="1"&SEG$(C$(BO),2,1)&C1$(DO)
43 NEXT II:NEXT I
44 GOSUB 279
45 CALL REGLE:BO=0:CO=0:TOUR=0
46 CLS "bWw"
47 CALL CLIGNE(1,7,"CHOIX DES CARACTERES","ORYH")
48 CALL CLIGNE(3,7,"-----","OBYH")
49 LOCATE (5,4):PRINT "VOICI CEUX DE L'ORDINATEUR"
50 PRINT:CALL COLOR("1bW")
51 CALL COLOR("1rW")
52 PRINT "CARACTERES ---":FOR I=96 TO 103:PRINT CHR$(I);" ";:NEXT I
53 CALL COLOR("1bW"):PRINT " 1 2 3 4 5 6 7 8"
54 CALL COLOR("1BY")
55 LOCATE (11,1):PRINT " 9="
56 LOCATE (13,1):PRINT "17="
57 LOCATE (15,1):PRINT "25="
58 LOCATE (11,4):PRINT CHR$(104);:FOR I=105 TO 111:PRINT " "&STR$(I-95)&"=";
59 PRINT CHR$(I);:NEXT I
60 LOCATE (13,4):PRINT CHR$(112);:FOR I=113 TO 119:PRINT " "&STR$(I-95)&"=";
61 PRINT CHR$(I);:NEXT I
62 LOCATE (15,4):PRINT CHR$(120);:FOR I=121 TO 127:PRINT " "&STR$(I-95)&"=";
63 PRINT CHR$(I);:NEXT I
64 CALL COLOR("1rW")
65 LOCATE (17,1):PRINT "VOULEZ-VOUS CREER VOS CARACTERES (O/N) N"
66 LOCATE (17,40):ACCEPT SIZE(-1)VALIDATE("ON"),OUI$
67 IF OUI$="N" THEN 86 ELSE 68
68 LOCATE (17,1):PRINT " "
69 LOCATE (17,1):PRINT "COMBIEN DE CARACTERES (1 A 32) "
70 LOCATE (17,32):ACCEPT SIZE(2)VALIDATE(DIGIT),CARAC
71 IF CARAC>32 THEN 69
72 IF CARAC=0 THEN 65
73 LOCATE (17,1):PRINT "COMBIEN DE CARACTERES "
74 FOR I=0 TO CARAC-1
75 LOCATE (17,1):PRINT "NUMERO DE CODE --"
76 LOCATE (17,20):ACCEPT SIZE(2)VALIDATE(DIGIT),CA
77 IF CA>32 THEN 75
78 IF CA=0 THEN 83
79 LOCATE (17,1):PRINT "TAPEZ VOTRE CODE -> "&F$(CA)
80 LOCATE (17,21):ACCEPT SIZE(-20)VALIDATE("1234567890ABCDEF"),CA$
81 CALL CHAR(95+CA,CA$)
82 NEXT I
83 LOCATE (17,1):PRINT "UN AUTRE CHANGEMENT (O/N) N "
84 LOCATE (17,27):ACCEPT SIZE(-1)VALIDATE("ON"),OUI$
85 IF OUI$="O" THEN 68
86 CLS "BwW"
87 CALL COLOR("1BB"):FOR I=2 TO 17
88 LOCATE (I,2):PRINT RPT$(" ",38):NEXT I
89 CALL COLOR("1GB")
90 LOCATE (1,1):PRINT RPT$(CHR$(12),40)
91 LOCATE (18,1):PRINT RPT$(CHR$(12),40)
92 FOR I=2 TO 17:LOCATE (I,1):PRINT CHR$(12):NEXT I
93 FOR I=2 TO 17:LOCATE (I,40):PRINT CHR$(12):NEXT I
94 CALL COLOR("0WBL"):LOCATE (1,5):PRINT "B8LLAANNCC"
95 CALL COLOR("0WBL"):LOCATE (1,25):PRINT "NNOOIIRR"
96 CALL REGLE
97 TOUR=TOUR+1:IF TOUR>1 THEN 102
98 CL=19:LI=9:R=88
99 LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(88)
100 CALL COLOR("1WB")
101 C$(BO)="1WB":C1$(CO)="B"
102 TR2,TRAIT,TR3,TR4=0:BB=1
103 A1=96:A2=97:A3=98:A4=99:A5=100:A6=101:A7=102:A8=103
104 LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(R)
105 CALL LIG(SEG$(C$(BO),1,2)&C1$(CO))
106 CALL KEY1(A,B):GOSUB 140
107 LOCATE (18,10):PRINT USING "LIGNE=##",LI
108 LOCATE (18,18):PRINT USING " COLONNE=## ",CL
109 IF B=0 THEN 106
110 IF A=32 THEN TRAIT=39:TR2,TR3=2:TR4=17
111 IF A=129 THEN GOSUB 142
112 IF A=131 THEN GOSUB 151
113 IF A=128 THEN GOSUB 161
114 IF A=130 THEN GOSUB 170
115 IF A=79 THEN GOSUB 179
116 IF A=84 THEN GOSUB 194
117 IF A=60 THEN GOSUB 209
118 IF A=72 THEN GOSUB 224
119 IF A=77 THEN GOSUB 316
120 IF A=80 THEN GOSUB 337
121 IF A=48 THEN R=2:CALL COLOR(SEG$(C$(BO),1,2)&C1$(DO)):GOSUB 140
122 IF A=49 THEN R=A1:GOSUB 299:LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(A1)

```

```

123 IF A=50 THEN R=A2:GOSUB 299:LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(A2)
124 IF A=51 THEN R=A3:GOSUB 299:LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(A3)
125 IF A=52 THEN R=A4:GOSUB 299:LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(A4)
126 IF A=53 THEN R=A5:GOSUB 299:LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(A5)
127 IF A=54 THEN R=A6:GOSUB 299:LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(A6)
128 IF A=55 THEN R=A7:GOSUB 299:LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(A7)
129 IF A=56 THEN R=A8:GOSUB 299:LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(A8)
130 IF A=82 THEN 46
131 IF A=67 THEN GOSUB 303
132 IF A=69 THEN GOSUB 328
133 IF A=86 THEN GOSUB 377
134 IF A=37 THEN GOSUB 429
135 IF A=57 THEN GOSUB 239
136 IF A=42 THEN GOSUB 285
137 IF A=35 THEN GOSUB 402
138 IF A=65 THEN GOSUB 351
139 GOSUB 312:GOTO 106
140 LL=LI:CC=CL
141 LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(42):LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(R):RETURN
142 ! FONCTION 129 --)
143 IF TRAIT=0 THEN 148
144 FOR X=TRAIT TO CL STEP -1
145 LOCATE (LI,X):PRINT CHR$(R);:LL=LI:CC=X:GOSUB 312:NEXT X
146 TR2,TRAIT,TR3,TR4=0
147 CL=39:GOTO 149
148 CL=CL+1:IF CL>38 THEN CL=39
149 LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(R);
150 LL=LI:CC=CL:GOSUB 312:RETURN
151 ! FONCTION 131 --)
152 IF TR2=0 THEN 158
153 FOR X=TR2 TO CL
154 LOCATE (LI,X):LL=LI:CC=X:GOSUB 312:PRINT CHR$(R);
155 NEXT X
156 TR2,TRAIT,TR3,TR4=0
157 CL=2:GOTO 159:CL=CL+1
158 CL=CL-1:IF CL<3 THEN CL=2
159 LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(R);
160 LL=LI:CC=CL:GOSUB 312:RETURN
161 ! FONCTION 128 ~)
162 IF TR3=0 THEN 167
163 FOR X=TR3 TO LI
164 LOCATE (X,CL):PRINT CHR$(R):LL=X:CC=CL:GOSUB 312:NEXT X
165 TR2,TRAIT,TR3,TR4=0
166 LI=2:GOTO 168
167 LI=LI-1:IF LI<3 THEN LI=2
168 LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(R)
169 LL=LI:CC=CL:GOSUB 312:RETURN
170 ! FONCTION 130
171 IF TR4=0 THEN 176
172 FOR X=TR4 TO LI STEP -1
173 LOCATE (X,CL):PRINT CHR$(R):CC=CL:LL=X:GOSUB 312:NEXT X
174 TR2,TRAIT,TR3,TR4=0
175 LI=17:GOTO 177
176 LI=LI+1:IF LI>16 THEN LI=17
177 LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(R)
178 LL=LI:CC=CL:GOSUB 312:RETURN
179 ! FONCTION 79 "O"
180 IF TR2=0 THEN 190
181 FOR X=LI TO TR2 STEP -1
182 X1=X+1:IF CL-X1-1>39 THEN 185
183 LOCATE (X,CL-X1-1):PRINT CHR$(R)
184 LL=X:CC=CL-X1-1:GOSUB 312:LI=X
185 NEXT X
186 IF CL-X1-1>39 THEN CL=39:TR2,TRAIT,TR3,TR4,X1=0:GOTO 188
187 CL=CL-X1-1
188 TR2,TRAIT,TR3,TR4,X1=0
189 GOTO 192
190 LI=LI-1:IF LI<3 THEN LI=2
191 CL=CL+1:IF CL>38 THEN CL=39
192 LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(R)
193 LL=LI:CC=CL:GOSUB 312:RETURN
194 ! FONCTION 84 "T"
195 IF TR2=0 THEN 205
196 FOR X=LI TO TR2 STEP -1
197 X1=X+1:IF CL-X1+1<2 THEN 200
198 LL=X:CC=CL-X1+1:GOSUB 312:LI=X
199 LOCATE (X,CL-X1+1):PRINT CHR$(R)
200 NEXT X
201 IF CL-X1+1<2 THEN CL=2:TR2,TRAIT,TR3,TR4,X1=0:GOTO 207
202 CL=CL-X1+1
203 TR2,TRAIT,TR3,TR4,X1=0
204 GOTO 207:LI=LI+1:CL=CL+1
205 LI=LI-1:IF LI<3 THEN LI=2
206 CL=CL-1:IF CL<3 THEN CL=2
207 LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(R)
208 LL=LI:CC=CL:GOSUB 312:RETURN
209 ! FONCTION 60 "<"
210 IF TR4=0 THEN 220
211 FOR X=LI TO TR4
212 X1=X+1:IF CL-X1+1<2 THEN 215
213 LOCATE (X,CL-X1+1):PRINT CHR$(R)
214 LL=X:CC=CL-X1+1:GOSUB 312:LI=X
215 NEXT X
216 IF CL-X1+1<2 THEN CL=2:TR2,TRAIT,TR3,TR4,X1=0:GOTO 222
217 CL=CL-X1+1
218 TR2,TRAIT,TR3,TR4,X1=0
219 GOTO 222
220 LI=LI+1:IF LI>16 THEN LI=17
221 CL=CL-1:IF CL<3 THEN CL=2
222 LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(R)
223 LL=LI:CC=CL:GOSUB 312:RETURN
224 ! FONCTION 72 "H"
225 IF TR4=0 THEN 235
226 FOR X=LI TO TR4
227 X1=X+1:IF CL-X1-1>39 THEN 230
228 LOCATE (X,CL-X1-1):PRINT CHR$(R)
229 LL=X:CC=CL-X1-1:GOSUB 312:LI=X
230 NEXT X

```



A SUIVRE...

MASTER OF THE LAMP D'ACTIVISION

POUR COMMODORE

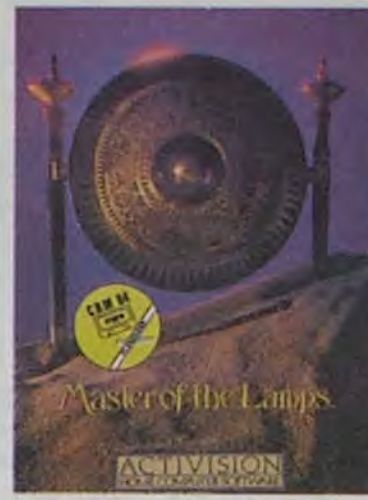
BEN DIS-DONC QU'EST-CE QUE T'ES MAIGRE!



C'EST PARCE QU'AU YOGA J'AI PLUS TENDANCE À EXPIRER QU'À INSPIRER!

Inspirer, expirer. Inspirer, expirer. Se préparer intellectuellement et... Inspirer, expirer... physiquement. Inspirer, expirer. Une épreuve comme celle qui m'attend nécessite un calme que seuls les yogis les plus confirmés peuvent prétendre atteindre. Inspirer, expirer. Et je ne suis pas yogi, mais ma vanité me souffle que j'y arriverai, quoiqu'il arrive! Inspirer, expirer. Commencer à se rapprocher de ce sinistre (?) tapis. Inspirer, expirer. Pourtant, il n'est pas si moche que ça ce tapis : un persan authentique, mais dire que je vais risquer ma peau là-dessus me glace le sang par avance. Inspirer, expirer. Poser un pied prudent et brusquement

s'asseoir dessus, surprendre le tapis par sa brillante agilité. Inspirer, expirer, c'est la dernière fois que j'ai le temps de le faire en prenant mon temps. Ca y est! Je décolle et ma langue dérape... Mais quel plaisir que de voler sur un tapis! Dieux! Jamais je n'aurais supposé que diriger cette carapette planante poserait autant de problèmes... Jamais vu une inertie pareille pour un vulgaire bout de soie tissée, c'est largement mieux que les Scenic Railways de mon enfance. Mais à ce petit jeu, je risque ma peau. Calme-toi, inspire, expire, vas-y, plus lentement. Ca y est! Les hallucinations auditives commencent. Ce damné génie dégaîne tout son attirail de sorts et d'enchantelements pour contrer mon passage dans sa sphère de pouvoir. La partie semble plus dure à gagner qu'avant mon départ. Mais je le jure! J'arriverai à reconstituer la lampe, sa lampe, et je l'y ferai pénétrer de force s'il en est besoin.



Mais... Ou suis-je? Là! Le génie, aspirant calmement la fumée de son narghilé. Et que sont ces gongs alignés. Tant pis! Je bondis sur le maillot et je reproduis en douceur la mélodie née du souffle du génie. Que met-il donc dans sa pipe à eau pour obtenir une fumée aussi musicale? Ouf! Me voilà avec un morceau de cette

lampe. Je n'ai plus qu'à repartir à l'assaut de la sphère de contrôle du génie pour tenter de lui subtiliser un nouveau morceau de la lampe.

Pour la première fois, un jeu non prévu pour l'éducation comporte une part didactique non négligeable. La recombinaison de la mélodie s'effectue à chaque niveau dans des conditions plus difficiles : ligne musicale plus longue et absence de repères sonores et colorés. La qualité du jeu vous piégera suffisamment bien pour que vous vous passionniez pour la quête de ce petit personnage en mal de trône. La conquête des trois lampes, au travers de trois séries de quatorze niveaux, nécessite tout à la fois une grande patience, un calme et une maîtrise de sa mémoire et de son oreille alliés à un sens de l'observation non négligeable. Un excellent produit pour tous les amoureux des synthèses réflexion-réflexes réussies.

AMSTRAD	Labyrinthe fou	Page 26
P. GREMIER	Leap man	Page 2
APPLE	Multigraph	Page 23
D. POGGIO	Chenille	Page 5
CANON	Exeldessin	Page 26
O. FAUGERAS	Compta	Page 6
CBM 64	Mission 2HR+	Page 22
T. OLIVIER	Bouty	Page 8
MSX	Les martiens	Page 22
R. JEGOZO	Mur de briques	Page 27
ORIC	Gloops	Page 7
V. JAJOLET	Tank	Page 4
PC 1500	Blue sprites	Page 24
FX 702.P	Tir formin	Page 7
P. MARCHAND	Abyz	Page 6
HECTOR	ZX Synthé	Page 5
S. CLAIR		
S. JESOU		
D. ENUEHARD		
TI 99 (bs)		
D. ENUEHARD		
TI 99 (be)		
C. DEVATINE		
TOT.70		
B. SZYMANSKI		
VIC 20		
C. REULIER		
ZX 81		
E. BOURGUIGNON		



A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible



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

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

- Micro-ordinateur TI 99/4A Pal 1100 F
- Modulateur Secam France 500 F
- Modulateur Péritel 500 F
- Câble liaison magnéto cassettes 95 F
- Magnéto cassettes Texas Instruments 595 F
- Magnéto cassettes Lansay / Compteur et câble 370 F
- Imprimante Seikosha GP 50 A 1350 F
- Imprimante Seikosha GP 500 2500 F
- Imprimante Epson RX80 friction/traction 4150 F
- Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire 2390 F
- Interface parallèle extérieure pour TI 99 1090 F
- Interface série extérieure pour Brother pour TI 99 1090 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 1200 F
- Extension mémoire 32K extérieure 1340 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 HEBDOLOGICIELS 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 Ant eater 120 F
- Rotor raiders 100 F Hen pecked 100 F

MODULES EDUCATION

- 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

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 works 147 F Chasse aux wimpis 147 F
- Soccer 250 F Video Chess 450 F
- Zero zap 147 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 trek 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

LOT N° 1 INDISPENSABLE

- Module BASIC ETENDU manuel en français
- K7 Basic par soi-même
- K7 Lunar Lander 2
- K7 Introduction aux jeux sur TI 99 n° 1. 850 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 logicielles - 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.

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 - Téléc. : 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