



COMMODORE VEUT NOUS PRENDRE POUR DES CONS !...

Que Commodore sorte tous les deux jours un nouvel ordinateur pour l'abandonner le lendemain, ça ne nous concerne pas. Le Commodore plus 4 est une horreur dont aucun pays n'a voulu. La France n'est pas la poubelle de l'Europe : Commodore Plus 4, GO HOME !

ATTRAPE-COULLON

Pour être alléchante, la publicité du Plus/4 est bien alléchante comme il faut, pas de lézard : "Un ordinateur Commodore fabuleux avec 4 logiciels intégrés à 1.990 francs TTC". Le problème, c'est que c'est tout faux, c'est même un exemple à reprendre pour analyse dans les écoles de publicité racoleuse et mensongère.

COMMODORE ?

MES GENOUX !

C'est bien Commodore qui fabrique et qui commercialise cet engin. Vous vous attendez donc à voir un engin digne de ce nom, c'est à dire avec des montagnes de logiciels ? Des montinettes de logiciels ? Un tas de logiciels ? Une petite pile de logiciels ? Oui, mais une toute petite pile de softs spécifiques, en fait un traitement de texte (Virgule) qui fait double emploi avec le logiciel intégré, quelques programmes de travail personnel et trois ou quatre jeux qui se courent après (Hulk, Zork). Pas de compatibilité avec le Commodore 64 et son immense logithèque, pas de compatibilité avec le Vic 20. Que ce soit sous forme de cassettes, de disquettes ou de modules, aucune compatibilité avec qui que ce soit si ce n'est avec le Commodore 16 (une autre belle réalisation de Commodore qui se vend comme des photos pornos à la sortie de la messe) et avec lui-même, et encore ! Pour rester dans le chapitre des compatibilités, les prises joystick ne correspondent à aucun standard, la prise cassette non plus, le port cartouche ne ressemble évidemment à rien et seuls les ports série et utilisateur ont la même gueule que sur le 64.

1.990 FRANCS ? MON OEIL !

Ca ne fait rien, je l'achète quand même pour ses logiciels intégrés, vous dites-vous connement sans savoir, pour 1.990 francs, c'est une affaire. Je ne m'étendrai pas sur

2.950 francs. Puis-je insister ? Oui ? Je me permets d'insister : LES LOGICIELS INTEGRES NE FONCTIONNENT QU'A LA CONDI-

tion d'un câble péritel à brancher sur la sortie vidéo. Mais, à notre connaissance, un tel câble n'existe pas chez Commodore. Il faudra donc avoir recours à un moniteur. Comme Amstrad ? Hé oui, comme Amstrad, ma bonne dame. Seulement l'Amstrad avec moniteur cou-

monstration de comparaison avec le monstre du Loch Ness, j'ai nommé l'Atari 520 ST, celui que ceux qui ont un peu de blé, ils peuvent pas acheter autre chose. C'est parti : au dos du Plus 4, il y a un port "extension mémoire". Il ne faut pas rêver, les extensions mémoire n'existent pas pour cette merde, mais admettons que. Si Commodore vendait une extension pour égaler le 520 ST, il lui faudrait au bas mot 550 Ko de plus. Tiens, admettons que tout d'un coup, Commodore devienne fou et qu'il pratique des prix raisonnables. Disons 2000 balles l'extension, la machine ne fonctionnerait pas, un 8 bits ne peut pas gérer une Ram aussi importante, mais continuons d'admettre. Le Logo et le Gem intégré dans les 520 définitifs, si Commodore les vend, il vous les fait à 1.500 balles les deux. Ca

nous fait du 6.458 + 2.000 + 1.500 = 9.958, pour 42 francs de plus, vous avez un Atari 520 ST ! Achetez dur, achetez mou, mais n'achetez pas fou ! Amstrad ou Atari, rien d'autre !

INTEGRES ? MES COUDES !

Avant l'essai proprement dit, parlons-en donc de ces logiciels intégrés. Le traitement de texte se fait sur 80 colonnes, pas l'affichage ! Vous avez droit à deux écrans côte à côte et il faut aller de l'un à l'autre à chaque ligne. Nul. Vitesse de l'escargot sénile. Fonctions préhistoriques. Nul, tellement nul que parmi les quelques logiciels qui existent, deux traitements de texte sont déjà commercialisés en Angleterre pour pallier à l'inefficacité de l'intégré. Le calque ? Horreur, Suite page 17



NUL
POUBELLE

ZÉRO

CRAINOS

les logiciels fixés définitivement en Rom, on peut difficilement faire moins évolutif. Par contre, je m'étendrai bien un instant, la connerie me donne mal à la tête. Je m'étendrai aussi plus tard sur la qualité de ses intégrés, vous verrez, c'est pas triste. Pour l'instant, j'ai une mauvaise nouvelle, les logiciels en question ne fonctionnent qu'avec un lecteur de disquettes. PAS avec un lecteur de cassette. Traitement de texte, tableur, graphique et gestion de fichier nécessitent un drive à

leur et disquette, il coûte 5.990 balles et lui, là, le fada avec le moniteur couleur Commodore à 3.290 francs, il nous arrive à 8.230 francs. Plus de 8.000 balles pour un 64. Ko ! Vous le voulez en noir et blanc ? Comme l'Amstrad à 4.490 francs ? Avec un bô moniteur tout neuf de Commodore, vous en avez pour 6.458 francs. Hé oui, 1.518 francs pour un moniteur, c'est pas donné, hein ? Surtout quand on en trouve à moins de 900 francs. Vous devez commencer à vous en douter, je n'aime pas cette machine, vous allez voir plus loin que je n'ai pas tout à fait tort. Pour rester dans le chapitre des prix, je m'en vas vous faire une petite dé-

MON EXPRÉSSE QU'UN LECTEUR DE DISQUETTE A 3000 BALLE SOIT CONNECTE SUR LE COMMODORE PLUS 4. Puis-je m'arrêter d'insister ? Oui ? Je me permets d'arrêter d'insister. Bon, ça nous fait déjà 4.940 francs, mais ce n'est pas tout. Pour vous brancher sur un écran - indispensable pour un ordinateur, même Commodore - il ne faut pas compter sur le câble livré avec la machine, celui-ci n'est destiné qu'au téléviseur en Pal, notre bon Sécam français ne veut rien savoir. Pour pouvoir utiliser normalement ce Plus 4, il vous faut

OLIVETTI RACHÈTE APPLE

Précipitez-vous sur votre tirelire, empruntez du fric à votre vieille mère malade, faites du charme à votre banquier, débrouillez-vous comme vous voulez, il vous faut du fric pour acheter, toutes affaires cessantes, des actions Apple ! Meuh, non, je ne suis pas devenu subitement fou : j'ai un tuyau et je vous en fais profiter, vous allez vous faire du blé grâce à l'HHHHebdo !

J'explique : ATT, le fabricant de grosse informatique contrôle Olivetti à 25%. Les autres actionnaires d'Olivetti sont CIT-Alcatel, Fiat, Pirelli, l'état italien, des boîtes américaines, des sociétés allemandes et une foule de petits actionnaires, rien que du sérieux. Les actions ATT sont donc en béton, surtout qu'avec ces 25 % il est pour ainsi dire le patron d'Olivetti, les autres actionnaires ayant tous moins de parts que lui. Olivetti, pour mémoire, contrôle lui aussi une flopée de sociétés, plus d'une centaine dont Hermes-Pre-cisa, Japy, Logabax, Acorn, etc. Olivetti a également des accords de diffusion ou de développement avec des boîtes comme Rank-Xerox, Toshiba ou Ubix. Les actions d'Olivetti sont donc aussi en béton. Le groupe ATT-Olivetti est donc doublement en béton, béton au carré si je puis me permettre.

Or, ne voilà-t-il pas que j'apprends, par le plus pur des hasards, qu'ATT-Olivetti est sur le point de racheter Apple dont les actions ne sont pas au plus bas, mais presque. Alors, voyez-vous, voilà : je vous en parle. Ne suis-je pas le plus charmant de tous les hommes ?

Ah, tiens, au fait, une petite mise au point : ça fait un grand moment que l'HHHHebdo vous le dit qu'Apple est malade. Et dire qu'il y a des mauvaises langues qui disaient que nous leur en voulions. Alons, Alons ...

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 24.

CINOCHÉ-TELOCHE pages 12,14

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 15.

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général ! Lire page 11

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 10, 11

BONDATY BON POUR DEUX BRIQUES

C'est Arnaud BONDATY qui remporte le cocotier. Avec son programme DISK DUMP pour Apple, cet instit de 26 ans se ramasse le chèque de deux millions de centimes du concours mensuel. C'est mieux en centimes, ça fait plus riche. Pour la peine, défense de fesser les élèves pendant tout le premier trimestre de la prochaine année scolaire. Sauf les filles, bien sûr.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR
AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . CANON X-07 . CASIO FX 702-P.
COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR .
MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM.
SHARP PC 1500 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON T07, T07/70, ET M05.

HECTORPING

Face à deux ignobles chasseurs, notre pingouin d'aujourd'hui aura plus d'un tour dans son sac...

Mode d'emploi:
Les règles sont incluses.

Stéphane THIERY

suite du N°91

```

1780 IFW=6THENGOTO1760
1790 IFG>5THENGOTO1760
1800 OUTPUTK,108,135,2
1810 SOUND3,264:PAUSE0.1: SOUNDO,4096
1820 ONGOTO1830,1840,1850,1860
1830 X=22:Y=199:GOTO1100
1840 X=22:Y=59:GOTO1100
1850 X=202:Y=199:GOTO1100
1860 X=202:Y=59:GOTO1100
1870 OUTPUTH,160,25,1
1880 SOUNDS,398
1890 PAUSE0.5
1900 SOUNDO,4096
1910 H=H-1
1920 GOSUB1700
1930 IFH<=0THENGOTO1950
1940 GOTO1760
1950 WIPE
1960 DATA36,180,10,6,2,32,174,4,20,2,36,154,10,6,2,
46,148,4,20,2,36,128,10,6,2,56,174,4,46,3,60,180,14
,6,3,60,128,14,6,3,80,174,4,46,7,84,180,10,6,7,84,12
8,10,6,7,94,174,4,46,7,104,174,4,52,5,108,180,10,6,5
,108,148,10,6,5
1970 DATA118,174,5,26,5,118,135,5,13,5,116,142,5,8,
5,128,174,5,46,6,132,180,14,6,6,132,128,14,6,6,131,1
54,10,6,6
1980 RESTORE1960:FORI=1T022:READU,V,W,X,Y:U2=U+35:
PLOTU2,V,W,X,Y:NEXT
1990 FOR P=1T034:Q=P+1:R=Q+1:S=R+1:T=S+1:COLORO,Q,R
,S:NEXT
2000 OUTPUTZ,100,45,2
2010 OUTPUT"UNE AUTRE PARTIE ? (O/N)",50,30,1
2020 RP=INKEY*(20)
2030 IFRP="O"THENGOTO160:ELSE IFRP="N"THENGOTO205
O
2040 GOTO2020
2050 WIPE
2060 OUTPUT"AU REVDIR",100,100,2
2070 END
2080 DATA7,5,0,0,0,0,0,0,0
2090 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
2100 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
2110 DATA64,64,64,64,0,224,224
2120 DATA216,216,72,144,0,0,0
2130 DATA80,80,248,80,248,208,208
2140 DATA248,168,160,248,40,232,248
2150 DATA200,200,208,32,88,152,152
2160 DATA96,64,96,64,216,216,248
2170 DATA192,192,64,128,0,0,0
2180 DATA248,192,192,192,192,248
2190 DATA248,24,24,24,24,24,248
2200 DATA0,0,168,112,32,112,168,0,0,32,32,248,32,32
2210 DATA0,0,0,192,192,64,128
2220 DATA0,0,0,248,0,0,0
2230 DATA0,0,0,0,0,192,192

```



LE CHASSEUR AIME LES ANIMAUX... A POINT, BLEUS OU SAIGNANTS

```

2240 DATA0,0,8,16,32,64,128
2250 DATA248,152,168,168,200,200,248
2260 DATA192,64,64,64,240,240,240
2270 DATA248,8,8,248,128,128,248
2280 DATA240,16,16,248,24,24,248
2290 DATA192,192,192,216,248,24,24
2300 DATA248,128,128,248,8,8,248
2310 DATA224,160,128,248,136,136,248
2320 DATA248,136,8,16,32,32,32
2330 DATA112,80,80,248,216,216,248
2340 DATA248,136,248,24,24,24,24
2350 DATA192,192,0,192,192,0,0
2360 DATA192,192,0,192,192,64,128
2370 DATA24,32,64,128,64,32,24
2380 DATA0,0,248,0,248,0,0
2390 DATA192,32,16,8,16,32,192
2400 DATA248,156,24,48,0,112,112
2410 DATA0,0,0,0,0,0,0
2420 DATA120,72,72,120,200,200,200
2430 DATA240,208,208,248,200,200,248
2440 DATA248,152,128,128,136,248
2450 DATA240,200,200,200,200,200,240
2460 DATA248,128,128,248,192,192,248
2470 DATA248,192,192,120,64,64,64
2480 DATA240,144,128,128,184,152,248
2490 DATA136,136,136,248,200,200,200
2500 DATA224,224,64,64,64,224,224
2510 DATA24,24,24,24,24,152,248
2520 DATA208,208,224,248,216,216,216
2530 DATA64,64,64,192,192,192,248
2540 DATA248,248,216,152,152,152,152
2550 DATA200,168,152,136,136,136,136
2560 DATA248,200,200,136,136,136,248
2570 DATA248,136,248,192,192,192,192
2580 DATA248,136,136,136,152,152,248
2590 DATA240,208,208,248,216,216,216
2600 DATA248,128,128,248,8,200,248
2610 DATA248,96,96,96,96,96,96
2620 DATA152,152,152,152,152,152,248
2630 DATA200,200,200,200,200,208,248
2640 DATA200,200,200,168,168,168,248
2650 DATA80,80,80,32,80,216,216
2660 DATA208,208,240,96,96,96,96
2670 DATA248,8,16,32,64,152,248
2680 DATA0,0,0,0,0,0,0,128,64,32,
16,8,0,0,0,0,0,0,0,32,112,168,32,32,
32,32,0,0,0,0,0,0,128
2690 RESTORE2080:FORI=&FB00 TO &FCFF
2700 READ V:POKE 1,V
2710 NEXT
2720 POKE &FF00,0:POKE &FF01,&FB
2730 RETURN
2740 *****PARCOUR 2 *****
2750 DATA179,200,224,224,200,224,200,
179,224,179,20,0,224,224,200,179,200,
224,179,200,224
2760 OUTPUTB,X,Y,2
2770 FORT=1T02
2780 RESTORE2750

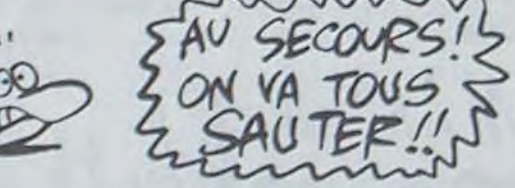
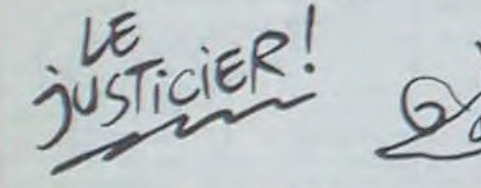
```

```

2790 FORI=1T020:READA:TONEA,100:NEXTI
2800 NEXTT
2810 GOSUB3770
2820 OUTPUT"PASSAGES: ",20,14,1:OUTPUT" TIRS",30,14,3
2830 PLOT11,212,214,175,3
2840 FORX=221T0191STEP-1:FDRY=40T0210:PLOTX,Y,2:NEXT
T:NEXT
2850 FORY=48T0210STEP8:OUTPUTP,183,Y,2:NEXT
2860 X=203:Y=100
2870 PLOT 0,207,183,169,3
2880 RT=50
2890 FORV=1T020
2900 OUTPUTZ,60,25,2
2910 Q=INT(RND(47,205))
2920 R=INT(RND(46,159))
2930 OUTPUTM,R,0,2:OUTPUTN,R+8,0,2:OUTPUTK,R+5,0
+5,0:NEXTV
2940 OUTPUTK,X,Y,0
2950 J=JOY(0):F=FIRE(0)
2960 IFF=0THENGOTO1950
2970 IFZ>300ANDZ<400ANDH1=1THENGOTO3640
2980 IFZ>600ANDZ<900ANDH2=1THENGOTO3640
2990 IFZ>900ANDZ<1200ANDH3=1THENGOTO3640
3000 IFZ>1200ANDZ<1500ANDH4=1THENGOTO3640
3010 IFZ>1500ANDZ<1800ANDH5=1THENGOTO3640
3020 IFZ>1800ANDZ<2100ANDH6=1THENGOTO3640
3030 IFZ>2400ANDZ<2700ANDH7=1THENGOTO3640
3040 OUTPUTM,25,RT,3:OUTPUTN,33,RT,3:OUTPUTO,30,
RT+5,3
3050 RT=RT+2
3060 OUTPUTM,25,RT,2:OUTPUTN,33,RT,2:OUTPUTO,30,
RT+5,0
3070 IFRT=>205THENGOUTPUTM,25,RT,3:OUTPUTN,33,RT,3
:OUTPUTO,30,RT+5,3:GOTO2870
3080 IFF=0ANDP=>1THENGOSUB3250
3090 IFF=0THENGOTO1950
3100 IFBA<20ANDP=0THENGOTO3870
3110 IFJ=4THENGOTO3160
3120 IFJ=2THENGOTO3180
3130 IFJ=8THENGOTO3200
3140 IFJ=1THENGOTO3220
3150 GOTO2940
3160 IFY+5<205THENGOSUB3240:Y=Y+5:GOTO2940
3170 X=X:Y=Y:GOTO2940
3180 IFX+5<215THENGOSUB3240:X=X+2:GOTO2940
3190 X=X:Y=Y:GOTO2940
3200 IFY-5>48THENGOSUB3240:Y=Y-5:GOTO2940
3210 X=X:Y=Y:GOTO2940
3220 IFPOINT(X+2,Y+2)=2THENGOSUB3240:X=X-2:GOTO2940
3230 GOTO3530
3240 OUTPUTK,X,Y,2:RETURN
3250 BA=X-8
3260 OUTPUTP,70,14,1:P=P-1:OUTPUTP,70,14,2
3270 BA=BA-10
3280 IFRT=>205THENGOUTPUTM,25,RT,3:OUTPUTN,33,RT,3
:OUTPUTO,30,RT+5,3:GOTO2870

```

Suite de la page 5



ORIC/ATMOS

Suite de la page 2

```

7120 PLOTAT+13,7,"de":PLOTAT+21,8
,"fgh":PLOTAT+11,8,"BCDEFG"
7185 CALL#8880:PLOT8+AT,14,"*":P
LOT8+AT,15,"%":PLOT8+AT,16,"<<"
7190 SHOOT:WAIT30:PLAY1,0,0,0:RET
URN
7200 CALL#9F5C
7210 PLOT2+AT,21," Jk1":PLOT2+AT,
22," mno":PLOT2+AT,23," pqr"
7220 Y=2:RETURN
7300 CALL#9FA4
7310 PLOT2+AT,17," abc":PLOT2+AT,
18," def":PLOT2+AT,19," ghi"
7320 X=2:RETURN
7500 RETURN
7600 C=CHR$(27):PLOTAT+1,0,CHR$(
9)+*****
7610 PLOTAT+5,1,"SCORE FOU N.1 :
00":PLOTAT+5,2,"SCORE FOU N.2 : 00
"
7620 PLOTAT+2,4,"*****"
7630 FORI=48036T048039:POKEI,32:N
EXT
7640 PLOTAT+5,3,"BONUS":PLOTAT+2
5,3,"MANCHE 1":PLOTAT+28,3,4:RETU
RN
7700 PLOTAT+1,11,4:PLOTAT+1,10,4:
PLOTAT+1,9,4:PLOTAT+10,8,4:PLOTAT+
1,12,4
7710 PLOTAT+28,8,4:PLOTAT+12,7,4:
PLOTAT+1,13,1:PLOTAT+1,14,1:PLOTAT
+1,15,1
7720 PLOTAT+1,16,1:PLOTAT+7,14,2:
PLOTAT+7,15,2:PLOTAT+7,16,2:PLOTAT
+37,11,4
7730 PLOTAT+10,14,1:PLOTAT+10,15,
1:PLOTAT+10,16,1:PLOTAT+37,9,4
7740 PLOTAT+1,8,4:PLOTAT+11,12,2:
PLOTAT+12,12,"nlmmnm"
7750 PLOTAT+11,11,2:PLOTAT+12,11,
0:"PLOTAT+16,11,"o":PLOTAT+17,11,
4
7760 PLOTAT+22,12,"lm":PLOTAT+25,
12,4
7790 RETURN
7990 REM-----CLAVIER OFF/ON-----
8000 IFAT=1THENCALL#EE1R ELSE CAL
L#ED01
8010 RETURN
8100 IFAT=1THENCALL#EED0 ELSE CAL
L#EC7
8110 RETURN
8990 REM-----PRESENTATION-----

```

```

9000 HIRES:POKE618,10:CALL36100:G
OSUB8800
9005 INK0:MUSIC1,3,1,0:MUSIC2,3,5
,0:MUSIC3,3,8,0
9007 EX=2:FORX=15T0220STEP15:PLAY
7,0,1,5000:GOSUB12000:NEXT
9008 FORI=0T047:CALLK5:CALLK5:NEX
T
9009 FORI=100T0104:CURSET20,1,0,0
RAW210,0,1:NEXT
9010 X=20:Y=120:P=1:EX=4:EY=5:AS=
69:GOSUB11000
9020 X=50:AS=86:GOSUB11000:X=80:A
S=65:GOSUB11000:X=110:AS=83:GOSUB1
1000
9030 X=140:AS=73:GOSUB11000:X=170
:AS=79:GOSUB11000:X=200:AS=78:GOSU
B11000
9100 FORI=0T014:CALLK5:CALLK5:NEX
T
9110 EX=2:EY=2:FORI=154T0158:CURS
ET20,1,0:RAW210,0,1:NEXT
9120 AS=80:X=15:Y=170:POKE38017,1
:POKE37889,Y:POKE38145,EX:POKE3814
7,EY
9130 GOSUB13000:X=X+11:AS=97:GOSU
B13000:X=X+11:AS=114:GOSUB13000
9140 X=X+16:AS=70:GOSUB13000:X=X+
11:AS=69:GOSUB13000:X=X+11:AS=82:G
OSUB13000
9150 X=X+11:GOSUB13000:X=X+11:AS=
65:GOSUB13000:X=X+11:AS=78:GOSUB13
000
9160 X=X+11:AS=68:GOSUB13000:X=X+
11:AS=69:GOSUB13000:X=X+11:AS=90:G
OSUB13000
9170 X=X+16:AS=71:GOSUB13000:X=X+
11:AS=101:GOSUB13000:X=X+11:AS=114
:GOSUB13000
9180 X=X+11:AS=97:GOSUB13000:X=X+
11:AS=114:GOSUB13000:X=X+11:AS=100
:GOSUB13000
9190 FORI=194T0198:CURSET20,1,0,0
RAW210,0,1:NEXT:FORI=0T0500:NEXT
9194 PLAY8,7,1,32700:SOUNDO,409,0
:SOUNDO,418,0
9195 FORI=0T037:PAPER0:INK1:CALLK
5:CALLK5:PAPER1:INK0:CALLK5:CALLK5
:NEXT
9200 FORI=0T050:CALLK5:NEXT
9205 GOSUB15000:RETURN
11000 POKE#9400,X:POKE#9401,Y:POK
E#9400,AS:POKE#9401,1
11010 POKE#9501,EX:FOREY=6T08
11015 POKE#9503,EY:CALLK5
11020 NEXT:RETURN
12000 AS=64:POKE#9400,X:POKE#9401
,1:POKE#9400,AS:POKE#9401,1
12010 POKE#9501,EX:FOREY=1T050STE
P2:POKE#9503,EY:CALLK5:NEXT:RETURN
13000 POKE#9400,X:POKE#9400,AS:CA
LLK5:RETURN
15000 PAPER2:INK0

```

```

15005 POKE#9401,178:POKE#9501,1:P
OKE#9503,3:M=6:N=6:Y=20
15010 AS="" BIENVENUE CHEZ LES
FOUS":GOSUB16000:POKE#9503,2:Y=8
15020 AS="Et oui,vous etes vraie
nt debile":GOSUB16000
15030 AS="mais vous ne vous plai
ez pas dans cet":GOSUB16000
15040 AS="asile. Aussi,vous avez
decide de vous":GOSUB16000
15050 AS="evader,accompagne d'un
autre dingue":GOSUB16000
15060 AS="Helas,seul le plus rapi
de parviendra"
15070 GOSUB16000:AS="a s'echapper
...":GOSUB16000
15080 AS="Ce ne sera pas simple c
ar le gardien"
15090 GOSUB16000:AS="veille et la
lune peut vous trahir":GOSUB1600
0
15100 AS="De Plus,quand la cloche
de l'asile":GOSUB16000
15110 AS="sonne,vous ne pouvez vo
us empêcher":GOSUB16000
15120 AS="de sauter en l'air...":
GOSUB16000:AS="" :GOSUB16000:GOSUB
16000
15130 FORI=0T060:CALLK5:NEXT:FORI
=30T01STEP-1:CURSET120,155,3:CIRCL
EI,1
15135 CALLK5:NEXT:GOSUB8100:HIRES
:RETURN
16000 FORI=1T0LEN(AS):POKE#9400,A
SCN MID$(AS,I,1):POKE#9400,MKI
16010 CALLK6:CALLK5:NEXT:RETURN
17000 TEXT:POKE618,10:CLS:PAPER0:
INK3
17005 FORI=47488T047512:POKEI,0:N
EXT
17006 FORI=48036T048039:POKEI,32:
60"
17010 PRINT:PRINT
17015 PRINT"Les commandes se font
avec les FLECHESdu clavier."
17020 PRINT"Le FOU de gauche a le
s fleches de":PRINT"gauche,l'autre
celles de droite."
17030 PRINT"La premiere fleche Po
ur avancer":PRINT"La seconde Pour
sauter."
17040 PRINT:PRINT:PRINT"La partie
se joue en trois manches."
17050 PRINT"Le fou qui arrive a d
roite de l'ecran"
17060 PRINT"avec un ecart de plus
de DIX pas":PRINT"sur son adversa
ire gagne la manche."
17070 PRINT:PRINT"Quand la Lune e
st claire ou quand le":PRINT"gard
en se montre un seul pas
17080 PRINT"et tout le chemin est
a r'faire":PRINT"Quand la cloche

```

```

sonne un petit saut
17085 PLOTAT,22,1
17090 PRINT"s'impose...":PRINT:PR
INT:PRINT"LES DEUX MALADES SONT PR
ET ?":K=KEY$:GETK$
17100 RETURN
17110
17111
17112
17113
17990 REM----CHARGEMENT CODES LM-
---
17991
17992
17993
17994
18000 GOSUB8000:FORI=#400T0#440:R
EADAB:X=VAL("#+A#"):POKEI,X:NEXT
18010 REPEAT:READA:X=VAL("#+A#")
:POKE#44F+Y,X:Y=Y+1:UNTILR#="60"
18015 FORI=0T07:READA:X=VAL("#+
A#"):POKE46000+8*64+I,X:NEXT
18020 Y=0:REPEAT:READA:X=VAL("#+
A#"):POKE#9400+Y,X:Y=Y+1:UNTILR#="
60"
18030 Y=0:REPEAT:READA:X=VAL("#+
A#"):POKE#948E+Y,X:Y=Y+1:UNTILR#="
60"
18040 Y=0:REPEAT:READA:X=VAL("#+
A#"):POKE#94F2+Y,X:Y=Y+1:UNTILR#="
60"
18050 Y=0:REPEAT:READA:X=VAL("#+
A#"):POKEK6+Y,X:Y=Y+1:UNTILR#="60"
18060 Y=0:REPEAT:READA:X=VAL("#+
A#"):POKE#9400+Y,X:Y=Y+1:UNTILR#="
60"
18070 Y=0:REPEAT:READA:X=VAL("#+
A#"):POKEK5+Y,X:Y=Y+1:UNTILR#="60"
18080 Y=0:REPEAT:READA:X=VAL("#+
A#"):POKE#8004+Y,X:Y=Y+1:UNTILR#="
60"
18190 Y=0:REPEAT:READX:POKE#8608+
Y,X:Y=Y+1:UNTILX=99
18195 PLOT12,12,"VOILA J'ARRIVE..
"
18200 Y=0:REPEAT:READA:X=VAL("#+
A#"):POKE#8068+Y,X:Y=Y+1:UNTILR#="
99"
18210 Y=0:REPEAT:READA:X=VAL("#+
A#"):POKEK1+Y,X:Y=Y+1:UNTILR#="99"
18220 Y=0:REPEAT:READA:X=VAL("#+
A#"):POKEK3+Y,X:Y=Y+1:UNTILR#="60"
18225 PLOT2+AT,12,"C'EST TOUJOURS
MOI QUI BOSSE ICI!"
18230 Y=0:REPEAT:READA:X=VAL("#+
A#"):POKEK4+Y,X:Y=Y+1:UNTILR#="60"
18240 Y=0:REPEAT:READA:X=VAL("#+
A#"):POKE#8408+Y,X:Y=Y+1:UNTILR#="
60"
18250 Y=0:REPEAT:READA:X=VAL("#+
A#"):POKEK7+Y,X:Y=Y+1:UNTILR#="99"
18260 Y=0:REPEAT:READA:X=VAL("#+
A#"):POKE#89C8+Y,X:Y=Y+1:UNTILR#="

```

```

99"
18265 CLS
18300 GOSUB8100:IFAT=0THENRETURN
18310 DOKE#401,0D922:DOKE#40E,0D3
36:DOKE#42B,0F590:DOKE#43F,0D486
18320 RETURN
18321
18322
18323
18324
18325
18340 REM*****
****
20000 DATA20,67,08,AS,34,08,06,C0
,3A,00,02,90,03,4C,00,02,09,00,04,
48,29,07
20010 DATA08,68,4A,4A,4A,AA,AA,FE
,3B,00,01,2A,CA,10,FC,AA,98,4B,AA,
0E,28,35
20020 DATAF5,68,09,88,80,00,03,AA
,00,AD,00,03,29,08,02,0A,01,4C,
FD,03,00
20030 DATA28,32,38,1A,10,0A,00,07
,0B,17,1B,3F,33,29,31,3E,1E,11,09,
06,05,0D
20040 DATA15,1D,3D,35,2D,22,2E,36
,39,19,16,0E,01,03,0F,13,3B,2F,24,
2A,30,3A
20050 DATA18,12,08,02,0C,14,1F,27
,2C,34,04,1C,3C,25,00,00
20060 DATA60
20065 DATA3F,1E,0C,0C,00,00,00,00
20070 DATA00,00,00,00,00,AA,9F,8D
,03,94,AA,0B,8D,02,94,AC,01,94,CB,
18,69,28
20080 DATA90,03,EE,03,94,88,00,F5
,8D,02,94,AD,00,94,AA,E0,06,90,0C,
E9,06,EE
20090 DATA02,94,00,F4,EE,03,94,00
,EF,0D,04,94,60
20100 DATAA9,00,8D,8D,94,AD,00,94
,8D,0C,94,A2,03,0E,8C,94,2E,8D,94,
CA,00,F7
20110 DATARD,81,94,0A,AA,8D,80,94
,18,6D,8C,94,8D,8A,94,8D,81,94,6D,
8D,94,8D
20120 DATA88,94,60
20130 DATA76,35,E8,88,00,FA,60
20140 DATA20,05,94,20,8E,94,AD,9A
,94,85,0C,AD,8B,94,85,0D,AD
20150 DATA02,94,85,0E,AD,03,94,85
,0F,AA,09,8D,00,95,AD,01,95,8D,02,
95,AD,03
20160 DATA95,8D,04,95,AA,00,81,0C
,85,10,AE,01,95,E8,94,34,CA,00,FB,
AA,01,AE
20170 DATA00,AC,01,95,24,10,18,F0
,01,38,20,2F,94,CE,02,95,00,ED,8E,
02,95,0A

```

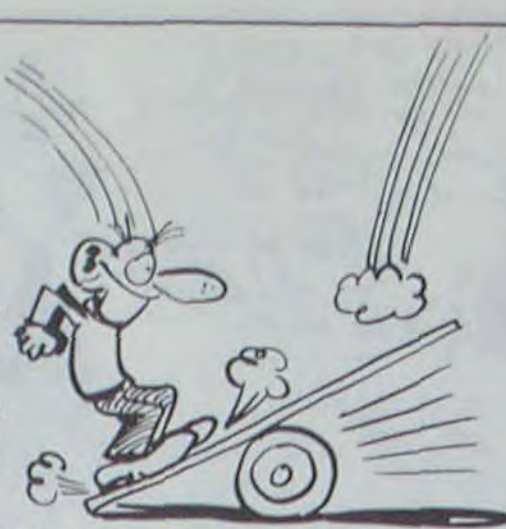
A SUIVRE...

PEGAZ

Sauts acrobatiques sur monstres acrobatiques, pour friands d'acrobaties sur moto.

Pierre LAMBOLEZ

Mode d'emploi : Avant de taper ou charger le programme, faites POKE 44,16 :POKE 16*256,0 :NEW. Si vous possédez un joystick, rangez-le (inutile). Ce jeu comporte trois tableaux et les règles sont dans le programme.



COMMODORE 64

LA PIRE DES CONSTIPATIONS EST CELLE DE L'ESPRIT (JACOB DELAFON)



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

```

1 REM
2 REM PRESENTATION DU JEU
3 REM
4 VO=54296 TR=2
5 L1=54272 H1=L1+1 W1=L1+4 A1=W1+1
  S1=A1+1
6 L2=54279 H2=L2+1 W2=L2+4 A2=W2+1
  S2=A2+2
7 L3=54286 H3=L3+1 W3=L3+4 A3=W3+1
  S3=A3+2
10 PRINT "J" :POKE53280,6 :POKE53281,
  0
11 PRINT "XXX"
12 PRINT "
13 PRINT "
14 PRINT "
15 PRINT "
16 PRINT "
17 PRINT "
18 PRINT "
19 PRINT "
20 PRINT "
21 FORT=0T01000:NEXT
22 ARE="
23 AB="
24 AC="
25 AD="
26 FORT=54272T054296:POKE0:NEXT
27 POKEV,15
28 POKEA,190:POKES,181
29 FORT=0T05
30 FORT1=20T050 :POKEW1,33 :POKEH1,T
  1:POKEI,50:NEXT :POKEW1,32
31 IF T=1 THEN PRINT "M"AB$
32 IF T=2 THEN PRINT "M"AB$
33 IF T=3 THEN PRINT "M"AB$
34 IF T=4 THEN PRINT "M"AB$
35 NEXT FORT=0T0500:NEXT
36 PRINT "BIENVENUE A CBM
  64 CITY"
37 POKEA,16 :POKES,16
38 FORT=0T030 :FORT1=0T01
39 IF T1=0 THEN POKE53280,12 :GOTO41
40 POKE53280,13
41 POKEW1,129 :POKEH1,20 :POKEI,75
  :POKEW1,120
42 NEXT :NEXT
43 POKE53280,5
44 FORT=0T020 :PRINT "M" :FORT1=0T070
  :NEXT :NEXT :GETA$ :IF A$="" THEN GOTO7
  3
45 PRINT CHR$(14) :POKE53280,0 :POKE5
  3281,8
62 PRINT "
63 PRINT "
64 PRINT "
65 PRINT "
66 PRINT "
67 PRINT "
68 PRINT "
69 PRINT "
70 PRINT "
71 PRINT "
72 PRINT "
73 PRINT "
74 PRINT "
75 PRINT "
76 PRINT "
77 GETA$ :IF A$="" THEN GOTO77
78 PRINT "J" :POKE53280,14 :POKE53281,
  8
79 PRINT ARE :PRINT AB$ :PRINT AC$ :PRIN
  TAD$
80 PRINT "M" :PRINT CHR$(142)
81 PRINT "M" :PRINT "
82 PRINT "
83 LL$="TU DOIS TUER LES DIVERS MO
  NSTRES EN" :GOSUB150
84 LL$="LEUR FRAPPANT SUR LE DOS,S
  I CE SONT" :GOSUB150
85 LL$="EUX QUI TE TOUCHENT SUR LE
  DOS" :TU :GOSUB150
86 LL$="TOMBE DE LA MOTO ... (BONN
  E CHANCE)" :GOSUB150
99 PRINT "
100 GETA$ :IF A$="" THEN GOTO100
101 PRINT "J" :POKE53280,7
102 PRINT "
103 PRINT "
104 PRINT "
105 PRINT "
106 PRINT "
107 PRINT "
108 PRINT "
109 PRINT "
110 PRINT "
111 PRINT "
112 PRINT "
113 PRINT "
114 PRINT "
115 POKEA,32 :POKES,16 :POKEH,20
  20
116 HA=INT(RND(1)*30)
117 FORT=0T0HA :POKEH,33 :POKEH,7
  :POKEI,20 :POKEW,32 :NEXT
119 GETA$ :IF A$="" THEN GOTO115
149 GOTO 8000
150 REM ECRITURE
151 T1=1 :POKEA,4 :POKES,81 :POKEH,
  20 :POKEI,20 :POKEW,129 :POKEH,12
  0
152 FORT=18T01STEP-1 :FORT2=0T050:N
  EXT
153 LB$=MID$(LL$,T1)
154 T1=T1+2 :POKEH,17 :POKEH,T1+10
  :POKEI,75 :POKEW,16
155 PRINT "J" :TAB(T) :LB$ :NEXT :PRINT "
  "
156 RETURN
199 END
200 REM
201 REM DEBUT DU JEU
202 REM
210 PRINT "J"
211 IFTA=1 THEN GOTO8000
220 X=120 :Y=150 :I=0 :J=0 :HA=100 :M=2
  00 :NA=50 :NB=50 :K=3 :KA=3 :KB=3 :KC=3
  221 XA=120 :YA=150 :MC=50 :NC=45
222 RESTORE
230 V=53248
231 POKEV+21,255
232 POKE2040,40 :POKE2041,41 :POKE20
  42,41 :POKE2043,41 :POKE2044,36 :POKE
  2045,37
233 POKE2046,38 :POKE2047,39
234 FORN=0T062 :READQ :POKE2048+N,Q
  :NEXT
235 FORN=0T062 :READQ :POKE2112+N,Q
  :NEXT
236 FORN=0T062 :READQ :POKE2176+N,Q
  :NEXT
237 FORN=0T062 :READQ :POKE2240+N,Q
  :NEXT
238 FORN=0T062 :READQ :POKE2304+N,Q
  :NEXT
239 FORN=0T062 :READQ :POKE2368+N,Q
  :NEXT
240 FORN=0T062 :READQ :POKE2432+N,Q
  :NEXT
241 FORN=0T062 :READQ :POKE2496+N,Q
  :NEXT
242 FORN=0T062 :READQ :POKE2560+N,Q
  :NEXT
243 FORN=0T062 :READQ :POKE2624+N,Q
  :NEXT
244 FORN=0T062 :READQ :POKE2688+N,Q
  :NEXT
245 FORN=0T062 :READQ :POKE2752+N,Q
  :NEXT
246 FORN=0T062 :READQ :POKE2816+N,Q
  :NEXT
247 FORN=0T062 :READQ :POKE2880+N,Q
  :NEXT
248 FORN=0T062 :READQ :POKE2944+N,Q
  :NEXT
249 FORN=0T062 :READQ :POKE3008+N,Q
  :NEXT
250 POKEV+39,6 :POKEV+40,1 :POKEV+41
  ,1 :POKEV+42,7 :POKEV+43,7 :POKEV+44,
  7
261 POKEV+45,7 :POKEV+46,7
262 POKEV+47,1 :POKEV+48,14
270 POKEV,0 :POKEV+2,0 :POKEV+4,0 :PO
  KEV+6,0 :POKEV+8,0
280 POKEV+21,19 :TA=1
299 GOTO 1000
1000 REM
1001 REM PROGRAMME CENTRALE DU JEU
1002 REM
1810 GETA$
1811 IF A$="" THEN GOSUB3000
1812 X=X+1 :IF X>2200 THEN GOTO1811 :P
  OKEW1,129 :POKEH1,10 :POKEI,10 :POKE
  W1,120
1814 Y=Y+1 :IF Y>195 THEN Y=195 :J=-1
1815 J=J+1 :IF J>5 THEN J=5
1816 IF Y<50 THEN J=-J :Y=50
1817 POKEW1,33 :POKEA,130 :J :POKEI,
  50 :POKEH1,32
1820 POKEV+8,X :POKEV+9,Y
1825 POKEV+30,0
1830 GOSUB2000
1831 IFTA=1 THEN GOSUB2100
1832 IFTA=3 THEN GOSUB2200
1840 IFPEEK(V+30)<0 THEN GOSUB3500
1899 GOTO 1010
2000 REM
2001 REM DEPLACE MONSTRES TABLEAU
  1
2002 REM
2005 IFK=0 THEN GOTO2025
2010 IFM>H THEN M=M-2 :GOTO2020
2011 M=M+2
2020 POKEV,M :POKEV+1,195
2021 IFM=H THEN M=INT(RND(1)*75)*2
  +30
2025 IFK=0 THEN GOTO2099
2030 IFM<X THEN M=M+3 :GOTO2032
2031 M=M-3
2032 IFN<Y THEN M=M+3 :GOTO2035
2033 M=M-3
2035 POKEV+2,M :POKEV+3,M
2099 RETURN
2100 REM
2101 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  2
2102 REM
2110 IFK=0 THEN GOTO2150
2120 MB=NB-3 :IF MB<3 THEN MB=200
2121 IFNB<Y THEN MB=NB+2 :GOTO2130
2122 NB=NB-2
2130 POKEV+4,MB :POKEV+5,NB
2140 IFPEEK(V+30)=20 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  202100
2150 RETURN
2160 IFNB<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2161 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2165 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2 :IFNC>195 THEN NC=45
2221 IFMC<X THEN MC=MC+3 :GOTO2223
2222 MC=MC-3
2223 POKEV+6,MC :POKEV+7,NC
2230 IFPEEK(V+30)=24 THEN POKEW1,129
  :POKEH1,30 :POKEI,50 :POKEW1,120 :GOTO
  20260
2250 RETURN
2250 RETURN
2260 IFNC<Y THEN M=120 :Y=150 :M=200 :N
  A=50 :NB=50 :MA=50 :MB=200 :VI=VI-1 :GOTO
  6041
2261 IFNB>Y THEN M=120 :M=200 :NA=50 :N
  B=50 :MA=50 :MB=200 :KB=KB-1 :SC=SC+20
  :GOTO6041
2265 GOTO 2150
2200 REM
2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL <=
  3
2202 REM
2210 IFK=0 THEN GOTO2250
2220 NC=NC+2
```


SPACE PANIK

CANON X 07



Comment un conducteur de bulldozer peut-il venir à bout d'autant de monstres ?..

Hervé CIMADOMO

Mode d'emploi :
Tourne sur version de base. Tapez et sauvegardez à la suite ces 3 programmes, chargez et lancez de même. Inutile de préciser que les DATA du listing 2. doivent être soigneusement vérifiés. Le listing 3 contient les règles et le programme principal.



LISTING 1

```
10 CLS:PRINT*REDEFINITION DES CARACTERES:ATTENDEZ UN MOMENT S.V.P*:*CLLEAR500
20 DATA 128,10,78,68,FC,FC,0,0,0
30 DATA129,20,78,58,FC,FC,0,0,0
40 DATA130,10,78,68,FC,FC,84,84,84
50 DATA131,20,78,58,FC,FC,84,84,84
60 DATA132,94,FC,EC,FC,FC,0,0,0
70 DATA133,44,FC,DC,FC,FC,0,0,0
80 DATA134,10,78,68,84,84,0,0,0
90 DATA135,20,78,58,84,84,0,0,0
100 DATA136,0,0,0,84,84,10,78,68
110 DATA137,0,0,0,84,84,20,78,58
120 DATA138,0,0,0,FC,FC,0,0,0
130 DATA139,0,0,0,FC,FC,84,84,84
140 DATA140,84,84,84,FC,FC,0,0,0
150 DATA141,0,0,0,84,84,0,0,0
160 DATA142,0,0,0,84,84,0,0,0
170 DATA243,0,0,0,84,FC,30,48,0
180 DATA244,0,0,0,84,FC,30,48,0
190 DATA245,0,48,30,CC,FC,0,0,0
200 DATA246,0,0,0,84,CC,30,48,0
210 DATA238,48,30,48,FC,FC,0,0,0
220 DATA239,48,30,48,FC,FC,84,84,84
230 DATA240,CC,84,CC,FC,FC,0,0,0
240 DATA241,48,30,48,84,84,0,0,0
250 DATA242,48,30,48,84,FC,0,0,0
260 DATA247,84,48,84,FC,0,0,0
270 FORI=1TO25:FORJ=1TO9:READC:AS(Y)=NEXTY:AS**
280 FORJ=2TO8:AS=AS*H*+AS(Y)*,
NEXTY
290 AS=AS*H*+AS(Y)
300 FONTS*(VAL(AS(1)))=AS:PRINTCHR*(VAL(AS(1))):NEXTI
310 PRINT:PRINT*EST FINI!!*:BEEP
10,10
```

LISTING 2

```
10 PRINT*DEPART !!*:FSET1560
20 DATAF83200536FFC345,995,1AFEB5
```

```
C2451A36FF,1011
30 DATA3451A21F11B114,628,1C0102
00E8B0CD17,672
40 DATA1C5FJAF21BFE03C8,907,3AF01B
FE012806FE,880
50 DATA02CA01AC9CD371A,877,C3671A
3E0121FD1B,700
60 DATA777BFEB1C2FC1936,1150,FF21F
11B1141C01,622
70 DATA0200EDB03AFD1B47,824,3AF11B
8032141C00,552
80 DATA00000000000000CD,205,171CC9
FEBBC8FEBD,1240
90 DATA08FEESC8F8F5C8FE,1836,8A200
43EBE1806FE,662
100 DATA8E20023E8D21021C,442,773AF
D1B473AF11B,854
110 DATA8032001C0000003A,264,F21B3
2011CCD031C,584
120 DATACDD31AC9CD371AFE,1183,8BC8
FEBCC8FEBAC8,1525
130 DATAFEF5C8FEBE20043E,1192,8E18
18FEF620043E,788
140 DATAF31810FEF320063E,880,F432F
81B00FE8E20,997
150 DATA023806D811AC93E,825,FED3F
4060FC578D3,1258
160 DATAF301FF060878FE00,890,20FAC
110F03E00D3,1004
170 DATAF4C9DD219018C38D,1206,1E2A
F718C87E280D,732
180 DATACDAB1FDD7E20ED44,1091,DD77
201803CDAB1F,806
190 DATAJAF118DDBE002014,789,2AFB1
B7EED442386,920
200 DATA3806DD3620011804,398,DD362
OFF2AFB187C,1006
210 DATAFE70205821FFFFF22,1066,FB18
C9DD7E20ED44,1163
220 DATADD7720DD8600DD77,1067,0021
141C7723DD7E,582
230 DATA1077CD171CDD7740,795,C3091
FOODD34503E,650
240 DATAFED3F4DD7E50D3F3,1590,06FF
10FE3E00D3F4,1048
250 DATAC90006FFC53FED3,1186,F406
FF3E00D3F310,1050
260 DATAFE06FF3E00D3F410,1048,FEC1
10E8C3421F21,1020
270 DATAF81B34C902040608,551,0A0C0
E1012141618,136
280 DATA1A1C1E200000000,116,00000
```

```
0000000000,0
290 DATA0000000001010101,4,0101010
101010101,8
300 DATA0101010100000000,4,0000000
000000000,0
310 DATA0000000068ABABABA,552,8ABAB
ABABABABABA,1104
320 DATA8ABABABABA00000000,552,00000
0000000000,0
330 DATA000000001C010200,31,000008A
00000000FF,393
340 DATAFF00000000000021,288,011C3
42B34CD861E,545
350 DATA2288003A021CEFC9,746,00021
42151C5E16,220
360 DATA00237E2100000608,208,29173
0011910F93A,461
370 DATA141C16005F191114,227,02197
EC9003AF01B,679
380 DATAFE01CASA1CFE05CA,1036,911C
FE03CAC81CFE,1114
390 DATA07CA221D3E0021F3,610,18772
37C9003AF2,801
400 DATA18FE00CA501C21F1,865,1B111
41C010200ED,332
410 DATAB021151C35CD171C,567,32F71
BFEB82807FE,1018
420 DATA EF2803C3501C21F3,861,1836
002336FF2335,513
430 DATA 35C37C1D003AF21B,728,FE03
AC501C21F11B,868
440 DATA 11141C010200ED80,481,2115
1C34CD171C32,400
450 DATA F718FEB82807FEF0,1209,280
3C3501C21F1B,649
460 DATA 3600233601233434,283,C37C
1D003AF11BFE,928
470 DATA 12CA501C21F11B11,646,141C
010200ED8021,497
480 DATA 141C34CD171C32F7,653,18FE
BE280CFE528,1014
490 DATA 08FE62804FEF318,1073,03C
3501C21F31836,663
500 DATA 0123360023FEB8A20,549,0536
80C37C1DFE88,928
510 DATA 20053682C37C1DFE,823,8C20
053684C37C1D,711
520 DATA 3686C37C1D003AF1,835,18FE
00CA501C21F1,865
530 DATA 1B1141C010200ED,332,8021
141C35CD171C,566
540 DATA 32F718FE8E280CFE,1026,F52
```

```
80BFEF62804FE,1091
550 DATA F31803C3501C21F3,849,1836
FF23360023FE,714
560 DATA 8A20053681C37C1D,706,FE8B
20053683C37C,934
570 DATA 1DFE8C20053685C3,842,7C1D
3687C37C1D00,690
580 DATA 21F11B11001C0102,349,00ED
803AF61B12CD,967
590 DATA 031C21F11B11F31B,619,1A86
7723131A8677,612
600 DATA 21F11B1141C0102,369,00ED
80CD171C32F6,965
610 DATA 1BFEC8D27F1E21F1,1122,1B1
1001C010200ED,312
620 DATA 803AF51B12CD031C,760,003A
F618FEB8D03E,980
630 DATA FED3F43AF21BD3F3,1490,21F
11B11001C0102,349
640 DATA 00ED803AF018FE03,995,2005
3E88121803E,416
650 DATA 8912CD031C3E1DEF,721,3E8D
EF21F21B342B,839
660 DATA 11141C010200ED80,481,CD17
1C32F61B21F3,855
670 DATA 1836002336003AF2,470,18D3
F33AF018FE03,1063
680 DATA 202121F6187E28FE,794,8A20
0436801833FE,685
690 DATA 88200436021828FE,552,8C20
043684182336,475
700 DATA 86181F21F6187E28,664,FE8A
200436811812,653
710 DATA FEB820043683180A,648,FE8C
200436851802,643
720 DATA 36873AF618FEC8D2,1184,7F1
E21F11B11001C,503
730 DATA 010200ED803AF51B,746,12CD
031C3E00D3F4,721
740 DATA C3C51D21F81B3601,784,C900
2A001C7C656F,607
750 DATA C9DD7E50A7F4A21F,1142,DD7
40FE8DCA671F,1124
760 DATA FEBE8A751FDD7E00,1093,FE0
02806FE122802,614
770 DATA 180ADD7E20ED44DD,939,7720
180DD7E40FE,853
780 DATA 88CAC01FFEBCCAEO,1384,1FD
D7E0021001C77,558
790 DATA DD7E102377DD7E40,928,2377
CD031CDD7E00,737
800 DATA DB8620DD7700DD7E,1074,10D
```

```
DB8630DD771021,808
810 DATA 151C772BDD7E0077,677,CD17
1CDD7740FEF6,1160
820 DATA CA3718FEF3CA371B,1065,FEF
5CA3718FEF3C83B,1293
830 DATA 05C69CDD7740FEF9,1154,384
DC66421021C77,613
840 DATA 28DD7E1077DD7E00,872,2877
CD031CDD7E40,809
850 DATA FEBD20083E1DEF3E,827,F6EF
180AFE8E2006,953
860 DATA 3E1DEF3EF5EFD22,1131,F91
83AF918FE9228,1050
870 DATA 05DD23C8D1E21F1,901,1811
141C010200ED,332
880 DATA B0CD171CFE8D8C3,1297,7F1
E0DD7E50FE10,854
890 DATA CAS1FCD581BC342,947,1FDD
7E50FE05CA85,1052
900 DATA 1FCD581BC3421F00,643,00DD
36500021001C,416
910 DATA DD7E007723DD7E10,864,7723
3EE77CD031C,809
920 DATA DD363000CDAB1FDD,951,3640
8AC36E1800DD,809
930 DATA 7E00ED4421F11886,866,3005
DD362001C9DD,783
940 DATA 3620FFC9DD7E1021,938,F21B
BE00D2D61FDD,1135
950 DATA 362000DD363001C3,605,C51E
DD363000CDF5,1000
960 DATA 1AC3C51E3AF21BDD,996,BE10
000000D2D61F,661
970 DATA DD362000DD3630FF,885,C3C5
1E000000000,422
980 A=H19FC:C=0
990 FORI=1TO191STEP2:FORJ=1TO2
1000 READA,C:D=0:IFLEN(A)<>16THE
N1060
1010 FORK=1TO15STEP2:B=VAL('H'+HI
DE(A,K,2))
1020 POKEA,B:D=D+B:A=A+1:E=E+B:NEX
TK
1030 IF D<C THEN 1060ELSENEXTY,I
1040 IF C<1480THENPRINT*ERR:VERI
FIER 2em ET 4em TERMES DS DATAS*:E
ND
1050 PRINT*FIN*:END
1060 PRINT*ERREUR DE DATA EN LIGNE
*INT(I/2)+2*O*:END
```

Suite page 27

THOMSON T070, MO5.

Suite de la page 7

```
32610 DATA 16,27,16,26,16,25,16,24,16,24
,16,25,16,26,16,27,15,24,15,25,15,27,14
,25,14,27,13,24,13,25,13,26,13,27,12,24,1
,25,12,26,12,27,11,24,12,27,12,27,12,26
,12,25,12,26,12,27,12,27,11,24,11,25,11
,26,11,27,11,27
32620 PSET(6,9)GR$(6),5,8:PSET(18,8)GR$(
7),5,8:PSET(34,5)GR$(6),5,8:PSET(18,2)GR
$(18),4,6:PSET(13,14)GR$(9),1,8:PSET(29
,10)GR$(9),1,8
32630 LINE(6,10)-(6,14)GR$(8),7,8:LINE(1
8,3)-(18,7)GR$(8),7,8:LINE(34,6)-(34,18)
GR$(8),7,8
32640 COLOR4,6:LOCATE8,1:PRINTB:LOCATE2
1,1:PRINTB
32650 RETURN
32999 / DECORS 7
33000 CLS:SCREEN2,8,2:COLOR,6:LOCATE8,8
8:PRINTSPC(128)
33010 RESTORE33100:FORI=8TO39:READC,D:L
INE(I,24)-(I,C)CHR$(127),2,8:PSET(I,C-1)G
R$(D),2,8:NEXTI
33100 DATA 17,27,17,26,17,25,17,24,18,27
,18,26
33110 DATA 18,25,19,27,19,26,19,25,19,24
,20,27,19,24,20,27,20,26,20,27,20,26,20
,27,19,24,19,25,19,26,19,27,18,24,19,27,1
9,26,19,25,19,24,20,27,19,25,19,27,18,25
,19,27,17,25,17,26,16,25,16,27,15,25,15
,27,14,25,14,27
33120 RESTORE33130:FORI=24TO39:READC,D:L
INE(I,3)-(I,C)CHR$(127),2,8:PSET(I,C+1)G
R$(D),2,8:NEXTI
33130 DATA 12,29,11,8,10,29,9,8,8,30,8,2
9,7,31,7,29,6,31,6,29,5,31,6,29,6,29,6,3
0,6,31,6,31
33140 RESTORE33150:FORI=18TO23:READC,D:L
INE(I,8)-(I,C)CHR$(127),2,8:PSET(I,C+1)G
R$(D),2,8:NEXTI
33150 DATA 9,8,10,8,11,29,11,31,12,29,12
,31
33160 RESTORE33170:FORI=18TO26:READC,D:L
INE(I,9)-(I,C)CHR$(127),2,8:PSET(I,C-1)G
R$(D),2,8:NEXTI
33170 DATA 8,8,7,8,6,25,6,27,5,25,5,27,4
,25,4,26,4,27
33180 PRINTCHR$(14):LOCATE18,7:PRINT*H*
:LOCATE19,6:PRINT*J*:LOCATE18,18:PRINT*H*
:LOCATE19,11:PRINT*J*:LOCATE25,12:PRINT*
5*:LOCATE27,18:PRINT*5*:PRINTCHR$(15)
33190 RESTORE33200:FORI=27TO39:READC,D:L
INE(I,3)-(I,C)CHR$(127),2,6:PSET(I,C-1)G
R$(D),2,6:NEXTI
33200 DATA 3,24,3,25,3,26,3,27,2,24,2,25
,2,26,2,27,1,24,1,25,1,24,2,27
33210 PSET(7,13)GR$(7),5,8:PSET(7,2)GR$(
18),4,6:PSET(15,11)GR$(6),5,8:PSET(29,13
)GR$(6),5,8:PSET(13,18)GR$(9),1,8:PSET(2
1,17)GR$(9),1,8:PSET(33,15)GR$(9),1,8
33220 LINE(7,3)-(7,12)GR$(8),7,8:LINE(15
,12)-(15,18)GR$(8),7,8:LINE(29,14)-(29,1
7)GR$(8),7,8
33230 RETURN
33499 / DECORS 8
33500 CLS:SCREEN2,8,2:LOCATE8,8,8
33510 FORI=8TO5:RESTORE33520:FORJ=8TO5:R
EADC:LINE(I#6+J,24)-(I#6+J,17)CHR$(127),
2,8:PSET(I#6+J,16)GR$(C),2,8:NEXTJ,I:FOR
I=36TO39:LINE(I,24)-(I,17)CHR$(127),2,8:
PSET(I,16)GR$(3-1),2,8:NEXTI
33520 DATA 27,26,25,24,25,26
33530 FORI=8TO5:RESTORE33540:FORJ=8TO5:R
```

```
EADC:LINE(I#6+J,8)-(I#6+J,6)CHR$(127),2,
8:PSET(I#6+J,7)GR$(C),2,8:NEXTJ,I:FORI=3
6TO39:LINE(I,8)-(I,6)CHR$(127),2,8:PSET
(I,7)GR$(I-8),2,8:NEXTI
33540 DATA 28,29,30,31,30,29
33550 PSET(37,18)GR$(5),6,8:PSET(35,13)G
R$(5),6,8:PSET(17,7)GR$(9),1,8:PSET(19,1
6)GR$(9),1,8
33560 RETURN
33999 / DECORS 9
34000 CLS:SCREEN2,8,2:LOCATE8,8,8
34010 RESTORE34020:FORI=8TO39:READC,D:L
INE(I,24)-(I,C)CHR$(127),2,8:PSET(I,C-1)G
R$(D),2,8:NEXTI
34020 DATA 17,27,17,25,18,27,18,25,19,27
,19,25,20,27,20,25,21,27,20,25,20,27,19
,25,19,27,18,25,18,27,17,25,17,26,25,1
6,27,15,25,15,27,14,25,14,27,13,25,13,27
,12,25,12,27,11,25,12,27,12,25,13,27,13
,25,14,27,14,25,15,27,15,25,16,27,16,25,1
7,27,17,25
34030 RESTORE34040:FORI=8TO39:READC,D:L
INE(I,8)-(I,C)CHR$(127),2,8:PSET(I,C+1)G
R$(D),2,8:NEXTI
34040 DATA 5,31,6,29,6,31,7,29,7,31,8,29
,8,31,8,29,7,31,7,29,6,31,6,29,5,31,5,29
,4,31,4,29,3,31,3,29,2,31,2,29,1,31,2,28
,2,29,2,30,2,29,2,28,1,31,2,28,2,29,2,30
,2,31,3,29,3,31,4,29,4,31,5,29,5,31,6,29
,6,31,7,29
34050 PSET(14,16)GR$(9),1,8:PSET(18,4)GR
$(9),1,8:PSET(28,18)GR$(9),1,8:PSET(32,5
)GR$(9),1,8
34060 PSET(8,11)GR$(6),5,8:PSET(22,7)GR$(
6),5,8:PSET(36,9)GR$(6),5,8:PSET(16,10)
GR$(7),5,8
34070 LINE(8,12)-(8,19)GR$(8),7,8:LINE(1
6,5)-(16,9)GR$(8),7,8:LINE(22,8)-(22,12)
GR$(8),7,8:LINE(36,10)-(36,14)GR$(8),7,8
34080 RETURN
34499 / DECORS 10
34500 CLS:SCREEN2,8,2:LOCATE8,8,8:COLOR,6
6:PRINTSPC(128)
34510 RESTORE34520:FORI=8TO39:READC,D:L
INE(I,24)-(I,C)CHR$(127),2,8:PSET(I,C-1)G
R$(D),2,8:NEXTI
34520 DATA 18,27,18,26,18,25,18,24,19,27
,19,26,19,25,19,24,20,27,19,24,19,25,19
,26,19,27,18,24,18,25,18,26,18,27,17,24,1
7,25,17,26,17,27,17,26,17,25,17,24,18,27
,18,26,18,25,18,24,19,27,19,26,19,25,19
,24,20,27,19,24,19,25,19,27,18,24,19
,25,18,26
34530 RESTORE34540:FORI=8TO9:READC,D:L:LI
NE(I,8)-(I,C)CHR$(127),2,8:PSET(I,C+1)GR
$(D),2,8:NEXTI
34533 FORI=8TO9:READC,D:L:LINE(I,8)-(I,C)
CHR$(127),2,6:PSET(I,C+1)GR$(D),2,6:NEX
TI
34535 FORI=8TO39:READC,D:L:LINE(I,8)-(I,C)
CHR$(127),2,8:PSET(I,C+1)GR$(D),2,8:NEX
TI
34540 DATA 6,31,6,29,5,31,5,29,4,31,4,29
,3,31,3,29,2,31,2,29,1,31,1,29,0,31,0,29
,0,28,0,28,0,29,0,30,0,31,0,30,0,29,0,28
,0,29,0,28,0,29,0,28,0,29,0,31,1,29,1,31
,2,29,2,31,3,29,3,31,4,29,4,31,5,29,5,31
,6,29,6,31
34570 LOCATE6,18:PRINTGR$(2)GR$(3):LOCAT
E14,5:PRINTGR$(2)GR$(3):LOCATE20,7:PRINT
GR$(2)GR$(3):LOCATE29,8:PRINTGR$(2)GR$(3
):LOCATE32,12:PRINTGR$(2)GR$(3)
34580 PSET(12,17)GR$(9),1,8:PSET(16,16)G
R$(9),1,8:PSET(24,16)GR$(9),1,8:PSET(32,
18)GR$(9),1,8
34590 PSET(8,8)GR$(7),5,8:PSET(37,12)GR
$(7),5,8
34600 LINE(8,4)-(8,7)GR$(8),7,8:LINE(37
,7)-(37,11)GR$(8),7,8
34610 RETURN
```

```
34997 /
34998 / PERDU
34999 /
35000 LOCATEX-1,Y:COLOR7,8:PRINTGR$(14)G
R$(15):PLAY"DIL38FAPP"
35010 CONSOLE8,23:CLS:SCREEN3,0,8
35020 PRINT:PRINT*Le Commandeme
nt Supremé de la
Kriegsmarine n'e
st pas content de vous.*
35030 PRINT:PRINT* Votre mission a lame
ntablement echoue et la route du fer ris
que d'etre coupe!*
35040 PRINT:PRINT* Toutefois,le Fuhrer
en personne a tenu a vous donner une au
tre chance de detruire cette maudite
base Anglaise.* De ce fait,vous avez
la possibilite de repartir pour cette m
ission vitale.*
35055 CONSOLE8,24
35060 PRINT:PRINT* Le voulez-vous ?
:AS=INPUT$(1):IFAS<>"N" THEN50 ELSECLS:S
CREEN4,6,6:END
35997 /
35998 / CARACTERES REDEFINIS
35999 /
36000 DEFGR$(8)=1,1,3,3,255,255,255,127
36005 DEFGR$(1)=8,0,192,192,255,255,254,
252
36010 DEFGR$(2)=21,63,127,255,255,127,63
,21
36015 DEFGR$(3)=168,252,254,255,255,254,
252,168
36020 DEFGR$(4)=248,248,248,248,254,254,
248,248
36025 DEFGR$(5)=8,0,15,252,252,15,8,0
36030 DEFGR$(6)=36,24,189,126,126,189,24
,16
36035 DEFGR$(7)=16,24,189,126,126,189,24
,36
36040 DEFGR$(8)=8,16,8,16,8,16,8,16
36045 DEFGR$(9)=24,24,60,126,126,60,60,2
4
36050 DEFGR$(10)=8,0,16,16,56,124,124,12
4
36055 DEFGR$(11)=8,0,60,60,60,8,0,8
36060 DEFGR$(12)=8,0,8,8,63,63,8,0
36070 DEFGR$(13)=66,20,88,62,188,93,88,1
8
36080 DEFGR$(14)=4,81,95,63,63,159,68,8
36090 DEFGR$(15)=32,22,248,252,252,248,1
8,132
36100 DEFGR$(16)=8,0,8,1,0,0,120,19
36110 DEFGR$(17)=2,2,2,135,183,63,63
36120 DEFGR$(18)=8,0,8,0,128,0,38,136
36130 DEFGR$(19)=8,0,8,0,8,30,8,31
36140 DEFGR$(20)=251,255,234,255,117,63,
31,15
36150 DEFGR$(21)=63,255,178,255,85,255,2
55,255
36160 DEFGR$(22)=159,255,178,255,85,255,
255,255
36170 DEFGR$(23)=63,246,252,248,248,224,
192,128
36180 DEFGR$(24)=8,8,8,8,8,85,255
36190 DEFGR$(25)=8,8,8,85,255,255,255
36200 DEFGR$(26)=8,85,255,255,255,255,25
5,255
36210 DEFGR$(27)=85,255,255,255,255,255,
255,255
36220 DEFGR$(28)=255,85,8,8,8,8,8,8
36230 DEFGR$(29)=255,255,255,85,8,8,8,8
36240 DEFGR$(30)=255,255,255,255,255,85,
8,8
36250 DEFGR$(31)=255,255,255,255,255,255
,255,85
36255 DEFGR$(32)=1,31,19,51,51,19,31,1
36260 B=CHR$(16)+CHR$(17)+CHR$(18)+CHR$(19)
+CHR$(20)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)
+CHR$(20)+CHR$(21)+CHR$(22)+CHR$(23)
```

```
36300 RETURN
36999 / DECORS 11
37000 CLS:SCREEN2,8,2:LOCATE8,8,8
37010 RESTORE37020:FORI=8TO39:READC,D:L
INE(I,24)-(I,C)CHR$(127),2,8:PSET(I,C-1)G
R$(D),2,8:NEXTI
37020 DATA 18,27,17,25,17,27,16,25,16,27
,15,25,15,27,14,25,14,27,13,25,13,27,12
,25,12,27,12,25,13,27,13,25,14,27,13,24,1
3,25,13,26,13,27,13,25,14,27,14,25,15,27
,15,25,16,27,16,25,17,27,17,25,18,27,18
,25,19,27,19,25,20,27,20,25,21,27,21,25,2
2,27,22,25
37030 RESTORE37040:FORI=8TO39:READC,D:L
INE(I,8)-(I,C)CHR$(127),2,8:PSET(I,C+1)G
R$(D),2,8:NEXTI
37040 DATA 6,31,6,30,6,29,6,28,5,31,6,28
,6,29,6,30,6,31,6,30,6,29,6,28,5,31,6,28
,6,29,6,30,6,31,7,28,7,29,7,30,7,31,8,28
,8,29,8,30,8,31,9,29,9,29,9,30,9,31,10,2
8,10,29,10,30
37050 PSET(12,7)GR$(9),1,8:PSET(22,12)GR
$(9),1,8:PSET(30,16)GR$(9),1,8
37060 PSET(8,10)GR$(7),5,8:PSET(28,13)GR
$(7),
```




Joueurs de dés qu'ils ont de la chance, voilà un jeu qu'il est passionnant.

Patrick LAHBIB

Mode d'emploi :
Ce jeu utilise le crayon optique, les règles détaillées sont incluses.



```

10 REM *****
20 REM *** YAHTZEE ***
30 REM *** PATRICK LAHBIB - 1985 ***
40 REM *** T07 - T070 ***
50 REM *****
60 CLS
70 CLEAR 550,25
80 FOR I=8 TO 168 STEP 40
90 PEN K:I,160-I+31,191)
100 K=K+1
110 NEXT I
120 PRINTCHR$(20)
130 PEN 5:(220,160)-(260,191),6:(270,160)
140 REM *****
150 REM *** DEFINITION DES DeS ***
160 REM *****
170 DIM CJ(13,4)
180 B$=CHR$(27)+*W*+CHR$(27)+*D*
190 C$=CHR$(27)+*O*+A$
200 D$=CHR$(27)+*L*
210 E$=CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)
220 F$=CHR$(8)+CHR$(8)
230 G$=CHR$(27)+*O*+CHR$(27)+*S*+CHR$(27)
240 H$=CHR$(11)
250 REM *****
260 REM *** UN ***
270 REM *****
280 DEFGR$(0)=255,128,128,128,128,128,12
290 DEFGR$(1)=255,1,1,1,1,1,1,129
300 DEFGR$(2)=129,128,128,128,128,128,12
310 DEFGR$(3)=129,1,1,1,1,1,1,255
320 A$(0)=A$+GR$(0)+GR$(1)+D$+GR$(2)+GR$(3)+H$
330 B$(0)=B$+GR$(0)+GR$(1)+E$+GR$(2)+GR$(3)+C$
340 C$(0)=F$+GR$(0)+GR$(1)+E$+GR$(2)+GR$(3)+C$
350 REM *****
360 REM *** DEUX ***
370 REM *****
380 DEFGR$(4)=255,128,128,128,128,128,12
390 DEFGR$(5)=255,1,1,25,25,1,1,1
400 DEFGR$(6)=129,128,128,128,152,152,128,12
410 DEFGR$(7)=1,1,1,1,1,1,1,255
420 A$(1)=A$+GR$(4)+GR$(5)+D$+GR$(6)+GR$(7)+H$
430 B$(1)=B$+GR$(4)+GR$(5)+E$+GR$(6)+GR$(7)+C$
440 C$(1)=F$+GR$(4)+GR$(5)+E$+GR$(6)+GR$(7)+C$
450 REM *****
460 REM *** TROIS ***
470 REM *****
480 DEFGR$(8)=255,128,128,128,128,128,12
490 DEFGR$(9)=255,1,1,25,25,1,1,129
500 DEFGR$(10)=129,128,128,128,152,152,128,1
510 DEFGR$(11)=129,1,1,1,1,1,1,255
520 A$(2)=A$+GR$(8)+GR$(9)+D$+GR$(10)+GR$(11)+H$
530 B$(2)=B$+GR$(8)+GR$(9)+E$+GR$(10)+GR$(11)+C$
540 C$(2)=F$+GR$(8)+GR$(9)+E$+GR$(10)+GR$(11)+C$
550 REM *****
560 REM *** QUATRE ***
570 REM *****
580 DEFGR$(12)=255,128,128,152,152,128,1
590 DEFGR$(13)=1,1,1,25,25,1,1,255
600 A$(3)=A$+GR$(12)+GR$(13)+D$+GR$(14)+GR$(15)+H$
610 B$(3)=B$+GR$(12)+GR$(13)+E$+GR$(14)+GR$(15)+C$
620 C$(3)=F$+GR$(12)+GR$(13)+E$+GR$(14)+GR$(15)+C$
630 REM *****
640 REM *** CINQ ***
650 REM *****
660 DEFGR$(14)=255,128,128,152,152,128,1
670 DEFGR$(15)=129,1,1,25,25,1,1,255
680 A$(4)=A$+GR$(14)+GR$(15)+D$+GR$(16)+GR$(17)+GR$(18)+GR$(19)+H$
690 B$(4)=B$+GR$(14)+GR$(15)+E$+GR$(16)+GR$(17)+GR$(18)+GR$(19)+C$
700 C$(4)=F$+GR$(14)+GR$(15)+E$+GR$(16)+GR$(17)+GR$(18)+GR$(19)+C$
710 REM *****
720 REM *** SIX ***
730 REM *****
740 DEFGR$(16)=255,128,128,152,152,128,1
750 DEFGR$(17)=255,1,1,25,25,1,1,25
760 DEFGR$(18)=152,128,128,152,152,128,1
770 DEFGR$(19)=25,1,1,25,25,1,1,255
780 A$(5)=A$+GR$(16)+GR$(17)+D$+GR$(18)+GR$(19)+H$
790 B$(5)=B$+GR$(16)+GR$(17)+E$+GR$(18)+GR$(19)+C$
800 C$(5)=F$+GR$(16)+GR$(17)+E$+GR$(18)+GR$(19)+C$
810 GOSUB 3560
820 REM *****
830 REM *** NOMBRE DE JOUEURS ***
840 REM *****
850 CLS
860 SCREEN,6,0
870 LOCATE11,8:ATTRB1,1:COLOR1:PRINT"MON BRE DE"
880 LOCATE11,10:PRINT"JOUEURS ?"
890 ATTRB0,0:LOCATE13,14:COLOR0:PRINT"ENTRE 2 ET 4"
900 A$=INPUT$(1)
910 NJ=VAL(A$)
920 IF NJ<2 OR NJ>4 THEN GOSUB 3240:GOTO 900
930 CLS
940 FOR JOUEUR=1 TO NJ
950 FOR I=1 TO 13
960 CJ(I,JOUEUR)=-1
970 NEXT I,JOUEUR
980 REM *****
990 REM *** GRILLE DU JEU ***
1000 REM *****
1010 COLOR0:RESTORE

```

```

1020 BOXF(0,0)-(319,4),0
1030 BOXF(152,4)-(156,148),0
1040 BOXF(0,148)-(319,151),0
1050 BOXF(56,5)-(151,20),-8
1060 BOXF(224,5)-(319,20),-8
1070 FOR I=1 TO 8
1080 READ L
1090 LINE(0,L)-(152,L)
1100 LINE(157,L)-(319,L)
1110 NEXT I
1120 LINE(0,148)-(319,148)
1130 FOR I=1 TO 4
1140 READ C
1150 LINE(C,4)-(C,148)
1160 NEXT I
1170 FOR I=1 TO 4
1180 READ C
1190 LINE(C,4)-(C,132)
1200 NEXT I
1210 FOR I=21 TO 101 STEP 16
1220 BOXF(0,1)-(51,1+14),-8
1230 BOXF(157,1)-(219,1+14),-8
1240 NEXT I
1250 BOXF(0,5)-(51,19),-2:COLOR0,1:LOCATE 5,1:PRINT"JOUEUR"
1260 BOXF(157,5)-(219,19),-2:LOCATE20,1:PRINT"JOUEUR"
1270 BOXF(0,117)-(51,131),-2:LOCATE0,15:PRINT"TOTAL"
1280 BOXF(0,133)-(51,147),-2:LOCATE0,17:PRINT"PRIME"
1290 BOXF(157,133)-(319,147),-6:LOCATE28,17:COLOR,5:PRINT"ARRET"
1300 BOXF(157,117)-(219,131),-8:LOCATE28,15:COLOR4,7:PRINT"CHANCE"
1310 FOR K=0 TO 20 STEP20
1320 FOR I=2 TO 7
1330 READ MOT$
1340 LOCATE K,20:I-1
1350 PRINT MOT$
1360 NEXT I
1370 NEXT K
1380 COLOR0
1390 FOR I=1 TO NJ
1400 LOCATE 8+(I-1)*3,1:PRINT USING"0";I
1410 LOCATE 29+(I-1)*3,1:PRINT USING"0";I
1420 NEXT I
1430 FOR I=1 TO 5
1440 READ PLA(I)
1450 NEXT I
1460 CONSOLE19,24
1470 REM *****
1480 REM *** DEROULEMENT DU JEU ***
1490 REM *****
1500 FOR COUP=1 TO 13
1510 FOR JOUEUR=1 TO NJ
1520 SCREEN,2:CLS
1530 BOXF(57+(JOUEUR-1)*24,5)-(79+(JOUEUR-1)*24,19),-4:LOCATE8+(JOUEUR-1)*3,1:COLOR0,3:PRINT USING"0";JOUEUR
1540 BOXF(225+(JOUEUR-1)*24,5)-(247+(JOUEUR-1)*24,19),-4:LOCATE29+(JOUEUR-1)*3,1:COLOR0,3:PRINT USING"0";JOUEUR
1550 FOR I=1 TO 5
1560 DR(I)=0:DJ1(I)=0:DJ2(I)=0
1570 NEXT I
1580 DJ2(6)=0
1590 NC=0:SCO=0:SP=0
1600 BOXF(226,160)-(260,191),3
1610 GOSUB 3260 "TIRAGE DES DES"
1620 IF NC=3 THEN 1760
1630 INPUTPEN C,L
1640 IF C<0 THEN 1630
1650 IF L<148 THEN GOSUB 3400:GOTO 1660
1660 IF POINT(C,L)=-6 THEN 3160
1670 ON PEN GOTO 1690,1700,1710,1720,1730,1610,1760
1680 GOTO 1630
1690 I=1:GOTO 1740
1700 I=2:GOTO 1740
1710 I=3:GOTO 1740
1720 I=4:GOTO 1740
1730 I=5
1740 IF DR(I)=1 THEN DR(I)=0:LOCATE PLA(I),21:PRINTC$(DJ1(I)-1) ELSE DR(I)=1:LOCATE PLA(I),21:PRINTC$(DJ1(I)-1)
1750 GOTO 1630
1760 REM *****
1770 REM *** DETERMINATION DU COUP ***
1780 REM *****
1790 GOSUB 3400
1800 BOXF(26,20)-(38,23):CHR$(32),2,2
1810 COLOR0,2
1820 LOCATE 30,21:PRINT"PLACEZ"
1830 LOCATE 28,22:PRINT"VOTRE COUP"
1840 INPUTPEN C,L
1850 IF C<0 THEN 1840
1860 IF POINT(C,L)=-6 THEN 3160
1870 IF C<0 OR (C>55 AND C<152) OR C>219 THEN GOSUB 3240:GOTO 1840
1880 LIG=INT((L-20)/16)+1
1890 IF C>150 THEN 2020
1900 REM *****
1910 REM *** COLONNE DE GAUCHE ***
1920 REM *****
1930 IF LIG>1 AND LIG<6 THEN 1950
1940 GOSUB 3240:GOTO 1840
1950 IF CJ(LIG,JOUEUR)<>-1 THEN GOSUB 3240:GOTO 1840
1960 SCO=DJ2(LIG)*LIG
1970 COL=0:IND=LIG
1980 GOTO 2670
1990 REM *****
2000 REM *** COLONNE DE DROITE ***
2010 REM *****
2020 IF LIG=1 AND LIG<7 THEN 2040
2030 GOSUB 3240:GOTO 1840
2040 IND=LIG+6
2050 IF CJ(IND,JOUEUR)<>-1 THEN GOSUB 3240:GOTO 1840
2060 COL=29
2070 ON LIG GOTO 2130,2200,2270,2390,2400,2570,2640
2080 REM *****
2090 REM *** CALCUL DES POINTS POUR ***
2100 REM *** LE COUP JOUE ***
2110 REM *****
2120 REM *****
2130 REM *** BRELAN ***
2140 REM *****
2150 FOR I=1 TO 6
2160 IF DJ2(I)=3 THEN SCO=SP:GOTO 2670
2170 NEXT I

```

```

2180 GOTO 2670
2190 REM *****
2200 REM *** CARRE ***
2210 REM *****
2220 FOR I=1 TO 6
2230 IF DJ2(I)=4 THEN SCO=SP:GOTO 2670
2240 NEXT I
2250 GOTO 2670
2260 REM *****
2270 REM *** FULL ***
2280 REM *****
2290 FOR I=1 TO 6
2300 IF DJ2(I)=5 THEN SCO=25:GOTO 2670
2310 IF DJ2(I)=3 THEN 2340
2320 NEXT I
2330 GOTO 2670
2340 FOR I=1 TO 6
2350 IF DJ2(I)=2 THEN SCO=25:GOTO 2670
2360 NEXT I
2370 GOTO 2670
2380 REM *****
2390 REM *** PETITE SUITE ***
2400 REM *****
2410 S=0
2420 FOR I=1 TO 6
2430 IF DJ2(I)=1 THEN S=S+1 ELSE S=0
2440 IF S=4 THEN SCO=30:GOTO 2670
2450 NEXT I
2460 GOTO 2670
2470 REM *****
2480 REM *** GRANDE SUITE ***
2490 REM *****
2500 S=0
2510 FOR I=1 TO 6
2520 IF DJ2(I)=1 THEN S=S+1 ELSE S=0
2530 IF S=5 THEN SCO=40:GOTO 2670
2540 NEXT I
2550 GOTO 2670
2560 REM *****
2570 REM *** YAHTZEE ***
2580 REM *****
2590 FOR I=1 TO 6
2600 IF DJ2(I)=5 THEN SCO=50:GOTO 2670
2610 NEXT I
2620 GOTO 2670
2630 REM *****
2640 REM *** CHANCE ***
2650 REM *****
2660 SCO=SP
2670 REM *****
2680 REM *** INSCRIPTION DU SCORE ***
2690 REM *****
2700 LOCATE COL+(JOUEUR-1)*3,2:LIG+1:COLOR,6:PRINT USING"0";SCO
2710 BOXF(57+(JOUEUR-1)*24,5)-(79+(JOUEUR-1)*24,19),-8:LOCATE8+(JOUEUR-1)*3,1:COLOR0,7:PRINT USING"0";JOUEUR
2720 BOXF(225+(JOUEUR-1)*24,5)-(247+(JOUEUR-1)*24,19),-8:LOCATE29+(JOUEUR-1)*3,1:COLOR0,7:PRINT USING"0";JOUEUR
2730 CJ(IND,JOUEUR)=SCO
2740 NEXT JOUEUR
2750 NEXT COUP
2760 REM *****
2770 REM *** RESULTATS ***
2780 REM *****
2790 CLS
2800 PLAY"04L24D0REMIDOFASOLAFAMIRE003L404L960"
2810 BOXF(65,157)-(255,171),-5
2820 BOXF(65,173)-(128,187),-5
2830 BOXF(129,173)-(255,187),-7
2840 COLOR,4:LOCATE9,20:PRINT"JOUEUR 1 2 3 4"
2850 LOCATE10,22:PRINT"TOTAL"
2860 LINE(64,156)-(64,188)
2870 LINE-(256,188)
2880 LINE-(256,156):LINE-(64,156)
2890 LINE(64,172)-(256,172)
2900 FOR I=1 TO 5
2910 READ A
2920 LINE(A,157)-(A,188)
2930 NEXT I
2940 COLOR,6
2950 FOR JOUEUR=1 TO NJ
2960 SUM=0
2970 FOR I=1 TO 6
2980 SUM=SUM+CJ(I,JOUEUR)
2990 NEXT I
3000 LOCATE 8+(JOUEUR-1)*3,15:PRINT USING"0";SUM
3010 IF SUM<63 THEN 3040
3020 SUM=SUM+35
3030 LOCATE 8+(JOUEUR-1)*3,17:PRINT"35"
3040 FOR I=7 TO 13
3050 SUM=SUM+CJ(I,JOUEUR)
3060 NEXT I
3070 LOCATE 17+(JOUEUR-1)*4,22:PRINT USING"0";SUM
3080 NEXT JOUEUR
3090 REM *****
3100 REM *** AUTRE PARTIE ? ***
3110 REM *****
3120 LOCATE 6,24:COLOR0,7:PRINT"VOULEZ-VOUS REJOUER ? (O/N)";
3130 REP$=INPUT$(1)
3140 IF REP$="O" THEN CONSOLE0,24:GOTO 820
3150 IF REP$="N" THEN 3130
3160 REM *****
3170 REM *** ARRET DE LA PARTIE ***
3180 REM *****
3190 CONSOLE0,24
3200 CLS:SCREEN4,6,6:PRINTCHR$(17);:END
3210 REM *****
3220 REM *** MAUVAIS POINTAGE ***
3230 REM *****
3240 FOR I=1 TO 5:BEEP:NEXT I
3250 RETURN
3260 REM *****
3270 REM *** TIRAGE DES DeS ***
3280 REM *****
3290 FOR I=1 TO 5
3300 IF DR(I)=1 THEN 3350
3310 D=INT(RND*6)
3320 DJ1(I)=D+1
3330 LOCATE PLA(I),21:PRINT B$(D)
3340 DR(I)=1
3350 NEXT I
3360 PLAY"L3055ILASOFA"
3370 NC=NC+1
3380 LOCATE34,22:COLOR0:PRINTNC
3390 RETURN
3400 REM *****

```

```

3410 REM *** REPERAGE DES DeS TIRES ***
3420 REM *****
3430 FOR I=1 TO 5
3440 DJ2(DJ1(I))=DJ2(DJ1(I))+1
3450 SP=SP+DJ1(I)
3460 NEXT I
3470 RETURN
3480 REM *****
3490 REM *** DATAS ***
3500 REM *****
3510 DATA 20,36,52,68,84,100,116,132
3520 DATA 56,80,104,128,224,248,272,296
3530 DATA AS,DEUX, TROIS, QUATRE, CINQ, SIX, BRELAN, CARRE, FULL, "P SUITE", "C SUITE", YAHTZEE
3540 DATA 1,6,11,16,21
3550 DATA 127,129,163,195,227
3560 REM *****
3570 REM *** PRESENTATION ***
3580 REM *****
3590 CLS
3600 SCREEN,0,0
3610 BOX(0,0)-(319,199),4
3620 BOX(10,10)-(309,189),4
3630 ATTRB0,1:COLOR1
3640 LOCATE 13,8,0
3650 PRINT"PATRICK LAHBIB"
3660 LOCATE16,10
3670 PRINT"PRESENTE"
3680 ATTRB1,1:COLOR4
3690 LOCATE13,14:PRINT"YAHTZEE"
3700 A$="L2404D0L12MIFAL24SOL12FAM1"
3710 B$="L24FALASOSO"
3720 C$="L24REDORERE"
3730 D$="05D004L12SILAL24SOL12FAMIL24RES000"
3740 PLAY A$+B$+A$+C$+A$+B$+D$
3750 LOCATE 2,21:ATTRB0,0:COLOR7:PRINT"APER 0 POUR AVOIR LES INSTRUCTIONS"
3760 LOCATE2,22:PRINT"APER 1 POUR JOUER TOUT DE SUITE"
3770 A$=INKEY$
3780 X=RND
3790 IF A$="1" THEN ATTRB0,0:RETURN
3800 IF A$="0" THEN 3770
3810 COLOR0,7:CLS:SCREEN,,4
3820 PRINT:PRINT
3830 PRINT"LE JEU CONSISTE A MARQUER LE PLUS"
3840 PRINT"GRAND NOMBRE DE POINTS EN REALISANT"
3850 PRINT"AVEC 5 DES LES CONFIGURATION S OUI"
3860 PRINT" SUIVENT"
3870 PRINT:COLOR1
3880 PRINT"AS";:COLOR0:PRINT"LE PLUS D'AS POSSIBLE"
3890 PRINT" COMPTAGE DES POINTS: SOMBRES DES AS"
3900 PRINTSPC(2)A$(0)SPC(2)A$(0)SPC(2)A$(3)SPC(2)A$(0)SPC(2)A$(5)
3910 COLOR0:LOCATE22,11:PRINT"--> 3 POINTS"
3920 PRINT:PRINT:COLOR1
3930 PRINT" DEUX, TROIS, QUATRE, CINQ, SIX"
3940 COLOR0
3950 PRINT" MEME PRINCIPE QUE POUR L'AS"
3960 PRINT:PRINT:COLOR1
3970 PRINT" BRELAN";:COLOR0:PRINT" 3 DES IDENTIQUES"
3980 PRINT" COMPTAGE DES POINTS: TOTAL DES"
3990 PRINTSPC(2)A$(5)SPC(2)A$(3)SPC(2)A$(5)SPC(2)A$(5)SPC(2)A$(4)
4000 COLOR0:LOCATE22,21:PRINT"--> 27 POINTS"
4010 LOCATE10,24:COLOR1,6:PRINT"APPUYER SUR I TOUCHE";
4020 A$=INPUT$(1)
4030 COLOR0,7:CLS
4040 PRINT:PRINT
4050 PRINT:COLOR1
4060 PRINT" CARRE";:COLOR0:PRINT" 4 DES IDENTIQUES"
4070 PRINT" COMPTAGE DES POINTS: TOTAL DES"
4080 PRINTSPC(2)A$(4)SPC(2)A$(4)SPC(2)A$(4)SPC(2)A$(4)
4090 COLOR0:LOCATE22,6:PRINT"--> 24 POINTS"
4100 PRINT:PRINT:COLOR1
4110 PRINT" FULL";:COLOR0:PRINT" 3 DES IDENTIQUES + 2 DES"
4120 PRINT" IDENTIQUES"
4130 PRINTSPC(2)A$(2)SPC(2)A$(4)SPC(2)A$(4)SPC(2)A$(2)SPC(2)A$(4)
4140 COLOR0:PRINT:PRINT" UN FULL RAPPORTE 25 POINTS"
4150 PRINT:PRINT:COLOR1
4160 PRINT" PETITE SUITE";:COLOR0:PRINT" 4 DES QUI SE SUIVENT"
4170 PRINTSPC(2)A$(5)SPC(2)A$(3)SPC(2)A$(5)SPC(2)A$(1)SPC(2)A$(2)SPC(2)A$(2)SPC(2)A$(2)
4180 PRINT"(ICI, 1-2-3-4-5)
4190 PRINT" UNE PETITE SUITE VAUT 30 POINTS"
4190 LOCATE 10,24:COLOR1,6:PRINT"APPUYER SUR I TOUCHE";
4200 A$=INPUT$(1)
4210 COLOR0,7:CLS
4220 PRINT:PRINT
4230 PRINT:PRINT:COLOR1
4240 PRINT" GRANDE SUITE";:COLOR0:PRINT" 5 DES QUI SE SUIVENT"
4250 PRINTSPC(2)A$(3)SPC(2)A$(0)SPC(2)A$(4)SPC(2)A$(1)SPC(2)A$(2)SPC(2)A$(2)SPC(2)A$(2)
4260 PRINT"(ICI, 1-2-3-4-5)
4260 PRINT" UNE GRANDE SUITE VAUT 40 POINTS"
4270 PRINT:PRINT:COLOR1
4280 PRINT" YAHTZEE";:COLOR0:PRINT" 5 DES IDENTIQUES"
4290 PRINTSPC(2)A$(3)SPC(2)A$(3)SPC(2)A$(3)SPC(2)A$(3)SPC(2)A$(3)
4300 PRINT:COLOR0:PRINT" UN YAHTZEE VAUT 50 POINTS"
4310 PRINT:PRINT:COLOR1

```

A SUIVRE...

ICI ON AIME PAS LES ÉTRANGERS

Vous débarquez de votre ranch natal, à la poursuite d'une bande de six voleurs de bétail, dans la douce ville de Carson City. Débousolé comme tous les ploucs arrivant en ville vous foncez au saloon boire un coup. Dix dollars le whisky, se gêne pas le patron du coin. Direction l'hôtel pour récupérer du trajet en diligence : dix dollars la chambre.



Et roulez jeunesse. A ce rythme, il y a longtemps que la

banque fédérale ne suivrait plus pour faire tourner la planche à billets.

Basé sur une idée fort originale, ce premier logiciel de la société (française) A.G.B. grince à la moindre sollicitation. La saisie des commandes en provenance du clavier pose tellement de problèmes qu'il a été dur de continuer à jouer plus de trente secondes. Un superbe scrolling d'écran, impressionnant pour le Spectrum, ne fera pas pardonner les multiples malfaçons du logiciel. Les séquences d'arcade se limitent aux agressions des six voleurs et si vous croyez pouvoir leur rendre coup pour coup, jouez plutôt au loto vous aurez plus de chances de gagner à ce jeu-là. Le son, poussif au possible, ne mérite aucun commentaire, positif ou négatif. La mort qui vous guette à chaque mouvement vous rendra nerveux, par son omniprésence, au point de vous faire dire : "quelle merde ce jeu !". Dommage ! C'était un jeu français, espérons qu'ils feront mieux la prochaine fois. **Carson City** par A.G.B. pour Spectrum.

ATTENTION AUX GROS SABOTS

Les industriels de la programmation débarquent ! Finie la petite bidouille des éditeurs de logiciels, la société VLSI espère mettre un coup d'arrêt à la production de softs aussi fermés que les coffres-forts de la Banque de France en lan-



çant prochainement sur le marché des logiciels d'aide à la programmation indépendants des langages existants déjà sur vos machines.

Je souhaite sincèrement bien du courage à Daniel RAVEZ, l'initiateur de ce projet, et à son équipe de programmeurs car pour l'originalité de l'idée il peuvent repasser. Des maisons aussi célèbres qu'Electronic Arts (avec Adventure Construction Set) ou Codewriter Corporation (avec Adventure Writer) se sont cassé les dents de bien belle façon en s'attaquant à ce genre de logiciels. Malgré tout j'attends patiemment les premières productions de l'industriel pour juger de la qualité de la chose. Wait and See (merci mon Général !).

LES FRANÇAIS FRANCHISSENT UNE FRONTIÈRE

Le hit d'Ere Informatique **Macadam Bumper**, existant sur Oric, Amstrad et Spectrum va être distribué en Angleterre, en anglais, par la société PSS. Dès le mois d'août vous pourrez apprendre l'anglais en jouant au billard électrique. D'autre part les logiciels en Angleterre n'atteignant pas les prix prohibitifs de notre chère nation, une baisse du prix de la version française devrait intervenir prochainement pour bloquer une importation parallèle de l'autre version. Un dernier détail qui ne manque pas de saveur : seuls les Amstrad et les Spectrum profiteront de cette exportation, l'Oric n'existant visiblement pas outre-Manche.



ZX 81 TROP SUCRÉ

Depuis 99 ans, le monde entier se régalaient avec le **ZX 81**. Pour une raison aussi inattendue qu'irraisonnée, le fabricant de la chose décida un jour que le produit ne correspondait plus à l'attente du public et sortit une nouvelle version plus sucrée du **ZX 81**. C'était sans compter sur les traditionalistes américains, la nouvelle version fut boudée, des associations de défense pour l'ancien **ZX 81** furent créées et le fabricant ne put que se plier aux exigences de la foule : avant même d'avoir été exporté hors des USA, le **ZX 81** plus sucré fut retiré de la circulation. Fantastique Amérique.

*NDLA : A la suite d'une légère méprise, cet article est tout faux. Il faut remplacer le mot **ZX 81** par le mot **COCA-COLA** et tout rentre dans l'ordre, sauf le journaliste qui est bien évidemment viré.*



A VOTRE BON CŒUR, LES INTELLOS

Un journal qui n'a pas assez de lecteurs se retrouve devant un choix relativement simple :

- 1) Arrêter.
- 2) Changer.
- 3) Trouver du fric.

C'est la troisième solution qu'a choisi "L'autre Journal", anciennement "Nouvelles littéraires" en lançant un appel par de pleines pages de publicité dans "le Monde" et "Libération". Malheureusement, les pages en question sont comme le contenu du journal : ésotériques ! On y voit un grand titre "Un million de francs pour L'autre Journal", on y affirme ensuite que "seuls les lecteurs assurent l'indépendance du journal" (sic), une liste de célèbres abonnés et



les tarifs d'abonnement closent ces pages pour le moins spéciales.

Je me trompe peut-être, mais si un journal fait par des intellos pour des intellos lance un appel incompréhensible pour des non-intellos, il y a peu de chance pour que le petit cercle des abonnés-intellos grandisse. Surtout quand on lit entre les lignes : "a vot bon cœur, M'sieurs Dames", la quête, même à grands coups de pages de pub à 10 bâtons, même quand on cherche 100 briques, c'est pas la classe, ça la fout mal pour l'élite. La solution 2 serait sans doute meilleure. Encore, qu'à mon avis, la 1 serait nettement mieux adaptée, mais je suis de parti pris : je n'aime ni les pédants, ni les mendiants.

KOLLABOS

Quelque part dans le canard, vous trouverez un article sur les problèmes des fabricants de MSX. Celui-ci est à propos des Européens qui y ont cru. Ce mois-ci est paru dans les pages d'un de nos confrères britanniques un encart de 5 pages vantant les mérites

d'une association de revendeurs de MSX. Parmi les 44 détaillants portés sur la liste accompagnant cette publicité, il y avait Dorking Audio : "Nous ne vendons plus d'ordinateurs depuis un an, je ne sais pas ce que notre nom vient faire là-dedans", il y avait McKenna and Brown : "Nous n'avons jamais fait partie d'une telle association - qui a disparu, d'ailleurs", il y avait plein de gens qui n'en avaient "jamais entendu parler". Et qui n'en entendront probablement jamais plus : le groupe s'est dissout, et nul ne sait qui avait décidé de le mettre sur pied. Le groupe s'appelait "Axe". En France, il y a un groupe qui s'appelle "groupe MSX". Que ceux qui en ont entendu parler nous écrivent, ils ont perdu.



INFORMAFLIC

Quand il fait aussi chaud que ça, j'aime bien me taper quelques petits pastis avant de déjeuner. La terrasse du troquet à côté de l'hebdô est parfaite pour ce genre d'exercices. Ce jour-là, j'avais rendez-vous à deux heures pour l'interview de l'inventeur d'un compatible ZX-81 et cet emmerdeur habitait à l'autre bout de la ville. Pour pouvoir savourer à l'aise le plat du jour et le nouveau petit rosé de Paul, j'ai décidé de prendre ma voiture pour gagner du temps. Comme d'habitude, j'ai foutu en l'air le PV qui ornait mon essuie-glace, non sans m'excuser auprès de cette gentille petite dame qui était bloquée par ma bagnole en double file.

Paris est embouteillé comme c'est pas possible pendant l'été, les cars de touristes sont pires que tout, ces enfoirés se traînent pour faire admirer le paysage à leurs passagers de toutes les couleurs, j'ai été obligé de pousser la seconde à fond sur les quais pour pouvoir en doubler deux d'un coup. Ma Porsche a six ans, mais elle tire encore bien, la deuxième monte toujours à 140 sans problème, ce qui ne m'a pas empêché d'arriver à la bourre, et pas la moindre place pour stationner. Tant pis, je me suis garé juste devant chez lui, dans le couloir du bus, après tout, je n'en avais pas pour longtemps.

Le compatible était évidemment nul, le bonhomme taré et complètement perdu dans son

trip informatique, l'interview a été bâclée en dix minutes. Non seulement j'avais un PV en redescendant, mais comme j'ai commencé à engueuler sérieusement le contrôleur de la RATP qui m'avait aligné, ce con a appelé les flics et j'ai eu droit à souffler dans le ballon. Ma carte de presse a un peu impressionné le jeune flic qui m'a accompagné à l'hosto pour la prise de sang, il m'a laissé partir rapidement et j'ai pu retourner à mon occupation favorite : la terrasse du troquet à côté de l'hebdô.



leurs contraventions que le plus tard possible. L'emmerdeur, et j'aurai quand même dû le savoir en tant que journaliste informatique, c'est que la loi du 12 juillet 1985 était maintenant entrée en application depuis un an (on fait

comme si on était en août 86, vous suivez ?) et, non seulement le tarif des amendes atteint des sommets, mais, en plus, on multiple par deux les amendes impayées dans les délais et, pire que tout, le service de recouvrement des amendes est informatisé depuis septembre 85. L'horreur, plus moyen de passer au travers ! Mon stationnement en double file me coûte 225 francs, mon couloir de bus 900 balles, mon excès de vitesse 2500 balles et mon petit coup dans le nez 5000 francs. N'ayant pas payé dans les délais, l'ordinateur-flic a le regret de me multiplier la douloureuse par deux, soit une



très jolie somme de 19.250 francs plus 2,43 francs de frais.

Vive la bagnole ! Votez à droite, votez à gauche, de toute façon vous l'avez dans le dos !

PAS D'PITIÉ POUR LES DEULIGNES

Alors même qu'il semblait impossible que ce phénomène ait lieu, il s'est produit en Finlande dans la nuit du 12 Octobre au 23 Avril : nous avons réussi à dégouter cinq deulignes d'un coup dans la boîte aux lettres. Ne nous sentant plus de joie nous bondîmes sur nos ordinateurs uniques et préférés et voilà ce qui apparut à nos yeux ébahis.

Christian ROCHE n'aime pas l'anglais, il le transforme en couleurs s'il vous plaît !

Listing Atmos

```
1 A#=" A9008DE202AD760229078DE102
2004F2AD76024A29078DE102208BF1A9B6
A0C34CB0CC"
2 FOR I=1 TO 35 : POKE#3FF+I, VAL("##"+M
ID*(A#, I*2, 2)) : NEXT I : DOKE#1B, #400
```

Philippe CHARRIERE frappe à nouveau très fort dans sa spécialité. A vous de donner le bon point de départ pour un usage correct.

Listing Atari

```
1 PRINT "HEURES,MINUTES";: INPUT
H,M:A = 60 * H + M:K18 = INT
(12 * A / 256):K19 = 12 * A -
256 * K18: POKE 18,K18: POKE
19,K19
2 A = INT (( PEEK (19) + PEEK
(18) * 256) / 12):H = INT (
A / 60):M = A - 60 * H: POS
ITI ON 15,12: PRINT H;" H ";
M;" M ": GOTO 2
```

Eric FAUQUET relance l'intérêt de Bidouille Grenouille grâce à sa magnifique protection.

Listing MSX

```
1 *PROTECTEUR
2 POKE#HFF8A, &H1D: POKE#HFF8B, &H41: POKE#H
FF89, &HC3: DEFUSR=&H3FB: L=USR(0)
```

Listing Commodore 64

```
1 FOR F=696T0714: READ R: POKE F, R: NEXT
: SYS696: POKE54296, 15: POKE54277, 190
: POKE54278, 248: POKE54276, 33
2 DATA 169, 195, 141, 20, 3, 169, 2, 141, 2
1, 3, 96, 165, 162, 141, 1, 212, 76, 49, 234
```

Hervé INISAN empoche discrètement les deux logiciels pour sa magnifique fonction rectangle. Pour l'utiliser, appelez-la par (SHIFT arrobas)RECTANGLE,X,Y,A,L avec X, Y les coordonnées de l'angle supérieur gauche et A, L la longueur et la largeur.

Listing Amstrad

```
1 A#="010980211880c3d1bc0e80c31c805
2454354414e474cc5000000000fe04c0c
dc6bbd5e5dd5607dd5e06dd6605dd6e04c
dc0bbdd5603dd5e02210000d5cdf9bbdd6
601dd6e00e5cdc7bd110000cdf9bbd1e1d
5cdc7bdeb210000cdf9bbe1110000cdf9b
be1d1c3c0bb"
2 FOR t=1 TO LEN(A#) STEP 2: POKE &
7FFF+t/2, VAL("&"+MID$(A#,t,2)): NE
XT: MEMORY &7FFF: CALL &8000
```

L'inépuisable flemmard Philippe PELTIER gagne une nouvelle fois un logiciel pour son catalogueur de disquettes.

Listing Apple

```
1 FOR A = 768 TO 785: READ B: POKE A, B:
NEXT : POKE 54,0: POKE 55,3: CALL
1002: DATA 201, 141, 240, 9, 32, 240, 253, 32,
16, 252, 76, 16, 252, 169, 39, 76, 100, 252
2 PRINT CHR$(4)*CATALOG*
```

Bien vu la jeunesse, continuez comme ça et vous irez encore plus loin dans la mémoire de vos micros.

C'est nouveau, ça vient de sortir

UN BRUIT QUI COURT

Amstrad Inc., la société qui va s'occuper de la commercialisation de l'Amstrad CPC 6128 aux Etats Unis, ne serait pas soutenue par la maison-mère en Angleterre mais par l'importateur espagnol de la machine : Indescomp. Encore plus étrange : le micro serait assemblé en Espagne et ex-

porté aux States. Dernier rattachement autour de cette machine, que nous ne devrions pas voir en Europe avant l'année prochaine, la chaîne Sears (premier distributeur en grandes surfaces du monde) serait prêt à vendre l'engin à la seule condition de le rebaptiser Sears 6128, ou quelque chose d'approchant. L'idée n'est pas si choquante qu'il y paraît : Amstrad diffuse le 464 et le 664 sous le nom de l'importateur en Allemagne, soit Schneider. Affaire à suivre ! (NDLR: Et un SEARS II, c'est possible ?)



LE FLOP DE L'ANNÉE

Ce flop provient des USA : durant le CES de Chicago, seule une maison de distribution a osé présenter des logiciels pour MSX. Rassurez-vous ! La boîte n'est ni américaine, ni anglaise, ni japonaise, ni française mais hollandaise. Aacko Soft, filiale de distribution de l'équivalent local d'Hachette n'a pas eu froid aux yeux puisqu'elle ne présentait que ça à Chicago. Visiblement les boulettes forment la spécialité des grandes maisons de ce genre.



1, 2, 3 PARTEZ

Ce livre est la preuve flagrante que PSI ne publie pas que des nullités. Les possesseurs de ce logiciel génial mais complexe vont enfin pouvoir l'exploiter à fond à condition d'arriver au bout des 320 pages de texte écrit petit. 150 balles seulement. C'est bien normal, ça, qu'un gros bouquin bon et professionnel ne coûte que 150 petits francs alors qu'un mince bouquin nul grand public de Deconchat ou de Sehan vaillie 120 balles ? Théoriquement, le grand public achète plus, donc ça devrait être moins cher, non ? Ah, les mystères du marquetin-que à la française !



MERCI MONSIEUR DIXONS

Nous vous l'avions annoncé : le MSX Toshiba HX-10 est en vente sur le marché anglais. Mais voilà : Dixons, l'un des plus gros revendeurs, le soldé à 1200 francs alors que le prix conseillé est de 2800 francs. Il faut dire qu'ils vendent déjà le Hit Bit de Sony à 1700 francs, bien au-dessous de son prix recommandé.

tout, ils avaient fait les meilleurs télé du monde, les meilleurs magnétoscopes, les meilleurs chaînes. Et voilà qu'on s'aperçoit qu'ils sont humains ! Qu'ils ont la même taille que nous ! Qu'ils n'ont pas plus de soleil dans le dos que nous ! Qu'il n'y a pas de choeur de violons qui se déclenche dès qu'ils parlent ! Qu'ils font des erreurs comme nous ! Je suis drôlement déçu



ET UN REMAKE, UN

Software Project's s'essouffle du côté de l'imagination. Après l'intense succès remporté par Jet Set Willy, la maison lance ces jours-ci la suite appelée curieusement Jet Set Willy II. Pas de surprise ni de malaise : le second est le digne successeur du premier, seules des améliorations de détail apparaissant. Willy ne souffre plus de problèmes de déplacement, la saisie du joystick étant visiblement modifiée. Le nombre de salles atteint maintenant cent, les pièges parsemés dans celles-ci deviennent innombrables. Sinon les fanatiques retrouveront avec un plaisir immense ce nouveau défi au bidouillage, pour débiter où l'on veut, avec le nombre de vie que l'on veut, avec ou sans les monstres. Seul gag absolu : si vous rejoignez la chambre nuptiale avant le terme de votre recherche, votre marâtre de promesse vous



raisonnera d'un direct à la mâchoire mortel. Jet Set Willy II de Software Project's pour Commodore et Spectrum.

JE VOUS FAIS UN PAQUET GROUPÉ ?

Quatre ouvrages techniques édités par Editests viennent d'être édités par Editests. Certes, certes. Voilà du concret, de l'information brute. Pas de censure, ici. Quatre bouquins sortent ? Hop, on annonce : "Quatre bouquins sortent". On ne trompe pas le lecteur, on lui dit la vérité. D'autres auraient dit : "Trois livres vont sortir", ou "Quelques fascicules seront édités"... Nous, non. Ils sont quatre, ils sortent. Paf.

On l'annonce à 12 francs et cinquante centimes ? Non, on dit franchement : "110 balles le bouquin". Le second s'appelle "Le Langage Modula 2". Il parle du langage Modula 2. Parce que chez Editests aussi, ils sont francs. Ca parle de Modula 2, hop, ils l'appellent Modula 2. Ca ne traîne pas. 110 francs pour ce petit livre. Faut vraiment aimer ça. C'est le même prix que l'autre, mais comme le rapport qualité-prix est moins bon, on dit : "C'est trop cher". Ca l'est.



Par exemple, le premier s'appelle "L'ère du Vidéotex". On le dit, on ne le garde par pour nous. On dévoile même son contenu : tout ce qui concerne le Vidéotex. Pas mal, hein ? Les aspects techniques (comment se comporte un minitel, les jeux de caractères, la prise péri-informatique), le système Télétel (les modes de taxation, les PAV, l'assistance), les applications (technique de recherche, interaction, schémas généraux), les différentes normes (Prestel, Bildschirmtext, Télétel) et autres. Ce superbe ouvrage vaut 110 francs.

Le troisième s'appelle "Les langages et les systèmes LISP". Ca parle du Lisp. Ca vaut 130 francs. C'est brutal, mais on vous le dit quand même. Le quatrième n'est autre que "La face cachée de l'informatique". Il concerne les aspects techniques, fonctionnels, commerciaux et légaux. Ce dernier point peut aider bien des gens qui se lancent dans l'informatique, tant les sociétés d'édition que les auteurs qui souhaitent vendre un programme. Il vaut 190 francs. Il fait 400 pages. C'est un bon rapport qualité-prix : on le dit, il est lisible, ce qui est rare pour un ouvrage sur la légalité. Voilà, quatre livres passés au crible. De la vérité pure, comme elle jaillit de la source. Pas d'intox, des faits. Voilà l'information comme on la conçoit.

NDLR : On pompe sur Berroyer. On aime pas ça. On le dit. On fout à la porte. Paf !

SCALPEL... COMPRESSE...

Habituellement, dans la tête des acheteurs de ce genre de matériel, IBM ne peut que fournir une documentation des plus conséquentes lorsqu'il livre un PC. Effectivement, vous tous qui avez acquis un PC récemment, vous jouissez d'un paquet de renseignements plus qu'impressionnant. Pourtant des trucs, des bidouilles manquent à l'appel : les adresses stratégiques pour trafiquer le DOS, les routines système mortelles ou les commandes spéciales du drive ne figurent à aucun endroit de ces centaines de pages de romans techniques de Big Blue.

vous n'y arriviez pas manquant d'informations ? Plus de problème : JB Thièle révèle les arcanes secrets du PC au travers de près de deux cents pages d'astuces de tous acabit. Au Coeur de l'IBM-PC vous éviterez bien des cauchemars si vous souhaitez travailler au corps les programmes des concurrents ou tout simplement si vous désirez développer vos propres oeuvres en langage machine. Un must édité par édi-Tests.



Vous vouliez copier Lotus, Jazz ou Flight Simulator II et

LE BORDEL ARRIVERA PAR ICI, IL RESSORTIRA PAR LA...

Le marché américain reste, avec la France, l'un des marchés les plus chers dans le domaine du logiciel. La majorité des programmes n'existe qu'en disquette et se vend dans les magasins à un prix moyen de l'ordre de 35 dollars (environ 400 francs). La seule nouvelle réjouissante du CES de Chicago, mornie plaine des expositions informatiques de l'année, tenait dans un communiqué de presse on ne peut plus sybilin : les softs de Mastertronics seront désormais disponibles à 9,90 dollars (soit 110 balles). Un catalogue d'une quarantaine de titres sur Apple, Atari et Commodore est



déjà disponible. Ca passe ou ça casse, souhaitons bonne chance à ces chevaliers du juste prix.

LE SAVIEZ-VOUS ?

-Saviez-vous qu'aux Etats-Unis, dans le Colorado, il y a deux pics rocheux qui totalisent à eux deux quelques 400 mètres. Mais l'un ne mesure que 50 mètres !
-Saviez-vous qu'au Japon, à Akibara, il existe un jardin miniature formé de milliers de pierres qui symbolisent le courant de la vie. Mais ces pierres forment des idéogrammes cunéiformes qui ont une signification tout à fait précise en Malaisien. Elles indiquent la façon de transférer les tableaux de Lode Runner Championship sur l'éditeur de Lode Runner, sur Commodore 64 !
-Initialiser une disquette de jeu avec Lode Runner. Sur cette disquette, transférer soit les tableaux de Lode Runner (LR), soit ceux de Lode Runner Championship (LRC) à l'aide du tableau suivant :
LR : Les tableaux se situent respectivement sur les pistes 3 à 11, secteurs 0 à 15 et sur la piste 12, secteurs 0 à 5.
LRC : Les tableaux se trouvent sur les pistes 3 à 5 (secteurs 0 à 15) et sur la piste 6 (secteurs 0 et 1).
Taper ce programme et le lancer. A la question PISTE, SECTEUR répondre (par exemple) 3,0 sous la forme P,S suivi de Return pour indiquer au programme le secteur qu'il lui faut lire.

Lors du message INTRODUISEZ LA DISQUETTE SOURCE, placer la disquette de LRC dans le drive et taper une touche. Lorsque le programme demande la disquette destination, placer la disquette auparavant initialisée et taper une touche, puis recommencer l'opération pour les 49 autres tableaux. Pour transférer les tableaux de Lode Runner, le mode d'emploi est identique mais il faut supprimer le REM de la ligne 170 et placer un REM au début de la

```

10 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"OK"
20 INPUT"PISTE,SECTEUR";P,S
30 PRINT"INTRODUISEZ LA DISQUETTE-SOURCE"
   RCE ET TAPÉZ UNE TOUCHE"
40 GETR#:IFR#=""THEN40
50 DIMA(255):DIMC(255)
60 OPEN15,8,15:OPENS,8,5,"#"
70 PRINT#15,"B-R";0:P;S
80 FORX=0TO255:GET#5,A#
90 A(X)=ASC(A#+CHR#(X))
100 NEXT
110 CLOSE5:CLOSE15
120 PRINT"INTRODUISEZ LA DISQUETTE-DESTINATION"
   ET TAPÉZ UNE TOUCHE"
130 GETR#:IFR#=""THEN130
140 OPEN15,8,15:OPENS,8,5,"#"
150 FORX=0TO255
160 C(X)=ASC(" ")
170 REM:C(X)=A(X):REM LR --> LR
180 C#CHR#(C(X))
190 PRINT#5,C#:NEXT
200 PRINT#15,"B-W";0:P;S
210 CLOSE5:CLOSE15
220 PRINT"UN AUTRE SECTEUR (0/N)?"
230 GETR#:IFR#=""THEN230
240 IFR#="0"THENRUN
250 END
    
```

BIDOUILLE GRENOUILLE

ligne 160. L'opération est à recommencer 150 fois au lieu de 50. Philippe Marcin
-Saviez-vous qu'entre 1850 et 1893, deux soeurs se sont envoyées une lettre de menace par

jour. Cette correspondance cessa avec la mort de l'une d'elles. L'autre ne lui survécut que six jours.
-Saviez-vous que sur le jeu Bombyx pour Oric, lorsqu'on

charge normalement, qu'on se met au niveau 0, qu'on tape control-C quand on se fait tuer et qu'on tape POKE 121,250 et CONT, on a 250 vies.
-Saviez-vous que sur "Le tour du monde en 80 jours", sur Oric, lorsqu'on est à la banque, il faut taper B, puis une valeur négative. A ce moment-là, votre compte sera crédité de la valeur absolue de ce chiffre !
-Saviez-vous que c'est Gil Max qui a trouvé ce qui précède ?
-Saviez-vous que selon Godfa-

ther et Superbug, sur Lode Runner pour Apple, on peut éditer les tableaux originaux en plaçant un zéro Track 0C, Sector 0F, Bytes F4 et FF ?
-Saviez-vous que sur Atmos, il est possible de stopper n'importe quel programme démarant automatiquement en tapant ce programme de François Bailly :

```

0 DATA #48,#A9,0,#8D,#A
D,2,#68,#4C,#22,#EE:INPUT
"ADRESSE D'IMPLANTATION";IN
1 FORI=1TO10:READA:POKE
I-1+N,A:NEXT:DOKE#245,
N:NEW
    
```

et de le sauvegarder en faisant CSAVE "NOM", ADEEK (# 2A9), EDEEK (# 2AB), AUTO.
-Saviez-vous que c'est possible aussi sur Oric 1, en tapant :

```

0 DATA #48,#A9,0,#85,#6
3,#68,#4C,9,#ED:INPUT
"ADRESSE D'IMPLANTATION";IN
1 FORI=1TO9:READA:POKE
I-1+N,A:NEXT:DOKE#229,
N:NEW
    
```

puis en le sauvegardant par CSAVE "NOM", ADEEK (# 5F), EDEEK (# 61), AUTO.
-Saviez-vous que vos lacets sont défauts ? Non, je déconne pas, regardez. Ils sont défauts.



programme →



L'AGRAFE-CŒUR
Frankenstein 90

Film de A. Jessua (1984) avec E. Mitchell, J. Rochefort et F. Gélin.



Photo C

Le récit des aventures de Mr Einstein Frank, petit-fils d'Albert, vous intéresse? Domage, car il n'en sera pas question. Le film de Jessua s'attaque au mythe de Frankenstein, lequel en a vu d'autres. A priori, une version comique reposant sur les miracles médicaux était une bonne idée. Las, le film patauge dans l'humour potache.

Un médecin, Victor (J. Rochefort) se passionne pour les

Lego, Meccano et autres puzzles céphalos-masturbatoires. Lassé des jeux traditionnels, Victor entreprend de lancer un défi à la mort. Créer la vie, voilà un objectif digne de lui. Pour body-builder un homme, il vous faut: de la charogne pas trop faisandée, du fil de fer débarbelé, un marteau-piqueur, un requin marteau, 100 mètres de tuyau d'arrosage et un décalitre d'hémoglobine de l'année. Plus de la poudre de Perlin Pinpin. Il s'ensuit du puzzle de Frankenstein un monstre couturé: Schmoll (Eddy Mitchell encore plus laid qu'au naturel, si, si, c'est possible). A peine réveillé, Schmoll souhaite animer tous ses membres. Une fiancée est requise d'urgence. C'est la pauvre Fiona Gélin (très, très mignonne) qui s'y colle.

Ci-git l'histoire de l'homme qui a vu l'homme qui a aperçu Frank, le programmeur fou qui bosse sur Einstein.

Diffusion le 28 à 20h35 sur C+

LA BELLE ET LA BÊTE
Le procès Paradine

Film de Alfred Hitchcock (1947) avec Gregory Peck, Alda Valli, Louis Jourdan et Charles Laughton.



Tonton Alfred détestait le mariage, la justice et les vins servis trop chaud. Le cru 1947 a bien vieilli, il demeure gouleyant au palais (de justice). Les juges sont pour la plupart des sadiques libidineux et insensibles, les avocats des arrivistes sans scrupules, les maris des salauds lâches et veules. Et les femmes, Hitch-

cock les décrit comme des victimes éternelles. A Londres, Madeleine Paradine (A. Valli) est accusée du meurtre de son mari, un vieillard riche et infirme. Défendu par Anthony Keane (G. Peck), ce dernier tombe amoureux de la succulente Madeleine, bien que celle-ci lui ait avoué un passé agité. Enquêtant sur les lieux du crime, Anthony rencontre André Latour (L. Jourdan), ex-majordome du mari, ex-ami de Madeleine (qui aime tant ça). Au procès, André subit la question. Anthony le jaloux et Lord Harfield le sadique s'acharnent sur Latour (prends garde) qui craque et finit par accuser Madeleine avant de se suicider. Jugé pour son passé et non pour ses actes, Madeleine sera condamnée à mort par un jury plus soucieux de morale que de vérité.

Diffusion le 22 à 20h35 sur TF 1.

curiosités:

BOULEVARD DU RIRE

Divertissement animé par Victor Lanoux.

Cocktail des meilleurs sketches de café-théâtre entrelardés des souvenirs des anciens combattants du genre et de chansons. Côté comique, ça tire dans tous les coins: ironie, sarcasme, humour, non-sens, farce, mauvais goût avec Bedos, Devos, Balasko, Pit et Rik, Font et Val et un inconnu nommé Michel Colucci. Côté musique les amateurs s'en donnent à cœur joie à côté de ringards abandonnés par Guy Lux. Dans le désordre, ça donne: Dorothee, H. Chris-



Photo FR3

tiani, Isabelle Perilhou, J.P. Capdevielle, Michèle Maillet, D. Auteuil. Alibi de gauche: C. Lara, alibi mode: R. Mitsuko, alibi Tiers-Mondiste: Toure Kounda.

Diffusion sur FR 3 à 20h35 du 6 juillet au 24 août.

MONSIEUR VERDOUX

Film de Charlie Chaplin (1947) avec qui vous savez, Mady Corell et Allison Roddan.

Henri Verdoux, petit employé effacé est licencié pour raisons économiques. Pour subvenir aux besoins de sa famille, il se lance dans la spéculation boursière, petit passe-temps de la société capitaliste qui exige une mise de fonds importante. Encore vert pour son âge, doux et charmant, Verdoux épouse plusieurs vieilles rombières fortunées; il mène alors

une vie aisée entre ses multiples épouses qu'il élimine successivement jusqu'au jour où il rencontre une charmante jeune femme. L'actualité des thèmes chaplinesques ne se démontre plus. Ce soir, le sujet développé est: comment échapper à la misère du chômage et à la déprime du pointage. La comédie noire est un genre difficile mais rien n'est impossible à Charlot qui réussit à nous faire rire avec une histoire sordide. Diffusion le 23 à 20 H 35 sur A2

Lundi 22 Juillet

- 20h30 C + : L & H AU FAR WEST (voir CURIOSITES)
- 20h35 FR3 : LA GUERRILLA (1982) de P. Kast avec M. Ronet et la sublime Victoria Abril.
- 20h35 TF1 : LE PROCES PARADINE (voir article)
- 20h35 A2 : LE RING : opéra de R. Wagner
- 21h35 C + : TOTAL OU UNE FIN DU MONDE (téléfilm espagnol)
- 22h20 TF1 : LES ATELIERS DU REVE (la France)
- 23h00 FR3 : THALASSA

Mardi 23 Juillet

- 20h30 C + : LE GUIGNOLO (les tours de Bébel)
- 20h35 FR3 : LA DERNIERE SEANCE : Spécial S. Granger
- 20h35 TF1 : LA TERRE DE TAZIEFF : les déserts de glace
- 20h35 A2 : MR VERDOUX (voir CURIOSITES)
- 21h35 TF1 : LA OU VOUS ETES (théâtre)
- 22h25 C + : SIEGE (dans un sale état)
- 22h15 A2 : CHEFS-D'OEUVRE EN PERIL
- 23h20 TF1 : VIDEO-DANSE

Mercredi 24 Juillet

- 20h40 TF1 : LES HOMMES DE BONNE VOLONTE n° 6
- 20h35 FR3 : INTERVILLES (Lux et jeux)
- 20h35 A2 : MESSIEURS LES JURES : L'affaire Meigneux
- 20h55 C + : LE CREPUSCULE DES FAUX DIEUX (aventures en toc)
- 21h35 TF1 : NANA MOUSKOURI à Athènes
- 22h25 C + : LES GALETTES DE PONT AVEN (voir 91)
- 22h35 TF1 : MALADIE MORTELLE (voir article)

Jeudi 25 Juillet

- 20h30 C + : CELESTE (proustien)
- 20h35 FR3 : JE TU IL (redif de qualité)
- 20h35 TF1 : LE MIROIR OPAQUE (voir article)
- 20h35 A2 : LA BATAILLE D'EL-ALAMEIN (si la guerre vous en dit)
- 22h00 TF1 : D'HOMME A HOMME (7 jours 7 nuits)
- 22h15 A2 : DECAUX RACONTE HUGO (voir 91)
- 22h20 C + : BLACK JOURNAL (film fantastique)
- 22h30 FR3 : BLEU OUTRE-MER (info dom-tom)

Vendredi 26 Juillet

- 20h35 A2 : TENDRE COMME LE ROCK n° 4
- 20h35 FR3 : MANIMAL n° 6
- 20h35 TF1 : LE TEMPS DES YE-YE (oh-oh yé-yé)
- 20h55 C + : BRAVADOS (voir CURIOSITES)
- 21h35 A2 : APOSTROPHES : Ca va pas la tête!
- 21h45 TF1 : CHAPEAU (variétés avec Sheila)
- 22h10 FR3 : SPECIAL TROPIQUES : A. Sandoval
- 22h20 C + : SHOGUN ASSASSIN (film karaté)
- 23h00 A2 : OGRO (voir CURIOSITES)

Samedi 27 Juillet

- 20h35 TF1 : POMME, POMME, POMME (théâtre ce soir)
- 20h35 A2 : GALA DES GRANDES ECOLES
- 20h35 FR3 : BOULEVARD DU RIRE (voir CURIOSITES)
- 21h35 A2 : ROCK'N ROLL GRAFFITI
- 22h15 FR3 : DYNASTIE
- 22h45 TF1 : NUITS VAGABONDES (du docteur Gicquel)
- 23h00 C + : LE MOTEL ROUGE (Ketchup Hôtel)

Dimanche 28 Juillet

- 20h35 A2 : LA CHASSE AU TRESOR
- 20h35 TF1 : LE MAGNIFIQUE (pas terrible)
- 20h35 FR3 : MEDITERRANEE
- 21h00 C + : FRANKENSTEIN 90 (voir article)
- 21h35 FR3 : JAZZ pour Avery
- 22h15 A2 : HARLEM NOCTURNE: A. Sheep.
- 22h30 FR3 : LES EVADES DE LA NUIT (voir article)

OGRO (L'AMI RALE)

Film de G. Pontecorvo (1980) avec G.M. Volonté, E. Pontecela, F. Atkin et N. Garcia. En 1973, l'affrontement entre l'E.T.A (organisation séparatiste basque) et la dictature franquiste bat son plein: aux bombes répondent les exécutions capitales (et vice et versa). Afin de monnayer la libération de 150 prisonniers basques, l'ETA prépare le kidnapping de l'amiral Carrero

RENATO, YVAN, BRADLEY ET LES AUTRES
Les évadés de la nuit

Film de R. Rossellini (1961), avec L. Glenn, G. Ralli, S. Bondartchouk et P. Baldwin



Photo FR3

Rossellini avait déjà réalisé "Rome ville ouverte" sur la libération de la ville éternelle, premier chef-d'oeuvre néo-réaliste. A la fin de la seconde guerre mondiale, fin 1943, la situation politico-militaire italienne ressemble à un bordel. Profitant de la confusion générale qui règne, trois hommes (un russe, un ricain et un british) s'évadent de leur stalag et se réfugient chez Esperia et Renato, la première se livrant au marché noir, le second au militantisme commu-

niste. Dans leur nouvelle "prison" (un grenier), tous trois rêvent à leur patrie. Yvan (le russe) pense à Staline, le petit papa de son peuple, le ricain (Bradley) s'identifie à John Wayne, héros devant Dieu des USA, et Pemberton (l'anglais), se représente buvant une tasse de thé avec Lady-Di sur le coup des cinq heures de l'après-midi après une partie de cricket. Yvan, qui en a assez d'être enfermé dans ce grenier, s'évade sans avertir personne et est abattu peu de temps après. Les deux rescapés sont arrêtés à leur tour mais, comme l'offensive alliée atteint Rome, ils sont relâchés. Apprenant que Renato a été fusillé, ils soupçonnent un ami de Renato de l'avoir trahi, et "le boiteux" (le traître) est abattu comme un canard.

Malgré quelques longueurs, l'étude des caractères très réaliste vaut largement le détour.

Diffusion le 28 à 22h35 sur FR3 en V.O.

TÉLÉ CAMOMILLE

Un téléfilm chiant, c'est banal, une fiction nulle, c'est plus rare mais le doublé en 48h, ça tient du record olympique. C'est TF1 qui décroche le pompon, gagnant haut la main dans la 30ème avec plusieurs longueurs d'avance sur ses concurrents.

rection d'acteur, les truquages,....). Le réalisateur tire à l'image, néglige les personnages secondaires et alourdit un scénario qui pèse déjà son pesant de platitudes. Du côté des acteurs Aina Walle et Claude Vernier méritent le repêchage.

Diffusion le 25 à 20h35 sur TF1.

Miroir opaque

Une auto-stoppeuse ravissante plus un automobiliste photographe provoquent un accident; une grande bâtisse mystérieuse moins un gardien sourd équivalent à un séjour angoissant; un drame ancien plus des rêves post-opératoires aboutissent à un suspense traumatique-psycho; une pellicule d'avant-guerre plus un miroir opaque moins deux glaces sans tain plus des lunettes noires égalent un sombre mystère.

Maladie mortelle

Film de F. Weyergans (1975) avec L. Terzieff, C. Marlier, A. Nilson et A. Duperey. Horreur, une archive de l'I.N.A. (Ineptie Néo-Artistique). Un homme essaie de séduire les femmes en jouant les névropathes. Derrière cet argument, il n'y a strictement rien. Devant, à côté, non plus. Weyergans nous inflige les états d'âme d'un empêcheur de merder en rond. Point final.



Photo TF 1

C'est long, lent et flou (les photos, les personnages, la di-

Weyergans a tenté d'imiter le type de cinéma "underground" du duo Andy Warhol et Paul Morrissey mais l'alibi pseudo-intellectuel ringard ne saurait suffire à nous aveugler, ce film est vide. Il est réalisé de la manière la plus simpliste qui soit: gros plans indiscrets, dialogues prétendus obscènes, décors banals, personnages inconsistants...

Diffusion le 24 à 22h30 sur TF1

Carrera, et on ne retrouvera jamais assez de morceaux du sinistré pour des funérailles sur catafalque.

réalisation efficace et l'interprétation solide aident à digérer le message.

L'aspect engagé du film a de nos jours un côté désuet. La

Diffusion le 26 à 23h00 sur A2

BRVADOS

Film de H. King (1958) avec G. Peck, J. Collins et S. Boyd



Photo C +

Jim Douglas (G. Peck) soupçonne une bande de 4 truands d'avoir violé, puis tué sa femme. Comme cette dernière n'a pas porté plainte, il jure de la venger. Ayant appris que les bandits sont en prison à Rio

(Arriba) Jim (G. Paic) s'y rend pour jouir de leur exécution, car ça l'excite. Mais grâce à un complice, les truands s'évadent. S'engage alors une course poursuite. Peu à peu, Grégory gagne du terrain, et élimine tous les affreux sauf un. Dans la dernière ligne droite, il retrouve le dernier des mohicans (un des tueurs étant indien), lequel lui démontre par "a + b = x" qu'il s'est mis le doigt dans l'oeil depuis le début, et qu'ils n'étaient pour rien dans la mort de sa femme. Rongé par le remords, il part dans un coucher de soleil en chantant: l'm a poor lonesome vengeur démasqué.

Diffusion le 26 à 21h00 sur C+.

SINGERIES

Il y a quelques semaines, on parlait de Mobo, un groupe japonais instrumental formé par le guitariste Kazumi Watanabé. Faudrait les voir en concert, disions-nous. Ça arriverait on vous ferait signe, etc... Eh bien, figurez-vous que... Evidemment, aussitôt vous vous figurez qu'ils vont venir. Ils ne viennent pas. Mais un disque Live vient de sortir. On était curieux, maintenant on sait. Ça ne change pas grand chose. Le son est très bon, très technique japonaise et c'est loin d'être un album ennuyeux. Il est plein de choses étonnantes. C'est un groupe de jazz-rock progressiste si on peut dire, au sens où les racines viennent du rock et du jazz, mais ça va tellement dans toutes les directions finalement qu'on aimerait pas faire rater ça à ceux qui n'aiment pas trop le dit jazz-rock. Ces japonais font de la musique bien excitante. Ils le sont tous dans le groupe, à l'exception de Gregg Lee qui est un noir américain. On l'a pris pour la basse funk. Il en joue très bien, d'ailleurs. Ken Watanabé, le frère du guitariste, en joue aussi. Watanabé est un grand guitariste. On pourrait lui reprocher de savoir un peu trop tout faire, d'où un tas de citations. Mais ne faisons pas la fine bouche, il invente tout de même pas mal de choses. C'est pas trop l'époque à ça. Pour se faire connaître, il faudrait qu'il tourne un peu dans les festivals, sinon les blancs vont le découvrir à son quinzième disque. Et il devrait putasser un peu. Trouver un look un peu typique, pour que la presse ait des choses à dire. Je regarde les photos de pochettes : ils sont fringués à l'européenne. Remarquez, ça fait un bail que les japonais sont habillés comme nous mais je me souviens être allé à Tokyo, tout ce qui est typique nous frappe, mais eux en ont honte. Les uniformes de lycéens sont assez beaux. J'étais allé voir des groupes New Wave, je leur disais qu'ils devraient s'habiller comme ça s'ils voulaient faire de l'effet en venant

fluencé par XTC dont le bassiste était fils de paysans de là-bas. Chaque fois qu'une manif était organisée, le groupe annulait son concert prévu ce jour-là pour qu'il puisse aller défendre sa terre.

A propos d'XTC, pour ceux qui comme moi ne veulent rien en rater, un maxi 45 t vient de paraître, on ne le trouve qu'en import dans les bonnes boutiques. Il est composé



de six titres dont deux nouveaux, "Mantis on parole" et "Homo safari series N° 4", de Partridge l'un et l'autre. Le premier est une chanson tout à fait Partridgienne et l'autre un instrumental tordu comme il en pond de temps en temps afin de sortir un album un jour quand il y aura le compte.

DOGUERIES

Le dernier album des Dogs a un très bon son. Enregistré au Rockfield Studio au Pays de Galles, c'est une sorte de faux live, mais on essaie pas trop de nous bourrer le mou. Rien n'est annoncé sur la pochette. Il est plein de joie et les Dogs ainsi que Zemati qui s'occupe du management peuvent se féliciter. Ces gens jouent une musique, une sorte de rock éternel comme le blues. Ils ont du goût pour les guitares et la batterie est prise comme il faut. Quand on aime ce genre de musique, on est comblé. Les chansons sont bonnes, bien chantées, les mélodies émouvantes et les reprises bien choisies. On se demande où en sont les Dogs, s'ils rament ou s'ils vivent assez bien de leur musique. Avec la voie qu'ils ont choisie, on les voit mal devenir rock stars. Ils doivent avoir une certaine quantité d'inconditionnels qui peuvent leur permettre de continuer à jouer mais pas de s'arrêter. C'est la vraie vie rock'n'roll.

QUEENERIES

Les Dogs ne doivent pas trouver très excitant un groupe comme Prefab Sprout. Ils font partie de cette nouvelle vague de groupes britanniques aux guitares cristallines, avec des chansons très chansons. Ce deuxième album est produit par Thomas Dolby. Tout cela est très bien fait. C'est de la variété qui emprunte à tout assez intelligemment. L'écoute au casque permet de saisir des subtilités de production et des arrangements d'un grand raffinement. Pour vous donner un ordre d'idées du style de musique, disons que ça se situe vaguement entre la démarche de Paul Weller et celle de Paul Simon. Ce deuxième album ne ressemble déjà plus au premier. Il en faudra encore quelques-uns peut-être pour qu'on puisse admettre qu'il y a vraiment un ton Prefab Sprout. Si tout était de la veine de Faron Young, la première chanson de la première face, ce serait un monument. Ils ont intitulé le disque "Steve Mc Queen". Il semble que le chanteur du groupe en pince pour l'acteur défunt.

FUNKERIES

Miles Davis se balade en Europe tout l'été, comme chaque été depuis bientôt cinq ans. Autour de lui, l'intérêt monte. Il est en train de finir en beauté. Cette grâce particulière qu'il a emporte tout. A presque soixante ans,

der cette petite heure de concert qu'on nous offrait pour une fois. Je n'ai qu'à moitié regretté que mon enregistrement ne se soit pas fait, tout au long j'étais frustré. Je voyais qu'Averty, tout Averty qu'il est, ne nous montrait pas, lui non plus, la musique en train de se faire. Les images étaient bonnes, c'était bien filmé mais mal monté parce que mal entendu. Il y a, particulièrement chez Miles Davis, des relations entre les membres de la rythmique qui méritent d'être saisies. Le batteur et le bassiste jouent ensemble et s'amuse beaucoup. J'ai chez moi quelques films vidéo de concerts de Miles : les bassistes sont toujours négligés. Alors que la basse est la base rythmique et harmonique, on la néglige. Lorsqu'on écoute de la musique, surtout la syncopée, ma chère, la première chose sur laquelle se porter c'est la basse, pas les solistes. Une fois qu'on est bien entraîné, c'est en écoutant la basse qu'on entend tout le reste et qu'on réalise comment c'est disposé. Les gens d'images ne sont pas souvent des gens d'oreille même s'ils aiment la musique. A la limite, les réelles qualités d'image ont très peu d'importance lorsqu'on filme un concert. Si la photo est bonne, tant mieux, mais c'est un luxe. Mieux vaut, à la limite, une photo bête mais un montage qui donne à voir comment la musique se fait et non pas tout simplement des types en train de faire de la musique. Bien sûr, on ne va pas, sous prétexte que la musique s'assied sur la rythmique, ne montrer



il a le groupe le plus moderne du monde grâce à son sens du concept. Chez lui, chacun semble mieux jouer que n'importe où ailleurs parce qu'il est sous l'influence du maître. Prenons les bassistes de Miles Davis, Ron Carter, Dave Holland, Michael Anderson, Marcus Miller et Tom Barney. Où en sont ces gens ? On peut trouver des disques auxquels ils participent, certains même sous leurs noms. A aucun moment ça ne vaut ce qu'ils font chez Miles Davis. Ne parlons pas de Barney qui a fait un bref passage mais Michael Anderson (cinq ans) et Marcus Miller (3), c'est avec eux, chez lui, qu'on entend le vrai funk, comme chez James Brown, ou chez Sly Stone. La basse est mise en valeur et ses interventions orientées par Miles Davis. Il ne suffit pas d'être très bon instrumentiste. Il faut le sens de la cuisine. Et puis certaines choses inexplicables. Le dernier bassiste se nomme Darryl Jones. Il est très



que ça, mais tout de même... Enfin, espérons qu'un jour, les japonais qui se montrent toujours un peu plus forts nous sortiront un document exceptionnel sur le sujet. Miles Davis joue à Paris le 22 Juillet, en plein air à la Villette. On va le voir sans son fidèle batteur Al Foster, car il est parti pendant la séance du dernier disque, vexé que Miles Davis utilise un peu trop son neveu Vincent Wilburn. C'est le jazz qui s'en va. Miles multiplie les déclarations contre le jazz. Agacé qu'on continue de le ranger dans cette catégorie. Et surtout qu'on mette ses disques dans les bacs concernant cette musique. Rien de tel pour être condamné à très peu de ventes. C'est pas marrant de perdre ses cheveux, mais enfin, si notre existence tient à la chevelure, c'est con. Depuis son retour, on voyait toujours Miles Davis avec des casquettes, chapeaux ou bérêts qui lui allaient très bien d'ailleurs, mais comme on savait qu'il perdait ses cheveux, on pensait qu'il n'osait pas se montrer autrement. C'était peut-être vrai, mais c'est fini. Il se montre nue-tête, cette année. C'est son nouveau look, et ça marche, évidemment. La calvitie lui va bien. Avant les photos du bonhomme dégarni, en voici quelques-unes des années passées, par Mitsuhiro Sugawara. A bientôt.

Mobo "live" (Domo Records)
XTC "Wake up" (Import Virgin)
Prefab Sprout "Steve Mc Queen" (CBS)
Miles Davis (tout ce que vous pourrez trouver)
Dogs "Shout!" (CBS)



jouer en France. Ils se marraient, c'est la honte, le costard, la casquette, les chaussettes blanches, tout ça. Mais ils ne se rendent pas compte qu'ils font charlots déguisés en Sid Vicious, déjà que les anglais de cette famille ont du mépris pour les français qui s'y adonnent. C'est vraiment étonnant que Mc Laren n'ait pas rapporté un groupe de là-bas. Remarquez, vaut mieux pas. Il les aurait déguisés en samourais, je parie. On attend un groupe japonais qui étonnerait le monde sans qu'on le pousse. Un français aussi, d'ailleurs. Les japonais ont la réputation de singer. Les français non. Ça se fait des fleurs, les français. Ça se voit pas dans la glace. Vraiment, on se demande pour qui ça se prend, les français. Au Japon, l'affaire de l'aéroport de Narita semble définitivement réglée. Quand j'y avais débarqué il y a quatre ans, c'était encore le temps des grandes manif pour soutenir les paysans que l'extension devait priver de leur terre. C'était leur Larzac. Les étudiants se rendaient à l'aéroport avec des foulards et des grands bâtons pour se battre avec la police. J'avais connu un groupe in-

CINOCHÉ !

édito

2 interviews cette semaine : Robert Guédiguian pour Rouge Midi, son très joli film marseillais, Chuck Norris, de passage à Paris pour la sortie de Sale Temps Pour Un Flic. Rien de particulièrement palpitant cette semaine, si ce n'est que Dario Argento (cf interview en 87) est en taule pour possession de dope (ils sont tous ces Romains !). Encore une fois ce sont les Parisiens qui seront contents cette semaine, vu

qu'il y a un festival Clint Eastwood à l'Action-Ecoles. Cela dit je suis sûr qu'il doit se passer des choses sympas aux Cinémas Utopia et Cinéville dans le sud, cong ! Sinon, ça va, c'est l'été, le 14 juillet est passé, c'est bientôt les vacances, j'ai le plaisir de vous annoncer à tous que l'armée française n'a pas voulu de moi, c'est banal et vous n'en avez rien à foutre, mais que voulez-vous, hein, à chacun ses petits plaisirs, non ?

Box office PAGE 19.

CONTES CLANDESTINS

de Dominique Crèvecoeur

Avec Rebecca PAULY (américaine et violoniste en vrai), Daniel MESGUICH (être fantasque s'il en est, homme universel du spectacle génial, vu entre autres dans "La Belle Captive" de Robbe-Grillet) et Tchéky KARYO (d'où sort-il un tel nom, vu dans "Le Matelot 512" et "L'Amour Braque"). 1H50. FRA. 1983. 15/20.



D'abord et avant tout, Dominique CREVECOEUR est une madame, et y en a marre de ces a-priori sexistes dans le monde du ciné, qui font qu'on pensera plutôt qu'il s'agit d'un homme sans même penser à la possibilité que ce soit une femme.

Bon, ça va, d'accord, j'avoue, j'ai pensé la même chose. Chais pas si vous vous souvenez de Jackie KONG, la réalisatrice de Patrouille De Nuit, car je disais qu'elle prouvait que les femmes et les hommes se rejoignent dans la médiocrité. De toutes façons, le Crèvecoeur est là pour prouver que le contraire est aussi vrai, parce que son film, il est tout bien.

Emily, jeune violoniste américaine virtuose, plaque tout et part pour la France. Elle rencontre dans le train pour Marseille, Daniel ASLAN, informaticien de génie et terroriste international qui prend un malin plaisir à foutre en l'air les programmes de défense où qu'ils soient.

Boum ! Le méga-coup de foudre ! Il lui apprend qu'il doit quitter la France et ils se filent rencard à Paris; mais sans

rien savoir vraiment de l'autre. Tout le film est construit autour d'Emily et de son attente à Paris. Attente active puisqu'elle recherche tout ce qui se rapporte à Aslan de près ou de loin.

Le plus rigolo c'est qu'elle a fait changer son nom en Muir, comme dans le film de Mankiewicz avec Gene Tierney et Rex Harrison (collusion entre T.REX et les Beatles).

Ne croyez pas que ce soit un film ennuyeux, parce que vous auriez tout faux. Evidemment en général ce genre de film d'amour n'a rien pour être drôle, et pourtant...

Eh ben, D. Crèvecoeur, elle est balèze ! Elle a réussi à faire un film amusant.

On a presque l'impression qu'elle se fout totalement de cette histoire d'amour et qu'en fait ce qui l'intéresse c'est tout ce qui se passe autour ou derrière.

Le film est truffé de gags visuels. J'essplique : alors qu'on voit l'héroïne au premier plan à faire ce qu'elle a à faire, derrière on a une gonzesse qui se cure le nez, ou les ongles, ou bien un type qui traverse la rue avec un seau rouge vif alors que toute l'image est dans les tons gris/bleu/ocre. C'est fait que finalement le seau devient beaucoup plus important que l'action, original, non ?

J'dirais même que la galerie de personnages à têtes plus ou moins rigolotes qui l'entourent me fait penser aux masques dans les tableaux de James ENSOR (ça, c'est pour la culture populaire).

Voilà un très joli film, que malheureusement c'est sûr qu'il sera dans pas beaucoup de salles.



ROUGE MIDI

de Robert Guédiguian

Avec Ariane ASCARIDE, Raul GIMENEZ (un des préférés de FASSBINDER) et Gérard MEYLAN (infirmier en cours de reconversion au métier d'acteur). 1H50. FRA. 14/20.

Aloreu, qu'on ne se méprenne pas, cong ! Le film, il est eng couleureu, et pas eng noir et blanc. Si la photo elle est eng N/Bg, c'est parce que j'ai perdu celle en couleur, que même que c'est la première fois que ça m'arrive, putaing cong !

C'est un filmeu qui se passeu à Marseille, dis. Même que pour être précis, il se passeu carrément à l'Estaqueu.

C'est l'histoire, je te dis, d'une famille d'immigrés italiens qui arriveu à Marseilleu dang les années 20. La filleu de cettu familleu, Maggiorina, elleu se marie avec un gars du cru qui s'appelleu Jérômeu, et ça, cong, c'est en 1930.

Lui, c'est un chauffeur de maîtreu, et elleu, elle est ouvrièreu, té. D'ailleurs, c'est pas poureu rieng que ça se passeu à l'Estaqueu que c'est un quartier d'ouvriers.

Jérômeu, il a un copain, Mindou, qui est partagé entreu son appartenanceu au milieu et ses copaings ouvriers, même que ça va lui poser pas maleu de problèmeu moraux, cong. Et puis les années, elleu passent, et

le fils de Jérôme et de Maggiorina qui s'appelle Pierreu, il épouse Célineu. Pierreu, il est inséuituteur et militant. Sauveur, le fils de Pierreu, qui s'appelleu comme ça à cause du frèreu de Maggiorina, assassiné par les fascistes, il part de là-bas. On est eng 1975 et il sent qu'il n'y a plus rieng à faire à l'Estaqueu.



"Rouge Midi", c'est une saga ouvrière marseillaise sur 50 ans à travers cette même famille.

Il y a tout l'exotisme de Marseille dans ce film : le soleil, le pastaga, la pétanque, le fada, l'accent, les militants communistes, ma soeur, la mer, le milieu... MA SOEUR ? Comment ça, ma soeur ? Mais ma soeur, elle est pas à Marseille ! Mais j'avais l'étriper...

Du calme, Clou, le film il est marseillais, pas corse !

C'est du joli ciné, on se languit un peu par moments, mais que voulez-vous, c'est ça, Marseille !

NDLR : Où t'as vu qu'on languissait à Marseille, fada de parigot ?

POLICE ACADEMY 2 : AU BOULOT

de Jerry Paris

Avec Steve Guttenberg (le beau), Bubba SMITH (ex-star du football ricain, le géant doux), David GRAF (le puceau maniaque du flingue), Michael WINSLOW (bruitages en tous genres, vu dans Alphabet City), Bruce MAHLER (à lui !), Marion RAMSEY (la timide boulotte), Colleen CAMP (la walkyrie maniaque du flingue, qui se ressemble s'assemble), Art METRANO (le lieutenant fou à la perruque en pur acrylique), Bob GOLDTHWAIT (le chef de bande fou) et Howard HESSEMAN (le capitaine). 1H30. USA. 11/20.

tendu tous sont réhabilités par l'arrestation de la bande dans son ensemble Super original !



Comme vous pouvez vous en rendre compte, ce n'est pas le scénario qui fera la gloire de ce film, au contraire. J'trouve ça dommage de faire des répétitions entre les 2 films, encore, quand il s'agit de Vendredi 13, qui en est à la cinquième partie, qu'il y ait des répétitions, pourquoi pas, on peut comprendre que les mecs soient essouffés. Mais là, masseu, franchement, ils auraient pu l'éviter.

En disant ça, je pense en particulier aux gags avec Michael WINSLOW, bruiteur génial. Autant le premier gag où il apparaît est drôle ET original bien que gratuit, autant le dernier où il imite une mitrailleuse lourde pour détruire les brigands est totalement réchauffé : pour ce gag, entre les 2 films, le seul changement c'est le décor. Un peu léger, non ?

Tout ça pour ne pas vous parler de l'ennemi, parce que question montage c'est bien lent, on attend les gags, et en plus de ça c'est complètement décousu, ce qui fait qu'on a pas mal de scènes qui ne sont là qu'en guise de remplissage.

Vous pouvez éviter en attendant la sortie des "Zéros de conduite" le 7 Août.

SCANNERS

de David Cronenberg

Avec Stephen LACK (le gentil), Michael IRONSIDE (le méchant), Jennifer O'NEILL (la gonzesse) et Patrick McGOOHAN (le savant fou, mais gentil, alors que dans Baby, il était aussi savant fou, mais méchant). 1H44. CAN. 11/20. 1980.

Je sais ce que vous allez dire, quand ils font des reprises, ils pourraient au moins s'arranger pour que c'en soit des bonnes.

Ecoutez, chuis désolé les mecs, mais franchement, là, j'peux rien faire.

Comme y disent sur l'affiche : 10 secondes : ça commence à aller mal

15 secondes : ça va mal

20 secondes : vous vous posez de sérieuses questions !

Ou bien :

10 secondes : votre attention se détache

15 secondes : vous vous ennuyez dur

20 secondes : vous vous endormez !

Sinon vous pouvez :

10 secondes : vous vous asseyez

15 secondes : vous tâtez votre larfeuille

20 secondes : vous êtes sûr d'avoir perdu de la thune !

Si ce n'est :

10 secondes : vous matez

15 secondes : vous attaquez

20 secondes : vous emballez, c'est prouvé que vous n'avez vraiment rien d'autre à faire !

Et chuis sympa d'arrêter là, parce que j'en avais plein d'autres en réserve !

C'est l'histoire d'une boîte, la CONSEC (utive), qui utilise des parnormaux dits "scanners" pour ses ex-

périences (résistance de la libido face à une truite en chaleur, ablation des ailes d'une guêpe philippine avec des gants de boxe huilés, etc...). Ils s'aperçoivent, un jour, au troquet, qu'un groupe de scanners essaie de les détruire. Ces derniers ont un chef, Revok, complètement louf qui étant jeune s'était percé un troisième oeil au milieu du front, tout seul comme un grand avec sa chignole à moustache. Pour contrecarrer les méchants, la Consec et son savant fou en chef font appel à un scanner gentil, Vale. Et on apprend par la suite que Vale est en fait le frère de Revok, le genre de rebondissements aussi nuls que ceux du 3ème Star Wars : car en fait c'est ton père, ce qui fait que ton cousin est ta soeur, et le zouave dans tout ça ?

Moralité, CONSEC on s'barre ?

Scanners est le 3ème film commercial de Cronenberg, d'ailleurs, pour recommencer mes petits jeux débiles, sachez que les deux précédents étaient produits par Ivan REITMAN (producteur de American College, qui ressort le 24, et réalisateur de Ghostbusters). C'est aussi lui qui tourne Videodrome et Dead Zone, a-t-il vraiment bien fait ?

10 secondes : je vois le film

15 secondes : je prends mon clavier

20 secondes : on me refuse les projets !

Espérons que non !



INTERVIEW :

CHUCK NORRIS

Clou : Comment es-tu arrivé au cinéma ?

Chuck NORRIS : C'est Steve McQUEEN qui m'a poussé à montrer mon karaté sur les écrans. Il a été mon élève pendant 6 ans (quel co-staude ! et il savait que je m'ennuyais un peu de tout ça. Champion du Monde de karaté pendant 6 ans c'est lassant !

C. : Comment es-tu venu à ce film ?

C.N. : D'habitude je participe activement à l'élaboration du scénario, mais là, c'était un film prévu à l'origine avec Clint EASTWOOD, mais il était pris, ce qui fait qu'on a décidé de me rajouter quelques cascades (celle du train) en plus.

C. : C'est ton rôle préféré, Cusack ?

C.N. : Oui. C'est le personnage le plus intéressant que j'ai joué, il y a beaucoup plus de finesse dans les rapports

entre les personnages et j'aime ça. De plus, Cusack est motivé par ses principes, il va jusqu'au bout des choses, sans aucune compromission, j'aime cette droiture.

C. : Des projets ?

C.N. : Là, je viens juste de terminer un film, j'en ai 2 autres pour la rentrée et ensuite j'espère faire une comédie d'action en France, mais je ne sais pas encore qui ferait ça, Deray peut-être...

INTERVIEW :

ROBERT GUEDIGUIAN

-Clou : Pourquoi un film sur les immigrés italiens et pas sur les arméniens, y en a pourtant pas mal à Marseille ?

-Robert Guédiguian : J'ai choisi les italiens parce que c'est l'immigration la plus forte à Marseille. J'ai eu plein de copains italiens à l'Estaque où j'ai vécu pendant 20 ans, et en plus de ça, mes parents étaient fâchés avec

SALE TEMPS POUR

UN FLIC

d'Andy Davis

Avec Chuck NORRIS (oué !), Henry SILVA (le méchant colombien), Mike GENOVESE (le chef des méchants ritals), Nathan DAVIS (père du réalisateur et parrain des ritals), Ralph FOODY (le vieux flic véreux) et Joseph GUZALDO (le jeune flic complice). 1H38. USA. 14/20.

Ca va. J'vous connais. Vous vous dites "Y a Chuck Norris, donc c'est un film bien manichéen avec les méchants, les gentils et les mauviettes ignorantes qui ne veulent pas comprendre le bien-fondé de sa monomanie vengeresse".

Halte à tout ! Ce n'est pas "Portés Disparus", grand film facho devant l'éternel, à mettre à côté de L'Aube Rouge, auquel j'avais décerné Le Grand Prix du Film Fasciste '84.

Sale Temps Pour Un Flic porte un titre plus intéressant en anglais : Code Of Silence ('z'avez pas besoin de traduction !) 'z'allez vite comprendre pourquoi il me paraît plus intéressant.

Dans ce film, on a des méchants, des méchants, des gentils et des menteurs. C'est suffisamment sale pour



qu'on y croie

Cusack (Norris) et son équipe traquent des dealers de dope depuis des semaines et sont sur le point de leur tomber enfin sur le paletot, grâce à un embrouille d'enfer. Manque de pot, au moment crucial, une bande de Ritals fait razzia sur la chouf et en profite pour refroidir quelques colombiens. Les flics interviennent, et au cours de la fusillade un vieux flic, Cragie, tue par mégarde un jeune Portoricain. Pour maquiller sa bavure en légitime défense, il lui fourre un flingue dans la pogne, sous l'oeil discret de son jeune partenaire.

Une commission d'enquête est nommée pour tirer cette affaire de bavure au clair, car ce n'est pas la première de Cragie, alors que la guerre des gangs est ouverte, et que les colombiens ont commencé la chasse au chef des Ritals qui s'est planqué, en massacrant toute sa famille et en kidnappant sa fille, pourtant sous la surveillance de Cusack.

Les Colombiens proposent à Cusack d'échanger la fille contre son père. Il se rend au rencard seul, car d'une part, le père s'est flingué en bagnole et que d'autre part, tous les flics l'ont lâché parce qu'il n'avait pas défendu Cragie.

Seul contre tous, avec quand même en prime, un robot tueur à pas piquer des hannetons, qui lui sert d'assistant tout à fait efficace.

Ca tourne bien, les scènes d'action sont remarquables comme il se doit, et une longue cascade sur un train à valu à huck Norris le prix du Meilleur Cascadeur de l'année aux USA, ce qui n'est pas rien.

J'aime bien. Ce n'est pas moi qui boudrai mon plaisir. Au niveau technique c'est très bon, et en plus de ça ils se paient le luxe de faire dans le presqu'original, que demander de plus ?

That's entertainment !

leur famille, ce qui fait que d'arménien, je n'ai que le nom !

-Clou : L'Estaque, c'est quoi exactement ?

-RG : C'est un quartier de Marseille qui ressemble à un village. Les choses n'ont pas beaucoup changé en 60 ans, que ce soit l'habitat ou les modes de vie. C'était un avantage pour tourner là-bas.

-Clou : Il n'y a que très peu d'allusions à la guerre de 39/45 dans le film...

-RG : C'est volontaire, ça, il n'y a que quelques allusions, j'essaie de faire passer le temps à travers les différentes générations, ce n'était pas la peine d'avoir des références datées aussi précises.

-Clou : Pourquoi "Rouge Midi" ?

-RG : Rouge, pas seulement parce que c'est une région traditionnellement communiste et que mes personnages le sont, étant ouvriers, mais aussi à cause du soleil de Marseille, si souvent rougeoyant. Et midi, eh ben parce que midi, quoi !

B.D!

ebdito

Eh bien, mais dites-moi, c'est une bonne semaine, vous allez avoir de beaux dessins à vous mettre sous les yeux avant de les remplir de sable sur les plages. C'est l'aventure qui remporte la palme hebdomadaire, presque tous les albums lisibles tournent autour de la castagne contemporaine. Une tranche de rigolade avec *Le fada enchaîné* et un zeste de nostalgie avec

Le Jeune Albert pour se détendre et vous pourrez vous précipiter chez votre marchand de journaux pour réserver le numéro spécial été du 2 août où je vous ai fait une page sur les fanzines, une page sur Shelton et deux pages d'infos. Entre-temps, n'oubliez pas le numéro 93 de la semaine prochaine, la promo est sur le dernier Bretecher. MILOU.

BD-PARADE

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
HISTOIRES A LA CON	CARALI	16
CE QUI EST EN HAUT	MOEBIUS	15
CHEZ LUCIEN	MARGERIN	15
CLARKE ET KUBRICK	FONT	15
SUPER PHACOCHERE	SHELTON	15
CARAGAL	PAAPE	15
DESTIN FARCEUR	PTILUC	15
LA TERRE CREUSE	SCHUITEN	15
OPERA NOIR	SANAHUJAS	15
NATHALIE	DE BOER	15
RETOURNER A PECS	FRANZ	15
GUERRES FROIDES	SCHULTHEISS	14
NOUVELLES DU FRONT	GOLO	14
GWEN D'ARMOR	ROUGE	14
JOHNNY FOCUS	MICHELUZZI	14
J. FOCUS TEHERAN	MICHELUZZI	14
SERRE MOI FORT	WILLEM	14
JEUNE ALBERT	CHALAND	14
PETIT PEINTRE	DUPUY	14
UGAKI	GIGI	14
COLOMBO	ALTAN	13
NOCES DE BRUME	SOKAL	13
LOTUS DE SANG	MICHETZ	13
FONDU ENCHAINE	DELINX	13
LUC LEROI REMONTE.	DENIS	13

OPÉRA VERT ET BLANC



C'est l'histoire d'un mec que c'est un ancien baroudeur, qu'il a la nostalgie de l'Afrique et qu'il a transformé son appart en jungle tropicale à grand coups de plantes vertes d'interflora. Ses anciens petits amis mercenaires viennent le rechercher pour une mission spéciale : retrouver le bon président d'un état africain qui vient de disparaître juste après la prise du pouvoir par un gros adipeux sosie d'Amin Dada. Lui qui voulait du mouvement, il va en avoir : bagarres, magouilles, tortures, poursuites en auto, en vélo, en hélico et à dos de chameau (c'est pas vrai, y a pas de chameau, c'est pour la rime). Bref, ça aventure à tout va, ça



baroude, ça commando, c'est tout bon, on s'emmerde pas un instant. Le dessin est parfois un peu flabard mais pas au point de ne pas acheter. Acquérez donc.

OPERA NOIR de SANAHUJAS chez GLENAT. 39 baobabs.

LE FRONT SE RAPPROCHE



Vendredi 2 Novembre 1979, jour des morts, Mesrine est abattu dans sa bagnole à 15 heures 25 : les sept pages qui retracent la vie et la mort du célèbre bandit, valent déjà le déplacement. Les truands, les loubards, les travelos, les arabes paumés à Barbès et les tueurs à gages qui hantent les albums dessinés par Golo avec des scénars de Frank sont aussi au rendez-vous dans une dizaine d'histoires. On peut ne pas aimer le dessin, on peut aussi l'adorer, c'est selon, de toute façon, il est contestable. Pour le reste, on peut pas ne pas aimer, hugh !



Nouvelles du Front de Golo et Frank chez Futuropolis. 48 balles dans la peau.

BOUFFANT



Quand on veut faire croire qu'il y a beaucoup de pages dans un livre ou dans une revue, on emploie du bouffant. Kesaco, vous demandez-vous fort judicieusement ? Il zaco d'un papier épais, légèrement gondolé dont l'objectif est de vous faire prendre des vessies pour des lanternes ou plus exactement de vous faire payer 120 francs un bouquin qui est moins épais qu'il n'en a l'air. Ceci dit les aventures de Jeff Hawke en petites bandes noires et blanches, on aime ou on aime pas. Moi je n'aime pas, que cela paraisse dans Charlie, l'Humanité, le Progrès de Lyon ou en album.



L'AMERTUME EST DANS NOS CŒURS



Après Waltéry la semaine dernière qui craquait et mettait Natacha en scène dans un contexte pour le moins pornographique, voici Godard et Delinx qui prennent un peu de recul avec la Jungle en Folie. C'était une des seules BD caustiques de Pif (Gadjet, woaw) pour autant qu'on puisse dire



qu'elle était caustique. Débarrassé de Pif, les auteurs

continuent inlassablement à produire un album de temps en temps. Et voilà le recul : les héros de la série deviennent stars de cinéma, émettent des considérations acides sur le milieu de la BD, ne se prennent plus au sérieux et n'obéissent plus à la vieille règle un peu poussiéreuse du "gag-forcé-à-la-fin-d'une-page". Vous pouvez le lire même si vous êtes à la grande école. Pour une fois, les héros ont grandi et ont suivi le lecteur. Ce qui n'est pas le cas des héros de Dupuis.

LE FONDU ENCHAINE (série LA JUNGLE EN FOLIE) de MIC DELINX et GODARD chez DARGAUD, 35 francs adultes.



JE MOI PERSONNELLEMENT JE



J'aime bien parler de moi. C'est le seul sujet qui soit capable de me provoquer cet appétit d'écrire, cette envie de la page blanche, alors que parler d'autre chose me bloque dans d'atroces souffrances acréatives. J'aime aussi me parler, quand je suis seul, par exemple. En général, je fais les demandes et les réponses. Des fois, je me contredis, pour me surprendre, et ça marche à tous les coups. Je m'engueule. Pas longtemps, parce que je finis toujours par reconnaître que j'ai raison. Remarquez, c'est pas difficile : je suis vraiment quelqu'un d'exceptionnel. Je le sens, j'en suis profondément persuadé. Pas de lézard : je suis le meilleur. Alors, parler du dernier Martiny - Petit Roulet, dur. Ça cause



d'une équipe de tournage qui a des ennuis, qui doit engager le fils du producteur, qui a des problèmes de pelloche, de timing, de fric, de tout. Ça cause pas de moi. Dommage, ça aurait peut-être eu une bonne critique.

LE COEUR ET LA BOUE, de MARTINY et PETIT-ROULET chez CASTERMAN, 46 photos de moi.

SNOOPY OLÉ



Je ne supporte plus Snoopy. Les tee-shirts Snoopy, les classeurs Snoopy, les crayons Snoopy, les porte-clés Snoopy, les troussees Snoopy, les capotes anglaises Snoopy, basta, assez, stoooooop ! Commercial go home ! Et Mafalda, qu'est ce que c'est Mafalda ? C'est Snoopy espagnol. Indigeste en strip quatre images, Mafalda en album, c'est la maladie assurée, l'overdose de Snoopy made in Spain. Pire que tout.

LES VACANCES de MAFALDA, par QUINO chez GLENAT. 34 croquettes pour chiens.



Et une grande aventure de Johnny Focus, une ! Ce coup-ci, c'est à Téhéran que notre reporter castagneur sévit dans une seule histoire de 48 pages. Avec l'autre douceur de Khomeiny la Perse et Téhéran c'est le cyclone au moment où il déballe son Nikon. Du reportage presque vécu, qualité Micheluzzi. Ce deuxième album n'est pas édité par Kesseiring le suisse mais par Artefact le français, ce dont vous n'avez rien à foutre et vous avez raison.

Johnny Focus, destination Téhéran de Micheluzzi chez Artefact. 46 péloches.

PETIT ALBERT



Ceci est un album branché. Le jeune Albert, pastiche réussi des tous premiers albums de Gaston Lagaffe, format compris, doit être pris au second degré : Albert est l'antithèse de Gaston, l'un en 1950, l'autre en 1985. Vous avez compris quelque chose à ce que je viens d'écrire ? Moi, pas ! Lisez donc

LE JEUNE ALBERT



cette très jolie petite chose, les mésaventures de ce jeune héros rétro font plaisir quelque part, mais je ne saurais dire où.

Le jeune Albert de Chaland, Humanoïdes associés. 1/2 format, 40 francs entiers.

SALUT LA PROMO!

VOIR PAGE 17



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 enrégés ! 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 !

250 K of pure mystery

Jeu du mois dans ILLI, 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)

COMMODORE VEUT NOUS PRENDRE POUR DES CONS!...

Suite de la page 1

comment peut-on faire une aussi mauvaise chose ? Pas moyen de rentrer une valeur ou un label dans une case sans préparer la case en question en lui balançant deux caractères de contrôle. L'antithèse de la convivialité. 17 colonnes de 50 lignes seulement. Et en plus, au lieu d'appeler leur soft "tableur" ou "calque", comme tout le monde, c'est "chiffrier" qui a été retenu. Ridicule, comme le programme de graphisme qui est d'une telle complexité et d'une pauvreté graphique à chier (c'est emmerdant pour un programme graphique de n'être pas graphique !). Le programme de gestion de fichiers est à montrer dans toutes les écoles d'informatique comme démonstration de ce que l'on arrive à faire quand

Le micro-processeur est un 7501, extrapolation du 6502. 64 Ko de Rom et 64 Ko de Ram dont 60671 octets pour l'utilisateur. 40 colonnes de 25 lignes de texte. Un petit graphisme de 320 x 200 pixels avec 121 couleurs (en fait 15 couleurs avec 8 nuances plus le noir) et 2 générateurs de sons.

LE MACHIN ? MES TRUCS !

Oh et puis merde, j'ai pas envie de le finir, cet article. Pour ce à quoi il va servir, il y a tellement d'autres bonnes machines et Commodore lui-même va sortir son 128 en septembre, qui va bien pouvoir acheter un clou pareil ? Je vous fais le reste à la va-vite.

BON, TU TERMINES L'ARTICLE, PARCE QUE MOI JE, HEIN...



on se dit professionnel et qu'on ne l'est pas vraiment. Lamentable. Toutes ces saloperies intégrées, sous prétexte d'être destinées au grand public, ne sont qu'un ramassis de ratages qu'il ne faut mettre entre les mains de personne. Le manuel petit format de 200 pages en français qui est fourni n'arrangera pas les choses.

LE RESTE ? MES TALONS !

Le reste de la bécane est classique.

VIIIIITE

L'apparence de l'engin est toc, le clavier mécanique est bon, identique à celui de la version portable du C64, le SX 64. Le basic est génial par rapport à celui du C64 mais faiblard à côté des récents Amstrad. Les différentes sorties répondent présent à l'appel avec les prises non-standard dont je vous ai parlé tout à l'heure : broche série DIN, cartouche spéciale, 2 sorties joystick spéciales, sortie cassette spéciale et port utilisateur aux fonctions

occultes. Tous ces jolis petits trous sont bien étudiés avec des prises bien compliquées pour que le brave gogo qui aura fait l'acquisition de cette petite merveille ne puisse acheter ces périphériques que chez Commodore où on les lui vendra un peu plus cher que beaucoup moins ailleurs. Un grand bravo aux chercheurs maison, ça a dû être vachement dur de trouver des prises aussi biscornues, ils ont dû en voir des fournisseurs avant de dégoter celles-là. Viite, qu'est ce qu'il reste à voir ? Ah, oui, les tests. Le test fou 1 qui cherche 20 fois la racine de 2 avant de remonter le résultat 20 fois au carré donne 2,00232917 au lieu de 2, ce qui est très faux. Il lui faut 2 secondes pour arriver à cette erreur, ce qui est très rapide, presque aussi bien que l'Amstrad. Pour afficher le résultat de la boucle classique
10 FOR N= 1 TO 1000
20 PRINT N
30 NEXT N
47 secondes sont nécessaires, ce qui est très mauvais.
Top, terminé.

ACHETER OU PAS

Oh que non, défense d'acheter. Je ne veux pas qu'on achète, qu'on se le dise ou j'excommunie. Si vous aimez Commodore, achetez un 64 chez un parallélisme, vous profiterez du très joli catalogue de cet engin. Si vous tenez vraiment à la nouveauté, attendez le Commodore 128, ils vont nous le sortir en septembre et celui-là, il est compatible avec le 64. Quels pédaleurs dans la semoule, quand même !

COMPAREZ!



L'ENSEMBLE:
3490 f.

ORIC ATMOS+MONITEUR COULEUR+MAGNETO K7

Performant : On ne présente plus l'ORIC ATMOS : 48 k Octets de mémoire, BASIC performant, graphisme haute résolution couleurs, etc... Pour afficher clairement ces performances, nous avons fait construire spécialement un moniteur couleur, l'OR 14 : il est équipé d'un câble qui se branche directement dans l'ordinateur, ce qui facilite les branchements. L'écran assure un contraste et un rendu des couleurs exceptionnel, et l'amplitude a été spécialement réglée pour obtenir un affichage « pleine page ».

Complet : l'ensemble que nous vous proposons est « prêt à travailler » (ou à jouer !) : un ordinateur ORIC ATMOS, un moniteur couleur 36 cm OR 14 de haute qualité, et un magnétocassette. Vous avez tout de suite tout ce qu'il faut pour démarrer.

Evolutif : Bien que largement assez performant, l'ensemble construit autour de l'ORIC ATMOS peut s'agrandir au fur et à mesure de l'évolution de vos besoins ou de vos connaissances grâce à de nombreuses possibilités de branchements

Intelligent : Déjà établi comme un best-seller sur le marché français, l'ORIC ATMOS a fait ses preuves et bénéficie d'une très large bibliothèque de logiciels de toutes sortes (jeux éducatifs, applications professionnelles) dont un très grand nombre en français.

L'ATMOS et les matériels qui l'entourent sont couverts par une **garantie constructeur d'un an** par EUREKA INFORMATIQUE, qui a récemment acheté ORIC Angleterre et qui est à ce titre propriétaire de la marque ORIC et distributeur exclusif de ses produits



LE TUBE DE L'ETE

Bon de commande à retourner à

DERNIERE MINUTE:
LES 1000 PREMIERES COMMANDES
SERONT ACCOMPAGNEES DE
10 CASSETTES DE PROGRAMME
GRATUITES.

Eureka Informatique

39, rue Victor Massé
75009 PARIS
Tél : 281.20.02
Télex : 649.385 F

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

Les matériels suivants :

M. :	Qté	Désignation	Prix
Adresse :			
Code :			
Ville :			
désire commander :			
<input type="checkbox"/> Un ensemble ORIC à 3 490 F			
<input type="checkbox"/> Un ORIC ATMOS à 990 F			

Ci-joint mon règlement par _____

(Ajouter 25 F de frais de port si votre commande est inférieure à 500 F.)

Vous détestez votre librairie ? Bravo ! **SALUT LA PROMO** est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. Comment faire ? Prenez les prix de la liste ci-contre, ajoutez 6 francs de port par album et renvoyez-nous le bulletin jaune avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit.

SALUT LA PROMO!

Dans notre série "n'écrivez plus idiot", nous poursuivons nos promos avec des cartes postales. Cette semaine, une superbe série avec Moebius, Bilal, Liberatore, Pichard, Forest et F'murr. Qui dit mieux ? 6 cartes couleurs gratos pour tout achat du "Jeune Albert". Un cadeau de 25 bâtons, pardon 25 francs ! Mais où s'arrêteront-ils ? La suite dans notre mille quatre cent vingt quatrième épisode de "Salut la promo", la semaine prochaine.

Bon de commande

<input type="checkbox"/> Oui, je veux ... exemplaires du Jeune Albert à 40 francs + 6 francs de frais de port. Je recevrai en prime 6 cartes postales de mes auteurs favoris. Je craque et je joins la somme : de ... Francs.	
<input type="checkbox"/> Je désire commander d'autres albums. Ci-joint ma commande accompagnée de son règlement	
<input type="checkbox"/> Je veux juste recevoir votre bulletin de vente par correspondance.	
<input type="checkbox"/> Je ne veux rien du tout et j'en suis fier.	
Nom :	
Prénom :	
Adresse :	
Code postal+ ville :	
Envoyer ce bon à : IMPRESSIONS 3 Impasse du Colombier, 95230. SOISY	

CE QUI EST EN HAUT	35,00
CHEZ LUCIEN	30,00
CLARKE ET KUBRICK	38,00
COLOMBO	64,00
DESTIN FARCEUR	64,00
FOLIES ORDINAIRES	69,00
CARAGAL	33,50
GUERRES FROIDES	49,00
GWEN D'ARMOR	38,00
HISTOIRES A LA CON	46,00
J.FOCUS TEHERAN	46,00
JEUNE ALBERT	40,00
JOHNNY FOCUS	69,00
LA TERRE CREUSE	60,00
LOTUS DE SANG	33,00
NATHALIE	40,00
NOCES DE BRUME	38,50
NOUVELLES DU FRONT	48,00
OPERA NOIR	39,00
PETIT PEINTRE	46,00
RETOURNER A PECS	33,50
SERRE MOI FORT	66,00
SUPER PHACOCHERE	46,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
UGAKI	56,00

VISMO

Sélection

Vente Informations Services Micro-Ordinateurs
Micro-ordinateurs familiaux

84, bd Beaumarchais - 75011 Paris 88, bd de Reuilly - 75012 Paris
 Métro Bastille ou Chemin Vert Métro Daumesnil ou Dugommier
 De 10 h à 20 h sauf dimanche 338-60-00 De 14 h à 20 h sauf dimanche et lundi

Jacky ZDUNEK
 Christian JACQUIER

EXPLOITEZ VOTRE AMSTRAD

VISM'EDIT PRESENTE

**BON DE
 COMMANDE**

VISMU
 VOUS OFFRE
 UN BON
 D'ACHAT
 CONFIDENTIEL

DATE :

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

TELEPHONE :

VILLE :

CODE POSTAL :

VEUILLEZ LIBELLER
 VOTRE REGLEMENT A L'ORDRE
 DE VISMO INFORMATIQUE

PREMIER TTC

138.00

FRANCS

SANS FRAIS DE PORT

PROMO
 SPÉCIAL ÉTÉ
 POUR LES LECTEURS
 D'HEBDOGICIEL
 SUR PÉRIPHÉRIQUES ET
 LOGICIELS
 POUR ZX 81, ORIC.
 SPECTRUM,
 PRIX CANON
 tél. : 338.60.00

Jeux

1. L'ordinateur.....
2. Le langage Basic.....
3. La notion de programme.....
4. Quelques instructions Basic.....
5. Test des connaissances.....

CHAPITRE 2 : Les jeux.

1. Le Loto.....
2. Deviner des chiffres.....
3. Le pendu.....

CHAPITRE 3 : Mathématiques

1. Manipuler des degrés.....
2. Résoudre des équations.....
3. Statistiques.....

CHAPITRE 4 : Graphismes

1. L'histogramme.....
2. Une table à dessin.....

CHAPITRE 5 : la gestion de fichiers

1. Les notions de données et de fichiers.....
2. La gestion des fichiers.....
3. Une application des fichiers.....
4. Programme AGENDA.....
5. Budget familial.....

CHAPITRE 6 : Comptabilité

1. Facturation.....
2. Comptabilité générale.....
3. bulletin de paye.....

VISM'EDIT

Gestion

Education

Domestique

**Impression
 Documents**

COMPTAMSTRAD

LOGICIEL COMPTABILITÉ sur AMSTRAD:
 Version cassette
 200 Comptes 750 lignes d'écritures

Ce logiciel vous permet de gérer vos comptes suivant les indications ci-dessous, les 750 lignes d'écritures pouvant être définies par séquence soit mensuelle soit d'une durée réduite quinzaine, hebdomadaire, ou autre suivant le nombre d'écritures que vous avez à comptabiliser.

Vos comptes et leurs mouvements sont tenus en permanence dès que vous avez saisi toutes les écritures.

Vous pourrez donc à tout moment les consulter, tirer une balance, qui non seulement sera conforme au PLAN COMPTABLE mais qui de plus par une gestion de COLLECTIFS BILAN et GESTION sera un TABLEAU de BORD de votre ENTREPRISE à condition bien entendu que toutes vos écritures soient correctement passées ce qui ne dépendra que de vous.

Procédure de chargement

1. Presser simultanément la touche CTRL et la petite touche ENTER.
2. Presser la touche PLAY du lecteur de cassettes.
3. Appuyer sur une touche du clavier.

CPC 464
 CPC 664

AMSTRAD

Comptabilité générale

VISM'EDIT

AMSTRAD

Comptabilité générale
 (nouveau plan comptable)

750 comptes
 200 collectifs
 OPÉRATIONNEL
 DE
 SUITE

- Compte clients-fournisseur
 avec sortie Listing

- Compte Banque - Caisse
 avec sortie Listing

- Journaux - Ventes -
 Achats avec sortie Listing

- TVA - Achats - Ventes
 avec sortie Listing

ETC

CONDITIONNE
 SUR UN SUPPORT
 EN POLYSTYRENE
 AVEC LA K7
 PROGRAMMES

**NOUS N'AVONS PAS
 TROUVE MIEUX**

POURQUOI ATTENDRE ?

**prix d'une vrai
 COMPTA**

450.00 FRANCS TTC

COMMANDE A ADRESSER A VISMO INFORMATIQUE
 VEUILLEZ LIBELLER VOTRE REGLEMENT A L'ORDRE DE VISMO

ENVOI EFFECTUER PAR CORRESPONDANCE EN 48 HEURES
 SANS FRAIS DE PORT

**NE MANQUEZ PAS LA
VRAIE RÉVOLUTION
VENEZ VOIR ET COMMANDER
VOTRE 520 ST**

CHEZ MICRO-VIDÉO, LE REVENDEUR
EXCLUSIVEMENT SPÉCIALISÉ SUR ATARI
DEPUIS 5 ANS

MICRO-VIDÉO : 8, rue de Valenciennes
75010 PARIS. 201-24-30, 201-83-66
ouvert tous les jours de 13 h à 19 h sauf Dimanche et Lundi.

GENERAL
le temple d'AMSTRAD

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

**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

VTR INFORMATIQUE
VTR Micro Nord : 252.87.97 : 54, Rue Ramey, 75018 Paris
VTR Micro Sud : 545.38.96 : 105, Bld. Jourdan, 75014 Paris
VTR Micro Lyon : (7) 842.14.16 : 49, rue de la Charité, 69000 Lyon

VOUS ANNONCE

LA FOIRE AUX SOFTS

Dans le cadre de son opération
«Micro Spécial Vacances»
du 1er juillet au 15 septembre 1985.
La Foire aux Softs, c'est des prix spéciaux
(jusqu'à 45 % de remise),
sur près de 200 titres, pour les ordinateurs :
ZX 81 - SPECTRUM - ORIC 1 ou ATMOS
COMMODORE 64 - MSX
Venez découvrir le plaisir de l'Informatique Familiale

MICROPOLIS

- THOMSON-M05-T07.70
- POINT CONSEIL TIFY
- MSX - YAMAHA - SANYO
- LIBRAIRIE



**sinclair
ORIC**

commodore
COLECOVISION™
ATARI | **CBS**
ELECTRONICS

29, rue Paillet de Montabert
10000 TROYES
Tél. (25) 73.28.49

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

POURQUOI PAYER PLUS CHER?



L'ENSEMBLE:

990 f.

ORIC ATMOS+PERITEL+ALIM+3CASSETTES DE JEUX

LOGICIELS ORIC 1

ASSEMBLER DISAS	102.00	INTERTRON	60.49
ASTEROIDS	69.97	MONITEUR 1.0	105.55
CARN 3	60.49	MULTIGAMES	53.37
CASPAK	71.16	ORIBLE	60.49
CASSE BRIQUES	49.81	ORIC FLIGHT	37.95
CENTIPÈDE/CHENILLE INF.	79.46	ORIC FORTH	142.32
DICO 5	60.49	ORIC MON.	102.00
DINKY KONG	79.46	PUSSANCE 4	49.81
EUROPE OU GEOFRANCE	73.53	SPACE CRYSTAL	79.46
GALAXION	71.16	STARFIGHTER	79.46
GALAXY 5	79.46	THE ULTRA	79.46
GENCAR	105.55	TRAITEMENT 3D	105.55
HOPPER OU JOGGER	79.46	WORD PROCESSOR	166.04
HYPER MASTER MIND	60.49	ZODIAC	79.46

PERIPHERIQUE & ACCESSOIRES

Moniteur couleurs OR14	2750
Câble péritel avec alimentation	150
Moniteur monochrome vert	950
Câble pour moniteur monochrome	80
Modulateur pour télé noir et blanc	260
Magnétocassette ZETA	350
Cassettes vierges (les 10)	75
Imprimante 4 couleurs MCP40	1290
Imprimante 4 couleurs MCP80	2850
Câble pour imprimante	150
Interface joystick programmable	350
Joystick QUICKSHOT 1	95

LOGICIELS ORIC 1 & ATMOS

3D INVADERS	79.46	J'APPRENDS LA CAO	135.20
ACHERON'S RAGE	79.46	KIT ECRAN	112.67
L'ANGLE D'OR	135.20	COMPLÉTEUR BASIC	171.97
ANNUAIRE	105.55	LE PROTECTOR	71.16
AS DES AS	112.67	LOTORNIELS	90.14
AUTHOR	130.46	MYSTERY TOWER	79.46
CHESS	79.46	ORIC BASE	112.67
CRIBBAGE	79.46	ORIC BASIC PLUS	112.67
CROCKY	90.14	ORIC CALC	135.46
D.A.O.	112.67	ORIC GESTION 1	142.32
DAMBUSTER	79.46	ORIC GESTION 2	142.32
DEFENCE FORCE	71.16	ORICADE	97.25
DONT PRESS LETTER O	79.46	ORION	171.16
DRAUGHTS (Damier)	79.46	ORISCRIBE	171.97
FRIGATE COMMANDER	74.72	PROBE 3	85.39
GASTRONOM	71.16	QUACK A JACK	79.46
GESTION DE STOCK	135.20	RAT SPLAT	79.46
GHOST GOBLER	85.39	SCUBA DIVE	79.46
GOOLLORE	71.16	SUPER COPY ECRAN	112.67
GREEN CROSS TOAD	85.39	SUPER FRUIT	79.46
HARRIER ATTACK	79.46	TRICK SHOT	79.46
HUBERT	90.14	ULTRA ZONE	79.46
INVADERS	85.39	XENON I	97.25
J'APPRENDS L'ANGLAIS	105.55	ZORGON'S REVENGE	88.95

PROMO LOGICIELS ORIC 1

6 best sellers des jeux
d'arcade pour ORIC 1
pour 200 F!



LE TUBE DE L'ETE

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

EUREKA INFORMATIQUE, 39, rue Victor Massé 75009 PARIS

Pour commander, utiliser le bon à découper de la page précédente.

**DUPLICATION DE VOS PROGRAMMES
INFORMATIQUES SUR CASSETTE**

Dépêchez-vous
avant la nouvelle taxe sur
les cassettes vierges.

CASSETTES VIERGES POUR MICRO

Prix T.T.C. par boîte de 25, frais de port inclus.

C 10	200,00F	C 40	250,00F
C 15	212,50F	C 60	275,00F
C 20	225,00F	C 90	300,00F

Commande par boîte de 25 exemplaires.
Le bon de commande est à retourner accom-
pagné du règlement à :

cassettes LE TEMOIGNAGE

51, rue de Ville-d'Avray - 92310 SÈVRES - Tél. (1) 534.43.78

Je souhaite _____ Boîte(s) de C _____

Nom _____

Adresse _____

Revendeurs, nous consulter.

box office
suite de la page Cinoche

01) ROSE POURPRE DU CAIRE	01) 18/20
02) APRES LA REPETITION	02) 18/20
03) BRAZIL	03) 17/20
04) PERIL EN LA DEMEURE	04) 17/20
05) LA VIE DE FAMILLE	05) 16/20
06) ESCALIER C	06) 16/20
07) LA MAISON ET LE MONDE	07) 16/20
08) AU-DELA DES MURS	08) 16/20
09) SANG POUR SANG	09) 16/20
10) RENDEZ-VOUS	10) 15/20
11) WITNESS	11) 15/20
12) SERIE NOIRE/NUIT BLANCHE	12) 15/20
13) BIRDY	13) 15/20
14) PIANOFORTE	14) 15/20
15) CRAZY DAY	15) 15/20
16) CONTES CLANDESTINS	16) 15/20
17) LA BALADE INOUBLIABLE	17) 15/20
18) ADIEU BONAPARTE	18) 15/20
19) BLANCHE ET MARIE	19) 15/20
20) NUIT PORTE JARRETTES	20) 15/20
21) SUBWAY	21) 15/20
22) REPO MAN	22) 15/20
23) CHOOSE ME	23) 15/20
24) RETOUR MORTS-VIVANTS	24) 15/20
25) SAC DE NOEUDS	25) 15/20
26) LES POINGS FERMES	26) 15/20
27) LES SAISONS DU COEUR	27) 15/20
28) ELECTRIC DREAMS	28) 15/20
29) FRENCH LOVER	29) 14/20
30) FASTER PUSSYCAT	30) 14/20
31) LA DECHIRURE	31) 14/20
32) LE FIL DU RASOIR	32) 14/20
33) 2010	33) 14/20
34) POULET AU VINAIGRE	34) 14/20
35) ROUGE MIDI	35) 14/20
36) SALE TEMPS PR 1 FLIC	36) 14/20

DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

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

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

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

nouveau

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.

UP'N DOWN

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

TAPPER

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

SORCERY

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

MACADAM BUMPER

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

DEFEND OR DIE

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

MEURTRE A GRANDE VITESSE

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

SÉRIE NOIRE

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

SURVIVOR

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

MESSAGE FROM ANDROMEDA

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

FOREST AT WORLD'S END

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

HOUSE OF USHER

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

BC'S QUEST FOR TIRES

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

LUNAR LEEPER

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

JAW BREAKER II

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

AQUATRON

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

LE CRIME DU PARKING

Résoudre une affaire aussi sordide et crapuleuse que le meurtre d'Odile Conchoux nécessite un sang-froid et un esprit déductif acérés. 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.

ELIDON

Voilez deci-delà en quête des fabuleux fers à cheval qui apportent paix, joie, sérénité, richesse...

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...

THE DAMBUSTERS

Reprenez à votre compte l'œuvre des pionniers de la lutte écologique armée : à bas les barrages noyeurs de vallées.

BOULDER DASH

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

MEURTRE A GRANDE VITESSE

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

XAVIOR

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

FBI

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

MEGAHITS

Incroyable ! Dix titres fabuleux pour 30 balles le titre ! Et vous n'avez pas encore envoyé la commande !!!

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 *	275
2 CRIME DU PARKING	DISK	F V *	190
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 BRUCE LEE	DISK	A J M *	245
5 SKYFOX	DISK	A J M *	300
6 PARANOIAK	DISK	F V R *	350
7 DALLAS	DISK	A V R *	245
8 EPIDEMIE	DISK	F V R *	350
9 OPERATION MERCURY	DISK	F R M *	390
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	300
15 AZTEC	DISK	A J M	350
16 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	290
17 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	F J R	380
18 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	300
19 CHOPLIFTER	DISK	A J M	300
20 HARD HAT MACK	DISK	A J M	300

AMSTRAD

1 SORCERY	K7	A J M *	95
2 DEFEND OR DIE	K7	A J *	110
3 KONG STRIKES BACK	K7	A J M *	95
4 MACADAM BUMPER	K7	F J *	140
5 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F J *	160
6 SURVIVOR	K7	A J *	110
7 HUNCHBACK II	K7	A J M *	95
8 BATTLE FOR MIDWAY	K7	A J M *	115
9 HOUSE OF USHER	K7	A V *	110
10 FOREST AT WORLD'S END	K7	A V *	65
11 MESSAGE FROM ANDROMEDA	K7	A J *	65
12 SERIE NOIRE	K7	A J *	145

WEB DIMENSION

L'esthétique et la sensibilité musicale priment dans la découverte de cet univers, pas si impitoyable qu'il n'y paraît.

MASTER OF THE LAMPS

Les mauvais génies ont cassé leur lampe. A vous de jouer les petits réparateurs du dimanche. Un tube de colle est nécessaire à la réussite !

BC'S II GROG'S REVENGE

Plus beau que le premier, plus drôle aussi : un véritable Tex Avery. A vous d'en déterminer le dénouement.

KONG STRIKES BACK

Les montagnes russes vous fileront le mal de mer. Mais un Mario averti en vaut deux, surtout avec quelques bombinettes dans les poches.

HUNCHBACK II

Si vous vous tapez la cloche, n'oubliez pas qu'aux yeux de certains vous allez passer pour en être une. Infernal mais beau, si beau.

FOX

Plus beau que Zaxxon, plus fou que Lode Runner. Le haut du sommet du panier, en arcade, et pour votre thomson à vous tout seul. Génial, absolument !

OPERATION MERCURY

Partez à l'assaut des mers du Sud à bord d'un sous-marin moins que banal vu le nom : Piggy. Tout un programme que vous ferez un plaisir de parcourir si vous aimez admirer de la belle programmation !

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

SOFT-PARADE ©

COMMODORE 64

1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	A V M *	380
2 LODE RUNNER	MODULE/K7	A J M	290/100
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 BOULDER DASH	K7	A J M *	95
5 THE DAMBUSTERS	K7	A R M *	95
6 ELIDON	K7	A J R M *	135
7 MEGA HITS	K7	A J M *	320
8 WEB DIMENSION	K7	F J R M *	140
9 MASTER OF THE LAMPS	K7	F J R M *	109
10 BC'S II GROG'S REVENGE	K7	A J M *	95
11 PSI WARRIOR	K7	A F J M *	99
12 UP'N DOWN	DISK/K7	A J M *	145/95
13 TAPPER	DISK/K7	A J M *	145/95
14 SPY HUNTER	DISK/K7	A J M *	145/95
15 SPY VS SPY	K7	A J M *	109
16 CONAN	DISK	A J *	145
17 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M *	380
18 TOURNAMENT TENNIS	DISK	A J M *	150
19 RAID OVER MOSCOW	K7	A J M *	95
20 SUMMER GAMES	DISK/2 K7	A J M *	249/165
21 KRYSTAL OF ZONG	K7	A V J M *	60
22 BATTLE FOR MIDWAY	DISK/K7	F J R M *	200/150
23 GHOSTBUSTERS	DISK/K7	A J M *	139/109
24 BRUCE LEE	DISK ou K7	A J M *	145/95
25 SPELUNKER	DISK	A J M *	275
26 HYPER BIKER	K7	F J M *	90
27 WHISTLER'S BROTHER	DISK	A J M *	275
28 DECATHLON	DISK/K7	A J M *	230/120
29 BEACH HEAD	K7	A J M *	95
30 BLUE MAX	K7	A J M *	95
31 PSYTRON	K7	A R J *	85
32 MASK OF THE SUN	DISK	A V R *	340
33 VOYAGEUR	K7	F V *	145
34 DALLAS	DISK	A V R *	190
35 HOBBIT	K7	A V R *	135
36 HOVER BOVVER	K7	A J M *	120
37 KILLER WATT	K7	A J M *	120
38 ZENJI	K7	A J R M *	120
39 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M *	380
40 ARABIAN NIGHTS	DISK	A J M *	160

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	160
4 MR WIMPY	K7	F J *	50
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 *	120
9 FRELON	K7	F J *	120
10 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V *	145
11 BIG BASTON	K7	F J *	120
12 PSYCHIATRIC	K7	F J *	120
13 TENDRE POULET	K7	F V R	120
14 LANCELOT	K7	F J *	150
15 TERMINUS	K7	F J *	120
16 ULTIMA ZONE	K7	A J *	95
17 MISSION DELTA	K7	F J R	90

SPECTRUM

1 DARK STAR	K7	A J *	95
2 SPY HUNTER	K7	A J *	85
3 XAVIOR	K7	F J *	70
4 BRUCE LEE	K7	A J *	85
5 MEGA HITS	K7	A J *	310
6 ZAXXON	K7	A J *	85
7 MATCH POINT	K7	A J M *	85
8 SABRE WULF	K7	A J *	85
9 UNDERWORLDE	K7	A V *	85
10 BEACH HEAD	K7	A J *	85
11 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V *	100
12 ATIC ATAC	K7	A J M *	95
13 PSYTRON	K7	A R J *	89
14 HOBBIT	K7	A V R *	135
15 PAINTING JOE	K7	F J *	75
16 LOMBRIX	K7	F J *	95
17 VOX	K7	F L *	160
18 3D MOVER	K7	F L *	180
19 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F J R	95
20 MANOIR Dr GENIUS	K7	F A R	140

THOMSON

SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TOUS CES LOGICIELS SONT COMPATIBLES M05, T07 AVEC EXTENSION 16K ET T07, T0

1 FOX	K7	F J M *	145
2 AIGLE D'OR	K7	F V *	160
3 FBI	K7	A J M *	190
4 INVASION	K7	F J *	155
5 AIRBUS	Module	F J M *	475
6 ELIMINATOR	K7	F J M *	120
7 PULSAR II	K7	F J M *	120
8 STANLEY M05	K7	J M *	125
9 SPACE SHUTTLE SIMULATOR M05	K7	F R J *	260
10 VOX M05	K7	F L *	160
11 YETI	K7	J M *	140
12 LABYRINTHE SURVIE	K7	F V M *	190
13 BACKGAMMON	K7	R *	170

10 % de remise pour
les abonnés !

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER :
SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 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.

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, 160, rue Legendre 75017 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 pénibleuse" qui vous transportera dans une jungle hostile en deux somptueux tableaux. 120 francs les 6 jeux en basic étendu.



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

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



Des jeux, de l'électricité et du plaisir, voilà de quoi faire frémir les électrons dans votre MO5 et quand en plus ces jeux sont multiples et douze vous envisageriez 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 voulez, vous n'en croirez pas plus vos yeux que votre MO5 n'en croira ses jeux !



BON DE COMMANDE A ENVOYER A SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS.

Nom/prénom.....
 Adresse.....
 Code postal.....
 Ville.....

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

REGLEMENT JOINT 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 né-

cessaires 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

titre 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 : 160, rue Legendre 75017 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.

Directeur de la Publication
 Rédacteur en Chef : Gérard CECCALDI
 Directeur Technique : Benoîte PICAUD
 Rédaction : Michel DESANGLES, Michaël THEVENET
 Secrétariat : Martine CHEVALIER
 Dessins : CARALI
 Editeur : SHIFT Editions 160, rue Legendre 75017 PARIS
 Distribution NMPP
 Publicité au Journal
 Commission paritaire 66489
 RC 83 B 6621
 Imprimerie : DULAC et JARDIN S.A. Evreux



PEPE LOUIS REVIENT!

Pépé Louis Yargglllll arrive chthonk dans un recueil kraaaaaaak de ses aventures bzoingggg les plus folles koukaiiii ! Pour 59 francs, vous aurez droit à un livre qui répond aux caractéristiques suivantes :

- Il est beau.
- Il est intéressant.
- Il n'a pas de fautes d'orthographe.
- Les pages sont numérotées.
- Il y a la fin de l'histoire.
- Steve Jobard, Lord Sansclerc et Jack Tramolo sont dedans.
- Il est pas cher.
- Il a une couverture.
- L'informatique y est tournée en dérision.
- La couverture est belle.
- Elle est de Solé.
- L'intérieur est beau.
- Il est de l'imprimeur.
- Il n'a aucune chance de recevoir le Goncourt, quoique.
- Et puis, à quoi ça servirait que Jean-Louis Le Breton se décarcasse ?



BON DE PARTICIPATION

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

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

Signature obligatoire (signature des parents pour les mineurs).

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



BON DE COMMANDE

Vous en voulez un exemplaire rien que pour vous ? Envoyez le fric : 59 balles et c'est nous qui payons le facteur.

NOM.....
 PRENOM.....
 ADRESSE.....
 REGLEMENT: CCP CHEQUE

PETITES ANNONCES GRATUITES

APPLE

VENDS ou échange nombreux programmes pour Apple II, tels que Conan, Bruce Lee, Dallas Quest, Masquerade, 7 cities of gold, etc. Réponse assurée. J.Ph.Vuillomenet, 34 Ch.Chevillarde, Ch-1208, Genève, Suisse.

CHERCHE tous contacts Apple II et Macintosh. Philippe Dienne, 2 Square Rocan, 75016 Paris. Tel: (1) 647 48 66.

ECHANGE tous programmes et documentations sur Apple IIe. Stéphane Epinette, 77 avenue de Verdun, 72400 La Ferté Bernard. Tel: (43) 71 01 75.

CHERCHE correspondants Apple IIe, IIC, ayant des programmes (jeux, utilitaires, documentation) à échanger. Tel: 791 09 55 (Hauts De Seine), demandez Philippe.

COMMODORE

VENDS Commodore 64 Pal, lecteur de K7, joystick, livres se rapportant au Commodore 64, 120 logiciels de jeux (environ 20 programmes utilitaires divers avec leur documentation), valeur 16000F, vendu 7000F. Jean-Claude Lehmann, 28 rue de la Scierie, 67115 Plobsheim.

DONNE ? Utilisateurs du CBM 64, étudiant en informatique accepterait d'écrire vos utilitaires en Basic ou LM selon vos besoins. José Pereira, 223 rue de Boussières, 59330 Hautmont.

VENDS Commodore 64 pour télé multistandards, 8 K7, magnéto, joystick, 3 livres, (valeur : 3500F) vendu 2500F (acheté il y a un an). Annie RASSENEUR, 16/20 rue des Fiacres, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tel: 04 66 44 293 aux heures de bureau.

VENDS Commodore 64 sécam (5/84), 1541 (7/84) avec Superbase, Vizawrite, Logo, Mater, Xper, Calresult, et leurs documentations, ou jeux parmi les derniers, 6000F. Dominique au (3) 486 00 47.

CHERCHE 2 correspondants possédant un micro (de préférence CBM 64) et ayant entre 13 et 17 ans. Olivier et David Sergent, 22 rue Burnkirch, 68720 Iwfruth. NDG: Bonne chasse.

VENDS Commodore 64, 450 logiciels (copieurs, Basic 1 et 2, Décalathlon, Hyper olympic, Xper, Ultima 1, 2 et 3, Ghosbusters, Summer games, Conan, etc.), drive 1541, magnéto, documentations, bouquins (Psi, HHHHebdo, Tilt, Votre ordinateur), interface Pal, Sécam, vieux mais très bon état : 7150F à débattre. Demander Michaël au (1) 376 90 56.

VENDS Commodore 64, lecteur de disquettes, cartouche Fast Load, nombreux programmes récents, disquettes, 1985, 5500F, Veytrex et 3 K7, 1000F. Jean au 855 48 50.

CHERCHE jeux pour CBM 64, Karateka, Summer Games 2, The right stuff, Rescue on fractalus, Field of fire et Airwolf, à échanger contre autres. Ludovic Dardenne, E2 Le Thouar, 83130 La Garde. Tel: (94) 75 54 89.

VENDS ou échange 1 jeu sur Commodore 64, Hyperbiker, 80F. Fabien Vassal, Lot valorea II No 41, 83120 Ste Maxime. Tel: 96 22 55.

VENDS CBM 64 Pal, 1541, imprimante MPS 801, moniteur couleur, joystick, 400 jeux, livres, 8000F. Roulie, 131 rue des bas, 92600 Asnières. Tel: 799 22 60.

CHERCHE à comprendre le déplacement des sprites avec joystick (en langage machine uniquement) ainsi que la musique sur le Commodore 64. Joel au (88) 63 20 79. Joel Dietle, 11 rue du chateau, 67240 Bischwiller. NDG: A la troisième à gauche ils prennent à droite et font bip bip.

CHERCHE contacts pour échanges de jeux sur K7 pour CBM 64. P.Hannot, 15 rue Edison, 62100 Calais.

CHERCHE lecteur de disquettes Commodore 1541 à prix raisonnable. Tel: (32) 40 02 93.

ECHANGE jeux et utilitaires pour Commodore 64 et recherche aussi les notices des programmes utilitaires Locksmith, Cyan supermon, 64 Assembleur 2.3 que je possède. Envoyez vos listes à Hervé Robinet, 8 voie Junon, 90300 Offemont Valdoie.

VENDS 6F pièce, ou échange nombreux jeux sur K7 sur Commodore 64 (Zaxxon, Aztec, Pole position, Pitstop, Décalathlon, etc.). Xavier Desmars, 2 impasse des Courlis, 44310 La Chevrolière. Tel: (40) 04 32 08 après 17H30.

VENDS CBM 64 Pal, 1500F, moniteur couleur Taxan EX, 2200F, imprimante CBM MPS 801, 2000F, disque 1541, 2000F, programmes de jeux de 5 à 20F, livres et documentations. J.C. Roulie, 131 rue des bas, 92600 Asnières. Tel: 799 22 60.

VENDS Commodore 64 RVB sous garantie jusqu'en Décembre, péritel, lecteur de K7, 2 joysticks, autoformation au Basic 1, Commodore magazine, nombreux bouquins, 8 K7 de jeux (Décalathlon, Wild fire, Crazy Kong, etc.), 4500F à débattre. Tel: (1) 869 22 81.

CHERCHE pour CBM 64, les programmes les plus pornos possible sur disquettes. Y.Le Guen, 8 impasse de la cascade, 56300 Pontivy. NDG: Envoyez lui Xper!

CHERCHE pour CBM 64, Strip poker, Sex puzzle, Beach Head, Raid over Moscow, Ghostbusters. Réponse assurée contre un timbre. Vincent George, 24 rue Jules Huret, 62200 Boulogne sur mer.

HECTOR

CHERCHE personne possédant Hector 2 HR ou 2HR + pour échanger listings de programmes. Christophe Tel: (22) 88 00 41.

VENDS Hector 2 HR (84) 48K + ma gnétophone incorporé + 2 manettes de jeu + documentations (livres, revues, programmes à taper, K7 de jeux (14) manuels pour Hector 2HR) + K7 Basic III et Basic II (valeur 5500 F.) Vendu 3000 F. Monsieur BEEHARRY FEROZ Tel: 263 50 93.

VENDS Hector 2 HR + 48 Ko + lecteur enregistreur + 3 logiciels + 2 joysticks + programmes + livre assembleur + Guide de la ROM: 3000 F. Tel: (53) 90 22 50.

VENDS moniteur vert pour Hector: 700 F. Cartouche Basic 3X pour Hector HRX: 600 F. Cassettes: Basic III: 250 F. + Astéroid: 100 F. + Cowboys: 50 F. + cassette avec plusieurs jeux en Basic III: 100 F. Hebdomagiciel n° 1 à 20 moitié prix + programmes divers + une cassette gratuite pour le premier acheteur. Monsieur CHAMARD 35 rue des sablonnières 77670 ST MAMMES Tel: (6) 423 50 27.

ECHANGE logiciels pour Hector basse résolution (Alunissage + micro + yatsé + Crédit) contre d'autres logiciels. Ecrire à Monsieur VIOLON Philippe 14 rue de la Cerisaie 34220 CHARENTON. tel: 893 92 85 (avant 19 h 30) pas avant début Août.

VENDS moniteur vert Zenith + Hector 2 HR 48 Ko + lecteur de cassettes intégré + basic 3 + nombreux jeux et programmes + manette + revue Hector + manuels: 3800 F. à débattre. Tel: (6) 060 81 81.

RECHERCHE possesseurs d'Hector pour achat, vente ou échange de logiciels, manuels ou bien encore, astuces de programmation. VENDS Micro Chess: 100 F. + Grenouille: 100 F. + dragon et donjon: 150 F. Langage Basic III et Assembleur + manuels "parlons basic avec hector HR" manuel Assembleur Z80 + guide de la Rom HR. Alexandre FARCY 9 allée J. prévart 95580 MARGENCY Tel: 416 17 53.

VENDS Hector 2 HR 48 Ko + K7 (astéroïdes, Frogger, glouton) + K7 basic III + extension Glouton + prise péritel + manettes de jeu + 99 livres : 4500 F. à débattre. Tel: 88 21 17 (après 18h). NDLC: Et l'indicatif ? Surtout ne pas oublier l'indicatif !

VENDS ou échange 4 logiciels en Haute résolution : Jeep lunaire, le dragon du donjon, entraînement au calcul, basic bilingue + 4 logiciels en basse résolution: Formule 1, Base spatiale, désert des tartares, Educ. Basic + 1 livre de 70 programmes Basic (standard) éditions RADIO. Le tout 1295 F (-2%) soit 1270 F. Si vous prenez 4 logiciels vous aurez une autre réduction de 2%. Si vous prenez tout vous aurez une réduction de 5%. Mais bien sûr vous pouvez échanger tous les logiciels avec des autres logiciels Hector en HR pour es mêmes valeurs. Profitez-en j'ai des vacances au mois d'Août et je ne tolérerais pas qu'on me dérange. Roger PEDRO 50 rue de Noé 45500 GIEN Tel: (38) 67 28 16. N'oubliez pas que je suis une personne de confiance.

TEXAS

VENDS TI 99/4A Peritel + basic étendu + synthétiseur vocal + Rac d'extension + extension mémoire 32K + carte contrôleur + lecteur de diskettes + assembleur + nombreux programmes. Le tout: 7500 F. Et RAC extension + extension mémoire 32K pour 1500 F. Monsieur STUM résidence de l'Ara avenue E. Hugues 06140 VENCE Tel: (93) 58 60 21 (après 18 h).

VENDS TI 99/4A + prise péritel + câble magnéto + 2 joysticks + 11 logiciels + basic étendu + 13 magazines de programmes anglais et français pour 2000 F. ECHANGE jeux sur K7 et Disk pour ATARI 800 XL Thierry LA-FORGE 4 square de la Bruyère 91000 EVRY Tel: 077 54 25.

A SAISIR cause double emploi VENDS TI 99/4A + péritel + 2 cordons magnéto (un simple + 1 double) + magnéto: 700 F. + module pole position + A. Maze Ing. + 2 manettes de jeu: 300 F. + Basic étendu + manuel + livres + cassettes programmes hebdo : 400 F. ou le tout pour 1000 F. (acheté 3800 F.) demander ROGER tel: (85) 75 06 83.

VENDS TI 99/4A + adaptation + magnéto spécial + cordon magnéto + 2 joysticks + basic étendu + gestion de fichiers + K7 basic étendu par soi-même + K7 basic simple par soi-même + 2 K7 de technique de programmation + manuels + documentations variées: 3800 F. + 6 modules jeux (Carwars, Invaders, Parsec, Foot, Vidéo games, Tombstone city) + K7 jeux divers: 1200 F. Le tout 4700 F. J. Christophe LELU tel: (61) 05 81 90.

VENDS TI99/4A + Basic étendu + 4 modules (driving demon, Ti invaders, Parsec, Blasto) + manettes de jeu + livres pour TI 99 + listings de jeux: 2500 F. Tel: (51) 37 74 94. Gael PER-RIN 14 impasse de la petite forge 85000 LA ROCHE SUR YON.

VENDS TI 99/4A + cordons magnéto + alim. + interface Secam Péritel Pal + 3 modules de jeux + documentation Basic + 21 revues Hebdomagiciel + revues 99 magazine + manettes de jeu : 1000 F. Très bon état. Pierre GRAND Cité des Jacobins 32100 CONDOM Tel: (62) 28 22 81 (après 18h).

VENDS TI 99/4A (83) peu servi + manettes de jeu + extension basic (85) + 4 jeux + livres et K7 initiation et de jeux. Le tout : 2000 F. Tel: 039 14 16.

AU 32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS

ESPACE MICRO

MATÉRIELS LOGICIELS LIVRES

JUILLET 85

COMMODORE

ANKH	130
ARCHON	150
AZTEC CHALLENGE	115
BATTLE FOR NORMANDY	190
BC QUEST	
FOR TYRE	135
BEACH HEAD	130
BRUCE LEE	120
BUCK ROGERS	135
CAVELON	115
CASTLE OF TERROR	155
CAVERN OF KAFKA	130
CHINESE JUGGLER	115
COMBAT LEADER	190
CONAN	180
CONGO BONGO	125
DALEY THOMSON	120
DALLAS QUEST	190
DARK TOWER	120
F15-STRIKE EAGLE	200
FLAK	130
FOOTBALL	
MANGER	115
FORBIDDEN FOREST	130
GILIGANS GOLD	115
HARD HAT MACK	135
HOBBIT	180
HULK	135
HUNTCK BACK	115

IMPOSSIBLE MISSION	130
INDIANA JONES	135
JETSET WILLY	115
JUMPMAN	130
KONG STRIKE BACK	120
LODE RUNNER	135
LORD OF MIDNIGHT	135
MANIC MINER	115
MULE	160
MURDER OF ZINDERNEUF	170
MYCHESS	155
NATO COMMANDER	145
ONE ON ONE	130
O'RILLEYS MINE	135
PIRATE ADVENTURE	135
POLE POSITION	135
POOYAN	125
PSYTRON	115
PITSTOP II	140
RAID OVER MOSCOU	125
SHERLOK HOLMES	195
SLINKY	130
SOLO FLIGHT	200
SNOKKY	135
SECRET MISSION	140
SPIFFIRE ACE	135
SPY VS SPY	135
SUMMER GAMES	180
WINPY	115

ZAXXON	155
ZIM ZALA BIM	155
MANDRAGORE	361
ROCKY HORROR SHOW	150
THEATRE EUROPE	165
SQUASH	135
OPERATION WHIRLWIND	210
DAM BUSTER	160
SUPER STAR	
CHALLENGE	135
ON COURT TENNIS	160
CROGS REVENGE	175
ENTON BED	160
AMERICAN FOOTBALL	105
JUMPJET	150
REGARDS TO BROAD STREET	120

SPECTRUM

AIRWOLF	115
ALIEN 8	120
BEACH HEAD	110
BLUE MAX	120
BRUCE LEE	110
CAVELON	105
CHINESE JUGGLER	105
COMBAT LYNX	125
CONAN	115
DECATHLON	110
DOMDARK'S REVENGE	135

DUKES OF HASARD	115
FLAK	115
GILLIGAN GOLD	90
GRAND NATIONAL	115
HAMPSTEAD	135
HOBBIT	180
HULK	135
HUNCHBACK	90
HURG	190
JETSET WILLY	90
KNIGHT LORE	120
KOTONI WLF	110
LANCELOT	115
LD TERRADACTYL	110
LODE RUNER	120
LORD OF MIDNIGHT	135
MUGSY	115
ORION	105
PROJECT GIBRALTAR	135
PROJECT VOLCANO	135
PSYTRON RAID	115
OVER MOSCOU	100
SABRE WULF	120
SECRET MISSION	135
SCUBA DIVE	115
SHERLOK HOLMES	160
SPORT HERO	110
SPY HUNTER	120
STARION	140
STELLAR	205
TAPPER	120

THRUSTA	105
TRASHMAN	110
UNDERWULDE	120
WHITE LIGHTENING	215
ZAXXON	90
CHARLIE ET CHOCOLAT FACTORY	180
GARGOYLE	165
SQUASH	135
SPIDERMAN	145
ARCHON	95

MSX

BUCK ROGERS	180
BUZZOFF	135
CHESS	135
COCO IN THE CASTLE	145
FIRE RESCURE	135
FLIGHT 737	155
HOBBIT	210
JETSET WILLY	125
LES FLICS	118
MANIC MINER	125
NINJA	150
SHARK ATAK	135
TIME BANDIT	118
ZAXXON	175
ZEN ASSEMBLEUR	275

APPLE LOISIRS 2E/C

LA CITE PERDUE	500
EXCALIBUR QUEST	550
LE CRIME DU PARKING	195
OPERATION MERCURY	420
PITSTOP II	560
IMPOSSIBLE MISSION	485
BRIDGE 4.0	385
KARATEKA	490
MASK OF THE SUN	560
BODY TRANSPARENT	560
GATO 128 K	495
HES GAME	560
KAMPFGROUPE	840
PHANTASIE	560
FLIGHT SIMULATOR 2	705

+ TOUS LES LOGICIELS AMÉRICAINS SOUS 48 H CHEZ VOUS

MICRO FAMILIAL

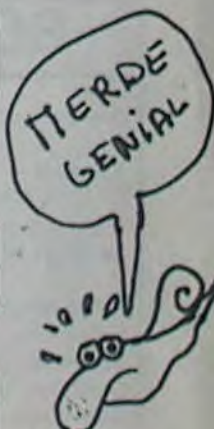
- EXEL
- COMMODORE
- DRAGON 32 ET 64
- MO5
- MSX
- TO7

LES PROMOTIONS DU MOIS

SPECTRUM 48 K PERITEL
1 500 F

NOUVEAU

ATARI
130 XE (128 K) 2 000 F
520 ST 516K 10 000 F
CLAVIER + MONITEUR + SOURIS + LECTEUR DISQUE + GEM + LOGO + BASIC + GEM DROW ET WHITE + C
ET TOUTE LA GAMME DES LOGICIELS



BON DE COMMANDE

Nom Prénom

Adresse

Ville Code postal

Date et signature

Paiement comptant chèque bancaire, mandat, ou contre-remboursement

* Matériel lourd en port dû

signature

* Par cassette PORT 20F
TOTAL

Bon à retourner à : **ESPACE MICRO** 32, rue Maubeuge, 75009 Paris. Tél. 285.25.20 Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h.

PETITES ANNONCES GRATUITES

TEXAS

VENDS TI 99/4A + modulateur péritel + Basic Étendu + K7 pour basic étendu : Lunar lander, Decathlon, Rubis sacré, Tractor Folies, Modules: Invaders, Echecs, Parsec, Adventure, Return to pirate isle, Tunnel of doom, Alpiner, 2 manuels d'utilisation + Manuel de jeu (valeur 5000 F.) Vendu 3500 F. Florent BERARD 27 rue A. Hovelacque 75013 PARIS. Tel: 331 81 43.

VENDS TI 99/4A Péritel + basic étendu + cordon K7 + 2 manettes standard + manette Tir bloqué + manuels + livres + K7 jeux : 2000 F. + magnéto Philips D6620 + moniteur couleur océanic (Janv.85) Le tout 4500 F. Tel: 061 73 80 Sartrouville.

VENDS TI 99 + magnéto + câbles + basic étendu + manuel + boîte ext. + 32 Ko + mini Mem. + 2 joysticks + munch man + livres + jeux Importés + 110 programmes. (Valeur 9000 F.) Vendu 4500 F. Régis DUGAT 62 rue Beausoleil 63100 CLERMONT FERRAND Tel: (73) 36 25 30 (après 18h).

VENDS TI 99/4A Péritel + TI basic étendu français + TI Logo 2 + mémoire 32K externe + interface parallèle externe + magnéto TI avec 2 câbles K7 + N° 1 à 8 '99 magazine' avec K7 + module Echecs + gestion fichiers + gestion privée + paire manettes jeu. TI + K7 basic par soi-même + livres (boîte à outils. A l'affiche, 102 programmes jeux, trucs et comptes. Serge NARDIZZI Tel: (68) 47 59 82. (après 20 h 30).

ZX 81

VENDS ZX 81, clavier mécanique, notice d'utilisation, prix à débattre. Tel: (32) 40 02 93.

VENDS ZX 81, extension 64K, magnéto (sous garantie), nombreux logiciels (Cobalt, Rex, Argolath, etc.) et programmes, quelques HHHHebdo, 1150F. Alain Leroy, 37 avenue Carnot Draguignan, 83300. Tel: (94) 67 18 65. NDG: Tu pourrais m'expliquer la différence qu'il y a entre un logiciel et un programme?

VENDS ZX 81, 16K, 9.3.85, 11 K7 de jeux, clavier ABS, cahier de programmes 16K et un classeur de programmes 1K, 1000F à débattre. Paolo Gabeau, 3 rue Girardot, 93170 Bagnolet. Tel: 364 42 07.

VENDS ZX 81, clavier ABS, 16K, carte graphique intégrée, cordon et alimentation, 2 livres sur le ZX 81 dont le manuel d'utilisation, jeux (3D formule 1, Intercepteur Cobalt), nombreux autres programmes sur K7, listings ZX 81 de l'HHHHebdo, 1200F. Jérôme Tarot, 104 boulevard Kellermann. Tel: (43) 56 53 13.

VENDS ZX 81, 16K, clavier ABS, 5 K7 (Cobalt, Rex, 3D Defender, Krazy Kong, Sorcerer's island), 3 livres, 41 listings de l'HHHHebdo, 1000F. S.Quennet au (3) 978 67 26 (Val d'Oise). NDG: Sans les listings de l'HHHHebdo, 12F.

VENDS ZX 81, avec touche reset, inversion vidéo, mémoire 16K et livres. Tel: (26) 84 23 68.

VENDS ZX 81, (9/84), comme neuf, 16K, livre et cordons, 550F. F.Philippe Brogniart, 36 rue des Martyrs, 69230 St Génis Laval. Tel: (7) 856 68 09 après 17h.

VENDS ZX 81, 16K, transformateur, cordons magnéto et TV, un logiciel à 104F, programmes, 800F. Tel: (67) 62 27 80 entre 12 et 13h10 ou après 18h.

VENDS ZX 81, HRG, carte graphique, 32K, 5 K7, 2 livres, 1100F. Tel: (61) 70 15 51.

VENDS ZX 81, 2 manuels, programmes, mémoire 16K, revues, valeur 1000F, vendu 550F. Carlos Teixeira, 59 avenue de la forêt, 91170 Viry Chatillon. Tel: 996 12 51.

VENDS ZX 81, 16K, Q-Save (filtre K7), magnéto, 6 logiciels (Rocket man, Graphix, Chess), 3 K7 de programmes, 4 Ordi 5, 14 HHHHebdos, 6 livres sur la programmation (langage machine, trucs et astuces, jeux, etc.), nombreux listings et documentations, valeur 2700F, vendu 1500F à débattre. Alain au (1) 878 53 76 entre 8 et 9h.

VENDS ZX 81, 16K, jeux, 750F, adaptateur manettes de jeu, 100F, 16K Mémopack, 240F. Tel: (3) 051 85 25 après 15h.

VENDS ZX 81, clavier ABS, cordon magnéto, alimentation, 2 K7 de jeux, manuel de programmation, 200F. Vends aquarium tout équipé avec poissons exotiques, plantes, pompe, 2000F ou échange contre moniteur couleur. Tel: 726 80 33.

VENDS ZX 81, 16K, clavier ABS, une K7 de jeux, magnéto sous garantie, interface manette de jeux, 2 livres de programmation ZX, état neuf, 1100F. Tel: 928 30 94. Les Ulis 91940.

VENDS ZX 81, 16K, clavier mécanique, livre, manuel, 2 K7, 1000F. Bruno Verryser, 6 rue d'Ypres, Bailleul. Tel: 41 12 65.

SI VOUS M'ACHETEZ mes 20 livres d'informatique à 30F chaque, je vous donne mon ZX 81, 16K, 01.85, état neuf, nombreux jeux dont Echecs et Biorythme, clavier mécanique. 95000 Cergy. Tel: 032 34 68 ou 038 94 21.

VENDS ZX 81 complet, 16K, transformateur, manuel, 2 K7 de jeux, 4 livres de programmes, valeur 1600F, vendu 800F, vente séparée possible. Tel: (33) 65 43 27.

CHERCHE contacts pour ZX 81. Vends carte sonore, 150F. K7 Casse briques-pendu, 50F, livre 102 programmes pour ZX 81, 30F. Tel: (43) 82 61 99.

VENDS ZX 81, 9.84, 16K (2.85), clavier mécanique, livre 70 programmes pour ZX 81, programmes (hypervalables), K7 (valable), 700F. Sami au (98) 93 51 40 après 18h. Valable.

VENDS et échange jeux pour ZX 81. Christophe Hagneré, 35 HLM la tour BP56, 47800 Miramont de Guyenne. NDG: Au secours! Un pirate de grande envergure!

VENDS ZX 81, 16K, clavier ABS, le tout d'Avril 84, magnéto Hermès 5100, adaptateur de manettes, HRG, assembleur, désassembleur, K7 (de jeux), nombreux livres et programmes, 1500F ou vente séparée ou échange contre lecteur disque 1541 en bon état. Serge Méric, 17 rue Cayrou, 31200 Toulouse. Tel: (61) 48 46 73 à partir de 18h.

CHERCHE pour ZX 81, les programmes Ball (No 68 et 69 de l'HHHHebdo) et Football (No 80) copiés sur K7, les échange contre nombreux jeux (Géographie, Flipper, Blitz, Centipède, Moon patrol, puissance 4, etc.). Fabrice Moreau, 8 rue du parc, 45380 La Chapelle St Mesmin. Tel: (38) 72 62 22 après 18h.

VENDS ZX 81, extension 16K, magnétophone, livre Langage machine sur ZX 81, programmes, 800F. M.Legallet, rue de l'église Barbery, 14220 Thury Harcourt. Tel: (31) 78 34 23.

VENDS ZX 81, 16K, clavier mécanique, K7 pour haute résolution, 4 K7 de jeux, 3 livres, nombreux programmes, valeur 1900F, vendu 50% 950F. Stéphane Andrieu, 34 rue G. Clémenceau, 78400 Chatou. Tel: (3) 071 30 50.

ECHANGE programmes ou listings pour ZX 81 (+ 16K), ou pour Dragon 32. Bruno Balouzat, 2 rue du Beal, 43410 Lempdes.

ECHANGE contre tout ordinateur de poche (FX 702 P, PC 1500, HP 41) de valeur correspondante, un ZX 81 avec filtre K7, 16K Memopack, nombreux livres, programmes, revues, valeur 1600F. Emmanuel au 322 67 37. NDG: Moi, je les fume toujours sans filtre.

CHERCHE les programmes parus dans l'HHHHebdo du No 75 au 83, sur le ZX 81, déjà tapés. Si quelqu'un pouvait m'en enregistrer quelques-uns ou même tous (je fournis les K7, les timbres et tout, bien sûr!), ce serait un acte de générosité bien venu et cette personne gagnerait toute ma sympathie (et c'est énorme!!!). J.M.Sinquin, Le roze, 56530 Quéven. Jean-Marc au (97) 05 08 72 après 19h.

VENDS ZX 81, 16K Ram, 86 programmes écrits, HHHHebdos, K7 de jeux, livres, état neuf, prix raisonnable. Philippe Petit, 17 rue dauphine, 80100 Abbeville. Tel: (22) 31 03 29.

VENDS ZX 81, 16K, Décembre 84, clavier ABS, magnéto, 3 K7 (3D grand prix, Scorpius, Intercepteur Cobalt), câbles, manuel, alimentation, programmes personnels, sous garantie, 750F. Yannick Le Moigne au 628 41 54 après 18h (Vitry sur Seine).

ECHANGE ou vends nombreux programmes pour ZX 81 (Stock car, Scramble, Intercepteur Cobalt, Mazogs), 50F. Patrick Roncin, 40 avenue du général de Gaulle, 35310 Mordelles. Tel: (99) 60 51 47.

VENDS ZX 81 (et tout ce qui le complète), 16K, clavier ABS, cassettes (ZX Multifichiers, Stock-Car, Tennis, HRG, Patrouille de l'espace, Awan), 800F à débattre. Vincent Nousse au (8) 284 13 17.

CHERCHE pour ZX 81 16K, interface manettes de jeu et clavier à petits prix, ou échange contre nombreux logiciels (Arcades HRG, utilitaires, réflexion, jeux). Nicolas Cavoleau, 155 boulevard V. Auril, 75013 Paris. Tel: (1) 585 05 33.

AMSTRAD

CHERCHE contact, CPC 664, pour échange de programmes (jeux, utilitaires, etc.) et transcodeur K7/K7, K7/disquette. Fernand au (1) 794 04 18.

ECHANGE 140 logiciels pour Amstrad 464 (jeux et utilitaires). Eric Métayer, Allée des Flandres, Résidence Clémenceau, 37000 Tours.

ECHANGE ou vends nombreux livres et logiciels pour Amstrad. M.Liotard, école publique, la Bénisson-Dieu, 42720 Pouilly-sous-Charlieu. Tel: (77) 66 64 57.

ECHANGE de nombreux programmes sur K7 pour Amstrad CPC 464. Guillaume Lamothe, 7 avenue de la libération, 60200 Compiègne. Tel: (4) 420 46 33.

RECHERCHE contacts avec possesseur Amstrad pour échange de programmes, astuces, idées. Eric Prat, 1 allée Claude Debussy, 45390 Puisseaux.

ECHANGE ou vends de très nombreux logiciels pour Amstrad. Rodolphe Paschini, 32 bis rue du 8 Mai, 76300 Sotteville-lès-rouen. Tel: (35) 72 35 08.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur. Tel: 573 11 54.

VENDS Amstrad monochrome vert, cause double emploi, garanti encore 9 mois, vendu avec emballages, notices, K7, logiciel. Occasion unique pour 2750F. Yves Herbe, 28 rue Victor Hugo, 59960 Neuville-en-Ferrain. Tel: (20) 03 29 54.

VENDS et échange des programmes pour Amstrad. Houli Rithy, 3 allée de la noiseraie, 93160 Noisy-le-grand. Tel: 305 57 40 après 20h.

VENDS, cause achat lecteur de disquettes Amstrad, mes logiciels sur K7, prix neuf -30%, liste sur demande (lettre ou téléphone). Frédéric Viret, 33 rue du 11 Novembre, 69800 St Priest. Tel: (7) 820 00 47.

DE JUILLET À AOÛT... ARRÊTEZ-VOUS CHEZ LES «FUTÉS» DE L'INFORMATIQUE !

MICRODIFFUSION PARIS
99, rue Balard - 75015 PARIS - T.M. (1) 554.18.90
5, rue des Filles du Calvaire 75003 PARIS
T.M. (1) 278.50.52

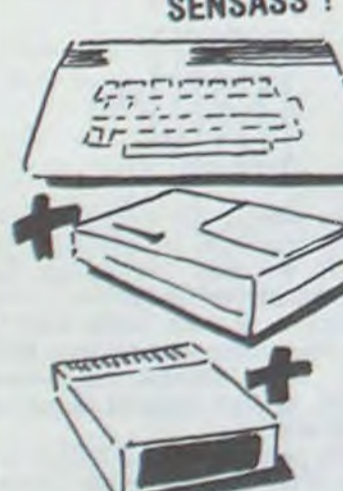
MICRODIFFUSION VERSAILLES TOURS
19, rue St Honoré 78000 VERSAILLES
T.M. : (3)951.60.31
9, Place du Président Coty 37100 TOURS
T.M. : (47)54.24.93

MICRODIFFUSION BORDEAUX
6, rue Philippart - 33000 BORDEAUX
T.M. (56) 52.53.11

MICRODIFFUSION TOULOUSE
43, boulevard Carnot - 31000 TOULOUSE
T.M. (61) 22.81.17

MICRODIFFUSION LYON
66, rue Dedieu 69100 VILLEURBANNE
T.M. : (7)852.26.64

LASER 310 SENSASS !



Comprenant

- Unité centrale 80 K RAM,
- Lecteur disquettes 5 1/4,
- Imprimante 4 couleurs,

GRATUIT

Imprimante 4 couleurs (quantités limitées)

Prix imbattable !

2.980 F TTC

AMSTRAD 664 TERRIBLE !



Comprenant

- Unité centrale 64 K RAM,
- Lecteur disquettes,
- Moniteur couleur,

GRATUIT

1 manette de jeux, très sophistiquée, d'une valeur de 140 F.

5.990 F TTC

LASER 3000X EXTRAORDINAIRE !



Comprenant

- Unité centrale avec clavier Azerty ou Qwerty,
- Lecteur de disquettes 5 1/4,
- Moniteur mono vert, antiréfléchissant, haute résolution,

GRATUIT

1 boîte de 10 disquettes.

5.980 F TTC

Des milliers de logiciels aux bouts des doigts.

LASER SUPER PCXT EN AVANT-PREMIERE, LA MERVEILLE DES COMPATIBLES !



Comprenant

- Unité centrale avec 256 K, extensible à 640 K, + 2 lecteurs 360 K + carte couleur et mono + carte série + carte imprimante Paicelle,
- Clavier Azerty,
- Moniteur monochrome, haute résolution,

GRATUIT

1 boîte de 10 disquettes.

18.980 F TTC

Le professionnel des professionnels

LES SUPER AFFAIRES POUR TOUS...

Cassette vidéo VHS 180 M	55 F
Disquettes :	
5 1/4 SFSD	8 F
5 1/4 SFDD	9 F
5 1/4 DFDD	13 F
Cassette informatique	5 F
Lecteur K 7 pour MO 5	340 F
Lecteur K 7 pour C64	290 F
Lecteur K 7 pour MSX	390 F
Lecteur K 7 pour Amstrad 664	390 F
Moniteur mono 12" haute résolution	1.190 F
Moniteur couleur 14"	2.490 F
Imprimante GP50	1.290 F
Imprimante 130 cps 80 c/9x9	2.890 F
Lecteur disquette pour Apple 2 E	1.490 F
Lecteur disquette pour Apple 2C	1.690 F
Lecteur disquette pour Commodore 64	1.980 F

APPLE'Z NOUS ! Nous sommes spécialisés...

Carte mère 64 K sans ROM	1.790 F
Carte contrôleur (13/16)	368 F
Carte 16 K RAM	395 F
Carte 128 K RAM	1.490 F
Carte 80 colonnes Autoswitch	680 F
Carte Z 80	360 F
Logiciel CPM (en anglais)	1.290 F
Carte RS232	395 F
Carte super série	790 F
Carte imprimante Epson	345 F
Carte imprimante parallèle	445 F
Carte IEEE 488 avec câble	990 F
Carte horloge	549 F
Carte 6522 Via	370 F
Carte de communication	480 F
Carte Grappler	390 F
Carte Grappler/Buffer 16 K	1.340 F
Wilde carte	380 F
Carte AD/DA 8 bit	1.190 F
Carte AD/DA 12 bit	1.840 F
Carte 6809	1.480 F
Carte 8088	1.890 F
Carte Integer	480 F
Carte Forth	460 F
Carte musicale et speech	640 F
Carte RVB 8 couleurs	480 F
Carte RVB 16 couleurs	990 F
Carte Buffer 32 K	990 F
Carte testeur IC	990 F
Carte accélérateur II	2.490 F
Trackball	210 F
Souris Graphic	580 F
Crayon optique + disc + man (anglais)	1.840 F etc.

L'AFFAIRE DU MOIS !

LECTEUR DISQUETTE

5 1/4 pour Apple II C

2.890 F TTC - 1.590 F TTC

Plus de 1 000 articles en stock et plus de 2 000 références, à la demande avec banque de commutation inter magasin !
Bonnes vacances et programmez bien !

Formation à l'assembleur

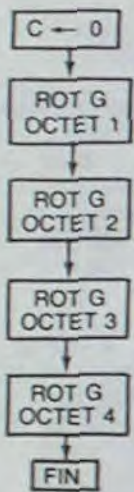
COURS D'ASSEMBLEUR

Vous êtes, grâce à l'HHHHebdo, devenus des quasi-cracks de l'assembleur. Mais ne partez pas ! Les bonnes surprises et les bons plans vont se multiplier dans les prochains cours, vous transportant jusqu'au nirvana des programmeurs. Comme toujours le cours théorique branchera les fans du tordu alors que les bidouilleurs se brancheront directement sur leur cours rien qu'à eux !

Vous avez déjà eu droit aux discours suivants, dans votre page chérie par-dessus tout :

ZX 81 ----> 55 56 61 66 71 76 81 86 91
 ORIC ----> 57 62 67 72 77 82 87
 APPLE ----> 58 63 68 73 78 83 88
 THOMSON ----> 59 64 69 74 79 84 89
 COMMODORE ----> 60 65 70 75 85 90

ORGANIGRAMME DE LA ROUTINE ROLMUD



OCTET X: Xième octet du multiplicande

L'algorithme ne pose pas plus de problème que l'organigramme :

- 100 mettre la retenue à 0
- 110 rotation à gauche d'une position du premier octet du multiplicande
- 120 rotation à gauche d'une position du second octet du multiplicande
- 130 rotation à gauche d'une position du troisième octet du multiplicande
- 140 rotation à gauche d'une position du quatrième octet du multiplicande
- 150 fin de la routine

La perte, à la fin de la multiplication, des seize bits des deux octets les plus forts du multiplicande ne comporte pas d'inconvénient : nous avons un multiplicande sur quatre octets uniquement pour permettre cette succession de décalages.

Je sens que vous avez pigé. Mais vous trouvez que l'algorithme de la multiplication sur seize bits comporte une redondance. Effectivement nous pourrions simplifier notre programmation en évitant de réécrire toute la partie qui s'occupe du traitement d'un octet du multiplicateur. En "tassant" notre écriture, nous devrions pouvoir aboutir à un algorithme particulièrement concis, que je ne vous ai pas présenté en premier pour éviter de vous larguer dans un programme trop complexe.

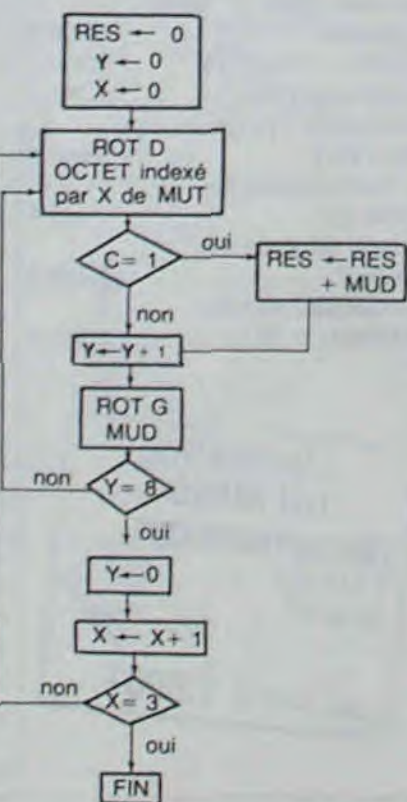
Reprenons notre réflexion sur la structure de données nécessaire à l'accomplissement de notre multiplication multi-octets. Notre multiplicande et notre multiplicateur pourront être stockés sur un nombre d'octets quelconque. Il nous faut néanmoins connaître la longueur de ceux-ci pour réserver une place suffisante en mémoire pour les stocker ainsi que le résultat. Restons modestes et attaquons-nous à une multiplication de deux nombres de trois octets. Compte tenu de

la méthode de calcul que nous avons sélectionnée, nous aurons à réserver une place égale pour le résultat et pour le multiplicande. Nous effectuerons au maximum vingt quatre décalages du multiplicande (trois fois huit bits) ce qui nous amène à doubler la place potentielle nécessaire au stockage du multiplicande. Le résultat pour sa part tiendra aussi sur six octets.

La simplification que nous envisageons est très simple. Il s'agit d'exploiter un mode d'adressage particulier qui nous permettra de pointer successivement sur les différents octets du multiplicateur. Nous pourrions donc réaliser notre multiplication multi-octets grâce à un noyau pris dans deux boucles. La boucle interne s'occupera du traitement d'un octet du multiplicateur dont l'adresse aura été fixée dans la boucle externe, la boucle externe ne s'occupant effectivement que de l'évolution de cette adresse. Pour faire varier cette adresse nous utiliserons l'adressage indexé. Pour cela nous mobiliserons un registre d'index, un autre étant occupé par le compteur de bits.

Je vous rappelle brièvement le fonctionnement de l'adressage indexé : l'adresse est donnée dans l'opérande qui suit l'instruction et elle est modifiée par le registre d'index concerné (addition d'un nombre codé en mode complément à deux, il peut donc s'agir d'une soustraction !). Le résultat final indique au microprocesseur l'endroit où il doit prélever, déposer ou modifier une donnée. Pour plus de commodité dans l'organigramme, nous considérerons que le registre qui nous servira à la modification de l'adresse sera X et celui qui tiendra lieu de compteur Y. Ne vous fiez pas à cette notation, c'est une convention que je fixe arbitrairement, elle n'est pas forcément valable pour votre ordinateur.

Addition 16 bits améliorée



Au départ nous fixons comme adresse le premier octet du multiplicateur. Par la suite, à chaque sortie de la boucle interne, nous incrémentons le registre d'index ce qui nous donne accès à l'octet suivant du multiplicateur.

Nous aboutirons donc à un algorithme tel que celui-ci :

- 100 mettre le résultat à 0
- 110 mettre les deux registres d'index à 0 (l'un sert à l'indexation de l'adresse du multiplicateur, l'autre se charge du comptage des bits lors du traitement d'un octet du multiplicateur)
- 120 rotation d'une position vers la droite de l'octet pointé par l'adresse du multiplicateur, adresse modifiée par le contenu du registre X
- 130 si C = 1 alors ajouter au résultat la valeur actuelle du multiplicande
- 140 incrémenter Y d'une unité
- 150 rotation d'une position vers la gauche du multiplicande
- 160 si Y < 8 alors aller en 120
- 170 mettre Y à 0
- 180 incrémenter X d'une unité
- 190 si X < 3 alors aller en 120
- 200 fin

Vous voyez que dans cet algorithme, nous avons regroupé les deux parties qui formaient la redondance du premier algorithme. Dans cette nouvelle écriture, nous pourrions modifier le dernier test sur la valeur du registre d'index X de telle manière que nous puissions effectuer des multiplications sur, au maximum, cent vingt sept octets. Si vous désirez augmenter les capacités de l'algorithme ci-dessus, n'oubliez à aucun moment de modifier votre structure de données (multiplicande, multiplicateur et résultat) en fonction des capacités que vous désirez lui conférer.

Bien entendu, cet algorithme ne forme pas le nec plus ultra de la multiplication multi-octets mais il fonctionne à coup sûr. Une amélioration envisageable consisterait à tester la valeur du multiplicateur et du multiplicande pour permettre de stopper les opérations dès que les chiffres significatifs ont été traités (il s'agit en fait d'éliminer tous les 0 situés dans la gauche du nombre). Je ne me sens pas de taille à vous fournir la solution d'une manière théorique, la programmation d'une telle méthode de calcul variant trop d'une machine à l'autre.

A partir d'un certain niveau de complexité, il devient nécessaire de "coller" aux particularités de son micro-ordinateur pour en tirer le meilleur parti possible. Nous ne consacrerons donc pas nos efforts communs à développer plus avant les problèmes posés par la multiplication, mais nous tournerons plutôt nos regards vers la dernière opération arithmétique qu'il nous reste à étudier : la division.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur ORIC

J'AI BU

Stefano Di Sarosqui, l'auteur du programme passé dans le dernier cours, m'a appelé peu après sa parution. Il m'a fait remarquer une erreur grave de ma part : j'ai attribué au 8912 les routines qu'effectue en fait le 6522, autrement dit le VIA. Et sur tout le texte, vaillamment, j'ai cité le 8912, et vas-y que je l'entre et que je le sorte, et vas-y que je te reçois des signaux... Tout faux : c'est bien le 6522. Il faut dire qu'auparavant, Stefano et moi avions bu quelques verres. Il explique à merveille, mais je n'étais pas dans un état qui me permette de tout saisir à la perfection, d'où l'erreur qui ne se reproduira plus. Du moins, tant que je resterai sobre. Dont acte, si je veux.

J'EXPLIQUE MIEUX

D'autre part, il semble que certains d'entre vous n'aient pas compris l'utilité de ce programme. Il permet, grâce à deux magnétophones, de faire une copie de bande à bande en régénérant le signal EN DIRECT. C'est à dire que quel que soit le format d'enregistrement (même si un CLOAD ne marche pas !), vous pourrez vous faire une copie anti-café de vos logiciels. Dans certains cas, il se peut même que vous arriviez, en faisant une copie d'un soft qui s'obstine à ne pas charger, à le rendre compatible avec votre magnéto.

LE TRAITEMENT PRINCIPAL

Bien. Nous avons donc vu la dernière fois comment nous affichions le mot "Grand-mère" à l'écran. Voyons maintenant comment la copie s'effectue de fait. Reprenez votre listing, et pointez votre crayon sur la ligne 350. LDA # \$ 7F charge l'accumulateur avec la valeur \$ 7F et STAIER la place en \$ 30E (puisque IER a été défini précédemment comme étant l'équivalent de \$ 30E). LDA # \$ FF et STADDRB placent \$ FF en \$ 302 et les quatre instructions suivantes placent respectivement 0 en \$ 300 et \$ 10 en \$ 30C. Et nous arrivons à une instruction inc... inc... inconnue. LDA IFR charge l'accumulateur du contenu de la cellule mémoire \$ 30D. Et hop, AND # \$ 10. Que veut-ce dire ? AND est une instruction logique (je ne veux pas dire qu'elle coule de source, simplement que c'est son nom). Le contenu de l'accumulateur va être comparé bit par bit à un "masque" (en l'occurrence le chiffre qui suit l'instruction AND) et positionné en conséquence. Un exemple. L'accumulateur contient \$ 45. Il sera donc sous la forme :

80	40	20	10	8	4	2	1	
0	1	0	0	0	0	1	0	1

Valeurs en hexa \$45

L'instruction AND \$ 16 va comparer l'accu (soyons bref) à la valeur absolue \$ 16. Celle-ci est de la forme :

80	40	20	10	8	4	2	1
0	0	0	1	0	1	1	0

Valeurs en hexa \$16

Que se passe-t-il ? Prenons le premier bit. Il est à un dans l'accumulateur, à zéro dans le masque. Selon une "table de vérité" (c'est son nom) que je sors miraculeusement de ma manche, et que je vous place ci-dessous :

0	1
0	0
1	0

AND

...on s'aperçoit que 0 et 1 donnent 0. On met donc le premier bit de l'accumulateur à zéro. Bit suivant : 0 pour l'accu, 1 pour le masque. Même remarque, le second bit de l'accu est mis à 0. Troisième bit : 1 pour l'accu, 1 pour le masque. Ah, là ça change. Consultons notre table : 1 et 1 donnent 1, le troisième bit de l'accumulateur restera donc à un. Quatrième : 0 pour les deux, le quatrième de l'accu restera à 0. Et ainsi de suite, jusqu'au huitième. Le résultat sera donc de 4, selon ce principe :

0	1	0	0	0	1	0	1
0	0	0	1	0	1	1	0
=							
0	0	0	0	0	1	0	0

Quelle est l'utilité d'une telle instruction ? Admettons que vous désiriez filtrer un écran graphique, en enlevant tous les codes inverses. Vous savez que pour inverser un octet, l'Oric met le bit 7 (soit le huitième, puisque la numérotation commence à 0) à 1. Vous chargez un à un les octets de l'écran, vous faites un AND avec la valeur \$ 7F (soit 127) et le bit 7 sera automatiquement mis à zéro, tandis que les autres resteront inchangés. Il ne vous reste plus ensuite qu'à replacer le contenu de l'accumulateur à la position d'où vous l'avez extrait. Comprendo ? Revenons à notre programme. L'instruction suivante est : BEQ BOU4. BEQ, vous vous en souvenez, signifie "branche si égal à zéro". Or, nous avons mis à zéro tous les bits sauf le cinquième. Donc, si en IFR le bit 4 est à un, le résultat sera positif et le branchement ne s'effectuera pas ; si le bit 4 est à zéro, du coup, tout est à zéro et le branchement s'effectue.



En fait, AND est une instruction drôlement pratique, elle permet de tester des bits séparément ET de mettre certains bits à zéro. En fait, je n'ai plus rien à expliquer ; nous avons vu toutes les autres instructions. Comme je vous le disais la dernière fois, DFB n'est pas une instruction du 6502 mais permet à l'assem-

bleur de placer en mémoire des octets d'une valeur déterminée. Voilà, vous avez un copieur d'enfer. Alors, heureux ?

Pendant que nous y sommes, nous allons voir de plus près les autres fonctions logiques disponibles sur le 6502. Mais auparavant, voyons les différents modes d'adressage du AND : AND # \$ 30 compare l'accu à la valeur \$ 30. AND \$ 65 compare l'accu avec le contenu de la cellule \$ 65 (en page zéro). AND \$ 65,X compare l'accu avec le contenu de la cellule qui se trouve X positions après \$ 65. AND (\$ 65,X) compare l'accu avec le contenu des cellules pointées par (\$ 65+ X). Exemple : \$ 68 contient \$ 00, \$ 69 contient \$ 10 et X contient 3 : \$ 65 + 3 = \$ 68, l'accu sera comparé à DEEK (\$ 68), soit le contenu de \$ 1000 (pour parler basic).

AND (\$ 65),Y compare l'accu avec le contenu des cellules pointées par (\$ 65)+ Y. Exemple : \$ 65 contient \$ 00, \$ 66 contient \$ 10 et Y est à \$ 5 : l'accu sera comparé au contenu de \$ 1005. AND \$ 1000 compare l'accu au contenu de \$ 1000. AND \$ 1000,X et AND \$ 1000,Y comparent l'accu avec le contenu de \$ 1000+ X et \$ 1000+ Y respectivement.

Vous remarquez que sur l'exemple de tout à l'heure (mettre à zéro les bits 7 de tout l'écran) on aurait pu aussi bien faire un AND directement sur la mémoire, au lieu de passer par l'accu, en faisant LDA # \$ 7F, puis AND \$ A000, AND \$ A001, etc... mais en utilisant une boucle, bien sûr ! Les autres fonctions sont ORA et EOR. Voici les tables de vérité :

0	1
0	0
1	1

ORA

0	1
0	0
1	0

EOR

Vous pouvez par exemple coder un programme en effectuant un EOR de tous les codes qui composent ce programme. Par exemple, si vous faites EOR \$ 55, tout le programme sera illisible. Vous refaites ce même EOR, et tout reprend la valeur originale. ORA peut servir pour forcer des bits à un. Si vous voulez passer tout un écran en vidéo inverse, il suffit de mettre à un les bits 7 de tous les octets de l'écran (attention aux attributs de couleur !). Ce sera du type : LDA # \$ 80, ORA \$ A000, ORA \$ A001, etc... Il y a plus simple : PAPER :7:INK 0. Mais que ne ferait-on pas pour le fun, n'est-ce pas ?

Les mêmes modes d'adressage que pour AND sont disponibles pour EOR et ORA. Apparemment, il n'est que peu utile de pouvoir tester des bits un à un : on peut très bien comparer un octet à une valeur. Mais vous vous apercevrez très vite que les fonctions logiques sont essentielles. On peut s'en passer, mais lorsqu'on les utilise, le programme y gagne en clarté et surtout en vitesse. La prochaine fois... Vous verrez bien.

Le programme de Joseph BRIAUD fait découvrir la France et ses régions à votre MSX, voici un bon moyen de combler vos lacunes.



GEO sur MSX

suite du N°91

```

1780 DATA Liege,113,21," ",Belgique,1.1 Mh
1790 RETURN
1800 ' REM Aff Reponses
1810 PSET (178,2),1:PRINT #1,V$(1)
1820 PSET (178,24),2:PRINT #1,V$(2)
1830 PSET (178,46),3:PRINT #1,V$(3)
1840 PSET (178,68),4:PRINT #1,V$(4)
1850 PSET (178,90),5:PRINT #1,V$(5)
1860 RETURN
1870 DATA Fleuve,CH,CV,L,LL,S
1880 DATA Seine,90,45,St Seine,l'Abbaye,776 km
1890 DATA Rhone,108,125,Saint,Gothard,812 km
1900 DATA Garonne,65,126,Mont,Vallier,647 km
1910 DATA Rhin,138,50,Lac,Toma,1298 km
1920 DATA Loire,90,70,Mt Gerbier,de Jonc,1012 km
1930 DATA Saone,111,85,Monts,Faucilles,482 km
1940 DATA M du Nord,66,0," ",," "
1950 DATA Manche,35,10," ",," "
1960 DATA Atlantique,35,118,Ocean," ",," "
1970 DATA Mediterran,100,165," ",," "
1980 DATA Somme,80,11,Font-,Somme,245 km
1990 DATA Allier,94,108,Mt Maure,Garidille,410 km
2000 DATA Adour,48,158,Col du,Tourmalet,335 km
2010 DATA Charente,55,101,Cheronna,c,Limousin,361 km
2020 DATA Meuse,112,11,Monts,Faucilles,950 km
2030 DATA Dordogne,69,118,Puy de,Sancy,480 km
2040 DATA Durance,120,148,Mont,Genevre,380 km
2050 DATA Marne,100,30,Plateau de,Langres,525 km
2060 DATA Moselle,130,25,Col de,Bussang,550 km
2070 DATA Var,137,153," ",,Entraunes,112 km
2080 DATA Vienne,65,88,Pt Mille,vaches,350 km
2090 DATA Sarthe,54,60," ",,Perche,280 km
2100 DATAoise,90,20,Chimay,Belgique,302 km
2110 DATA Cher,85,85,La Com-,brailles,367 km
2120 DATA Tarn,86,140,Mont,Lozere,375 km
2130 DATA Golo,16,124,Paglia,Orba,84 km
2140 RETURN
2150 DATA Pays,CH,CV,NH,C,CD
2160 DATA Espagne,35,175," ",,Madrid,32 Mh

```

```

2170 DATA Andorre,75,176," ",,Andorre,15500 h
2180 DATA Monaco,137,157," ",,Monaco,23000 h
2190 DATA Italie,148,130," ",,Rome,53.6 Mh
2200 DATA Suisse,140,85," ",,Berne,6.1 Mh
2210 DATA Allemagne,145,50," ",,Bonn,59 Mh
2220 DATA Luxembourg,125,22," ",,Luxembourg,330000 h
2230 DATA Belgique,100,0," ",,Bruxelles,9.6 Mh
2240 DATA France,80,80," ",,Paris,55 Mh
2250 DATA G Bretagne,30,0," ",,Londres,55 Mh
2260 RETURN
2270 DATA Regions,CH,CV,NH,C,CE
2280 DATA Alsace,135,50,Siderurgie," ",,Strasbourg
2290 DATA Aquitaine,65,120,Pins,Vin,Bordeaux
2300 DATA Auvergne,100,100,Fromages," ",,C.Ferrand
2310 DATA BNormandie,50,40,Const-,Navale,Caen
2320 DATA Bourgogne,104,64,Vin," ",,Dijon
2330 DATA Bretagne,24,50,Peche," ",,Rennes
2340 DATA Centre,80,60,Energie,Nucleaire,Orleans
2350 DATA C.Ardenne,110,50,Champagne," ",,Chalons
2360 DATA Corse,17,124,Tourisme,Vendetta,Ajaccio
2370 DATA F.Comte,124,74,Elevage," ",,Besancon
2380 DATA HNormandie,65,27,Bovins," ",,Rouen
2390 DATA Ile France,85,40,Industrie," ",,Paris
2400 DATA Languedoc,100,150,Vin,Sardanes,Mtpellier
2410 DATA Limousin,84,100,Ovins," ",,Limoges
2420 DATA Lorraine,124,42,Siderurgie," ",,Metz
2430 DATA M Pyrenees,80,140,Aviation," ",,Toulouse
2440 DATA Nord,85,5,Textile," ",,Lille
2450 DATA P de Loire,50,60,Const-,Navale,Nantes
2460 DATA Picardie,85,20,Cultures," ",,Amiens
2470 DATA Poitou,60,100,Produits,Laitiers,Poitiers
2480 DATA Provence,130,144,Tourisme," ",,Marseille
2490 DATA Rh Alpes,124,120,Industrie," ",,Lyon
2500 RETURN
2510 DATA Montagne,CH,CV,AL,PC,PP
2520 DATA Alpes,130,122,Mont,Blanc,4807 m
2530 DATA Jura,122,80,Cret de,la Neige,1723 m
2540 DATA Ardenne,122,20,Signal de,Botranger,692 m
2550 DATA M Central,90,115,Puy de,Sancy,1886 m
2560 DATA Armor,22,50,Montagne,d'A

```

```

rree,384 m
2570 DATA Pyrenees,70,170,Pic,d'Aneto,3404 m
2580 DATA For Noire,150,50," ",,Feldberg,1493 m
2590 DATA Vosges,130,50,Ballon de,Guebwiller,1424 m
2600 DATA Poitou,50,85,Puy,Crapaud,298 m
2610 DATA BocNormand,54,40,Les,Avaloirs,417 m
2620 DATA Artois,80,7,Mont,Hulin,211 m
2630 RETURN
2640 ' REM Def sprite 0
2650 RESTORE 2650
2660 FOR A=1 TO 32
2670 READ S
2680 SP$(A)=SP$(CHR$(S))
2690 NEXT
2700 SPRITE$(0)=SP$
2710 DATA 0,0,30,62,62,62,0,0,62,62,62,30,0,0,0,120,124,124,124,124,0,0,124,124,124,124,120,0,0
2720 RETURN
2730 ' REM Def sprite 1
2740 RESTORE 2740
2750 FOR A=1 TO 32
2760 READ S
2770 SQ$(A)=SQ$(CHR$(S))
2780 NEXT
2790 SPRITE$(1)=SQ$
2800 DATA 120,251,27,24,219,219,216,219,219,192,195,251,248,0,0,0,240,240,0,128,128,0,128,128,0,0,0,0,0,0,0
2810 RETURN
2820 ' REM Reponse
2830 LINE(174,124)-(255,192),9,BF
2840 YY=4
2850 PSET(177,134),9:PRINT #1,"Choisissez"
2860 PSET(177,150),9:PRINT #1,"le domaine"
2870 PSET(190,166),9:PRINT #1,"de jeu"
2880 PUT SPRITE 2,(161,YY),1,1
2890 P=POINT(177,YY)
2900 Z$=INKEY$
2910 IF Z$="" THEN 2900
2920 IF Z$=" " THEN 3000
2930 ST=STICK(0)
2940 IF ST=1 THEN YY=YY-22
2950 IF ST=5 THEN YY=YY+22
2960 IF YY<4 THEN YY=4
2970 IF YY>92 THEN YY=92
2980 FOR A=1 TO 300:IF NOT Z$="" THEN 2880
2990 NEXT:GOTO 2880
3000 IF P=7 THEN 2880
3010 IF P=JC THEN GOSUB 1330:RETURN
3020 JC=P:GOSUB 1270:RETURN
3030 ' REM Chrono
3040 LINE(174,124)-(255,192),9,BF
3050 Y1=122:CL=0
3060 ON INTERVAL=10 GOSUB 3200
3070 INTERVAL ON
3080 Z$=INKEY$
3090 IF Z$="" THEN 3080
3100 IF Z$=" " THEN INTERVAL OFF:GOTO 3270
3110 ST=STICK(0)
3120 IF ST=1 THEN YY=YY-22
3130 IF ST=5 THEN YY=YY+22
3140 IF YY<4 THEN YY=4

```

```

3150 IF YY>92 THEN YY=92
3160 PUT SPRITE 2,(161,YY),1,1
3170 P=POINT(177,YY)
3180 FOR A=1 TO 300:IF NOT Z$="" THEN 3080
3190 NEXT:GOTO 3080
3200 Y1=Y1+2:IF Y1>=192 THEN 3300
3210 PSET(174,Y1):DRAW "C7R81"
3220 PSET(174,Y1+1):DRAW "C7R81"
3230 CL=ABS(CL-10)
3240 PUT SPRITE 1,(X(BR),Y(BR)),CL,0
3250 RETURN
3260 ' REM Exam de la reponse
3270 LINE(174,124)-(255,192),7,BF
3280 IF P=BR THEN A$=" G A G N E":RE=RE+1:PLAY"FG":GOTO 3310
3290 A$=" P E R D U":PLAY"DC":GOTO 3310
3300 A$=" Trop tard":PLAY"DC"
3310 PSET(173,124),7:COLOR 1:PRINT #1,A$
3320 PSET(174,124),7:COLOR 1:PRINT #1,A$
3330 COLOR 6
3340 PRESET((216-LEN(V$(BR)))*4),143:PRINT #1,V$(BR)
3350 COLOR 12
3360 PRESET((216-LEN(NH$(BR)))*4),156:PRINT #1,NH$(BR)
3370 PRESET((216-LEN(CC$(BR)))*4),169:PRINT #1,CC$(BR)
3380 COLOR 4
3390 PRESET((216-LEN(DP$(BR)))*4),182:PRINT #1,DP$(BR)
3400 PUT SPRITE 1,(X(BR),Y(BR)),9,0
3410 RD=RD+1
3420 GOSUB 3650 ' --> Aff score
3430 IF NOT C0=4 THEN C0=C0+1:GOSUB 1330:GOTO 440
3440 C=1:C0=0:YY=4:GOSUB 1120
3450 PRESET(173,2):PRINT #1,"Mem e jeu"
3460 PRESET(173,46):PRINT #1,"Autre jeu"
3470 PRESET(173,90):PRINT #1,"FIN"
3480 PUT SPRITE 2,(161,YY),1,1
3490 P=POINT(177,YY)
3500 Z$=INKEY$
3510 IF Z$="" THEN 3500
3520 IF Z$=" " THEN 3600
3530 ST=STICK(0)
3540 IF ST=1 THEN YY=YY-22
3550 IF ST=5 THEN YY=YY+22
3560 IF YY<4 THEN YY=4
3570 IF YY>92 THEN YY=92
3580 FOR A=1 TO 500:IF NOT Z$="" THEN 3480
3590 NEXT:GOTO 3480
3600 IF P=1 THEN GOSUB 1330:GOTO 440
3610 IF P=3 THEN 410
3620 IF P=5 THEN COLOR 15,4,4:POKE &HF3DB,1:END
3630 GOTO 3480
3640 'REM Aff score
3650 COLOR 1
3660 LINE(159,190)-(101,181),7,BF
3670 PSET(130,182),7:PRINT #1,"/"
3680 PSET((114-(LEN(STR$(RE)))*4),182),7:PRINT #1,RE
3690 PSET((145-(LEN(STR$(RD)))*4),182),7:PRINT #1,RD
3700 RETURN

```


MEGASPACE



MSX



Face aux innombrables dangers que réserve cette "méga" aventure, vous ne devrez pas manquer de ressources...

Eric SLUPSKI

suite du N° 91

```

1770 IFPO>33000THENX=75:V=**PAS
MAL, LES PASSAGERS SONT SAU VES, L
E MEGASPACE A UN PEU SOUF FERT MAI
S C'EST REPARABLE*:GOTO1810
1780 IFPO>30000THENX=80:V=**AIE!
LE MEGASPACE EST PLÛTOT AB ÎME MAI
S LES PASSAGERS SONT SAU VES, C'ES
T L'ESSENTIEL NON?:GOTO1810
1790 IFPO>28000THENX=90:V=**ADIEU
BEAU MEGASPACE, MAIS LES PASSAGE
RS SONT TOUJOURS LA...AV EC QUELQU
ES BOSSÉS NEANMOINS*:GOTO1810
1800 IFPO>25000THENX=100:V=**PLUS
DE PASSAGERS, LE MEGASPACE LUI N'
EST PLUS UTILISABLE.TRIST E FIN'EL
SEX=120:V=**SANS COMMENTAIRE !!!*
1810 FORI=M10X:M1=M1+1:M2=M2+1:L1
NE(70,M1-1)-(190,M1),1,BF:LINE(70,
M2)-(190,M2),15:LINE(128,M1-1)-(13
2,M1),9,BF:NEXT
1820 PRESET(10,160):PRINT#1,V*:CLO
SE:ERASEC,T,R,OJ
1830 V=INKEY:IFV=**THEN1830ELSE
IFASC(V)=13THEN140ELSE1830
1890 'LABYRINTHE SOUTERRAIN-----
1900 GOSUB320:GOSUB340
1910 LINE(0,32)-(20,191),14,BF:LIN
E(0,171)-(255,191),14,BF:LINE(235,
32)-(255,191),14,BF:LINE(0,32)-(116
0,42),14,BF:LINE(203,32)-(255,42),
14,BF
1911 X1=170:Y1=40:TE'=0:U=14:W=0:G
OSUB610:GOSUB530
1915 IFEN=1THENLINE(235,150)-(255,
165),1,BF
1920 FORI=14496T014687STEP32:RESTO
RE10190:F0R3=0T023:READA:VPOKEI+J,
A:NEXT:NEXT
1930 FORI=5T010:READA:T(I)=A:NEXT:
FORI=5T010:READA:R(I)=A:NEXT:FORI=
5T010:READA:C(I)=A:NEXT
1940 A=***:FORI=1T08:A=A+CHR$(16
):NEXT:SPRITE(11)=A:SPRITE(12)=
A*
2000 W=W+W9:FORI=5T010STEP2:PUTSP
RITE1,(W+T(I),R(I)),C(I):NEXT:W=W+8
-W9:FORI=6T010STEP2:PUTSPRITE1,(W+
T(I),R(I)),C(I):NEXT:SPRITEON
2001 IFSP=1THENYO=Y0-5:Y2=Y2+5:PUT
SPRITE1,(X0,Y0),7:PUTSPRITE12,(X2
,Y2),7:IFC(42)THENPUTSPRITE11,(255
,0),0:PUTSPRITE12,(245,0),0:SP=0
2002 IFSP=0THENX=X0+W+8+T(5):X2=W+8
+T(10):SP=1:Y0=R(5)-4:Y2=R(10)+5
2005 GOSUB350
2020 GOSUB350
2030 IFOB=1ANDZ4+7<165ANDZ4+7>145A
NDZ3>21STHENOB=0:LINE(235,150)-(25
5,165),1,BF:GOSUB655
2035 IFY<35THENY=180:GOTO910
2040 IFY>245THENSPTREDF=X=10:IFB
A=0THENPD'=POI'+500:GOSUB620:BA=1:G
OTO2100ELSE2100
2045 GOTO2000
2100 GOSUB320:GOSUB325
2105 RESTORE10205:FORI=14496T01455
9:READA:VPOKEI,A:NEXT:PUTSPRITE6,(
90,0),0
2110 LINE(0,150)-(90,175),1,BF:LIN

```

```

E-(110,60),1,BF:LINE(1255,80),1,BF
:LINE(190,80)-(160,191),1,BF
2120 X1=8:Y1=160:U=6:WS=245:WT=90:
W=65:C=15:W=115:E1=5:E2=6:GOSUB53
0
2130 GOSUB326:GOSUB315:GOSUB350
2150 IFX<5THENX=240:EN=1:GOTO1900E
LSEIFX>245THENX=10:GOTO2300ELSEIFY
>185THENY=40:GOTO2200
2160 GOTO2130
2200 GOSUB325
2210 LINE(190,32)-(160,130),1,BF:L
INE(30,130)-(255,145),1,BF
2220 NB=1:X1=165:Y1=38:WS=245:W=1
28:C=13:WT=60:W=70:HX=40:HY=134:HC
=8:GOSUB318
2230 GOSUB326
2231 GOSUB315
2240 GOSUB350:GOSUB319
2250 IFX<245THENX=10:GOTO2500ELSEI
FY<35THENY=180:GOSUB325:GOTO2110
2260 GOTO2230
2300 GOSUB325
2310 LINE(0,60)-(255,80),1,BF:LINE
(70,191)-(90,150),1,BF
2315 NB=2:X1=10:Y1=65:HX=75:HY=160
:HC=10:GOSUB318
2320 GOSUB350:GOSUB319
2330 IFX<5THENX=240:GOSUB325:GOTO2
110ELSEIFX>245THENX=10:GOTO2400ELS
EIFY>185THENY=40:GOTO2500
2340 GOTO2320
2400 GOSUB325
2410 LINE(0,60)-(170,80),1,BF:LINE
(-130,130),1,BF:LINE(-255,105),1,B
F:LINE(100,105)-(120,191),1,BF
2420 NB=3:X1=10:Y1=65:WS=245:WT=14
0:W=115:C=10:W=180:HX=105:HY=120:
HC=3:GOSUB318
2430 GOSUB326
2435 GOSUB315
2440 GOSUB350:GOSUB319
2450 IFX<245THENX=10:GOTO2700ELSEI
FX<5THENX=240:GOTO2300ELSEIFY>185T
HENY=40:GOTO2600
2460 GOTO2430
2500 GOSUB325
2510 LINE(0,130)-(255,145),1,BF:L1
NE(70,32)-(90,191),1,BF
2520 X1=10:Y1=130
2530 GOSUB350
2550 IFX<5THENX=240:GOTO2200ELSEIF
X>245THENX=10:GOTO2600ELSEIFY>185T
HENY=40:GOTO2900ELSEIFY<35THENY=18
0:GOTO2300
2570 GOTO2530
2600 GOSUB325
2610 LINE(0,130)-(255,145),1,BF:L1
NE(100,32)-(120,191),1,BF
2620 X1=10:Y1=130:WS=130:WT=90:W=
110:C=10:W=105
2630 GOSUB326:GOSUB315
2650 GOSUB350
2670 IFX<5THENX=240:GOTO2500ELSEIF
X>245THENX=10:GOTO2800ELSEIFY<35TH
ENY=180:GOTO2400ELSEIFY>185THENY=4
0:GOTO3000
2680 GOTO2630
2700 GOSUB325
2710 LINE(0,105)-(230,130),1,BF:L1
NE(-180,40),1,BF:LINE(30,120)-(50,
191),1,BF
2720 NB=4:X1=10:Y1=110:WS=220:WT=1
0:W=110:C=9:W=200:HX=200:HY=55:HC
=13:GOSUB318
2730 GOSUB326
2735 GOSUB315
2740 GOSUB350:GOSUB319
2750 IFY>185THENY=40:GOTO2800ELSEI

```

```

FX<5THENX=240:GOTO2400
2760 GOTO2730
2800 GOSUB325
2810 LINE(0,130)-(140,145),1,BF:L1
NE(-120,50),1,BF:LINE(-255,70),1,B
F:LINE(30,32)-(50,130),1,BF:LINE(2
10,191)-(235,130),1,BF:LINE(-255,1
55),1,BF
2820 X1=10:Y1=130:WS=150:WT=110:W=
80:W=120:C=12
2830 GOSUB326:GOSUB315
2840 GOSUB350
2850 IFX<5THENX=240:GOTO2600ELSEIF
X>245THENX=10:GOTO3100ELSEIFY<35TH
ENY=180:GOTO2700ELSEIFY>185THENY=4
0:GOTO3300
2860 GOTO2830
2900 GOSUB325
2910 LINE(70,32)-(90,191),1,BF:L1
NE(0,50)-(70,65),1,BF:LINE(90,130)-
(255,150),1,BF:LINE(170,130)-(190,
90),1,BF:LINE(-255,105),1,BF:LINE(
130,150)-(150,191),1,BF
2920 NB=5:X1=75:Y1=40:WS=245:WT=70
:W=135:W=200:C=2:HX=220:HY=95:HC=
12:GOSUB318
2930 GOSUB326:GOSUB315
2940 GOSUB350:GOSUB319
2950 IFX<5THENX=240:GOTO3400ELSEIF
X>245THENX=10:GOTO3000ELSEIFY<35TH
ENY=180:GOTO2500ELSEIFY>185THENY=4
0:GOTO3500
2960 GOTO2930
3000 GOSUB325
3010 LINE(0,130)-(255,150),1,BF:L1
NE(0,90)-(100,105),1,BF:LINE(100,3
2)-(120,130),1,BF:LINE(150,150)-(1
70,191),1,BF
3020 X1=10:Y1=135:WS=230:WT=20:W=
135:W=220:C=15
3030 GOSUB326:GOSUB315:GOSUB350
3050 IFX<5THENX=240:GOTO2900ELSEIF
X>245THENX=10:GOTO3000ELSEIFY<35TH
ENY=180:GOTO2600ELSEIFY>185THENY=4
0:GOTO3700
3060 GOTO3030
3100 GOSUB325
3110 LINE(0,50)-(60,70),1,BF:LINE-
(95,32),1,BF:LINE(0,130)-(180,155)
,1,BF:LINE(210,32)-(230,191),1,BF
3120 NB=6:X1=10:Y1=45:WS=100:WT=50
:W=45:C=8:W=70:HX=160:HY=135:HC=1
4:GOSUB318
3130 GOSUB326:GOSUB315:GOSUB350:G0
SUB319
3150 IFX<5THENX=240:GOTO2800ELSEIF
Y<35THENY=180:GOTO3200ELSEIFY>185T
HENY=40:GOTO3900
3160 GOTO3130
3200 GOSUB325
3210 LINE(95,191)-(60,60),1,BF:L1
NE(-210,80),1,BF:LINE(210,60)-(230,
191),1,BF
3220 NB=7:X1=65:Y1=180:HX=216:HY=9
0:HC=8:GOSUB318
3240 GOSUB350:GOSUB319
3250 IFY>185THENY=40:GOTO3100
3260 GOTO3240
3300 GOSUB325
3310 LINE(0,130)-(70,150),1,BF:L1
NE(-90,50),1,BF:LINE(-160,70),1,BF:
LINE(210,32)-(235,80),1,BF:LINE(-1
40,100),1,BF:LINE(-160,191),1,BF:L
INE(255,150)-(210,130),1,BF:LINE(-
235,80),1,BF
3320 NB=8:X1=10:Y1=135:WS=100:WT=6
0:W=110:W=80:C=11:HX=150:HY=55:HC
=11:GOSUB318
3330 GOSUB326:GOSUB315:GOSUB350:G0

```

```

SUB319
3350 IFX<5THENX=240:GOTO3000ELSEIF
X>245THENX=10:GOTO3900ELSEIFY<35TH
ENY=180:GOTO2800ELSEIFY>185THENY=4
0:GOTO3800
3360 GOTO3330
3400 GOSUB325
3410 LINE(255,65)-(40,50),1,BF:L1
NE(-60,191),1,BF
3420 NB=9:X1=240:Y1=55:WS=70:WT=30
:W=90:W=50:C=10:HX=45:HY=160:HC=1
5:GOSUB318
3430 GOSUB326:GOSUB315
3450 GOSUB350:GOSUB319
3460 IFX<245THENX=10:GOTO2900ELSEI
FY>185THENY=40:GOTO3600
3470 GOTO3430
3500 GOSUB325
3510 LINE(70,32)-(90,130),1,BF:L1
NE(-20,110),1,BF:LINE(130,32)-(150,
170),1,BF:LINE(-50,150),1,BF
3520 NB=10:X1=75:Y1=40:WS=140:WT=1
20:W=80:W=130:C=13:HX=60:HY=155:H
C=7:GOSUB318
3530 GOSUB326:GOSUB315:GOSUB350:G0
SUB319
3550 IFY<35THENY=180:GOTO2900
3560 GOTO3530
3600 GOSUB325
3610 LINE(40,32)-(60,160),1,BF:L1
NE(-210,140),1,BF
3620 NB=11:X1=43:Y1=40:WS=70:WT=30
:W=90:W=50:C=6:HX=200:HY=145:HC=9
:GOSUB318
3630 GOSUB326:GOSUB315
3640 GOSUB350:GOSUB319
3650 IFY<35THENY=180:GOTO3400
3660 GOTO3630
3700 GOSUB325
3710 LINE(150,32)-(170,170),1,BF:L
INE(-255,150),1,BF
3720 NB=12:X1=155:Y1=40:WS=240:WT=
120:W=155:W=140:C=7:HX=190:HY=155
:HC=9:GOSUB318
3730 GOSUB326:GOSUB315:GOSUB350:G0
SUB319
3750 IFY<35THENY=180:GOTO3000ELSEI
FY>185THENY=40:GOTO3800
3760 GOTO3730
3800 GOSUB325
3810 LINE(0,150)-(255,170),1,BF:L1
NE(70,150)-(90,70),1,BF:LINE(-160,
90),1,BF:LINE(-140,32),1,BF
3820 X1=10:Y1=155:WS=170:WT=130:W=
50:W=150:C=13
3830 GOSUB326:GOSUB315:GOSUB350
3840 GOSUB350
3850 IFX<5THENX=240:GOTO3700ELSEIF
X>245THENX=10:GOTO4000ELSEIFY<35TH
ENY=180:GOTO3300
3860 GOTO3830
3900 GOSUB325
3910 LINE(0,130)-(80,150),1,BF:L1
NE(-160,180),1,BF:LINE(-230,160),1,B
F:LINE(-210,32),1,BF
3920 X1=10:Y1=135:WS=240:WT=200:W=
70:W=210:C=12
3930 GOSUB326:GOSUB315:GOSUB350
3950 IFX<5THENX=240:GOTO3300ELSEIF
Y<35THENY=180:GOTO3100
3960 GOTO3930
4000 GOSUB325
4010 LINE(0,150)-(70,170),1,BF:L1
NE(-50,70),1,BF:LINE(-240,90),1,BF:
LINE(-150,180),1,BF
4013 IFB=0THENDRAW'C10B170,100H1
0EBR55FBG10D55L1U55*:PAINT(180,12
0),10:CD=1:CS=9ELSECD=1:CS=1
4020 X1=10:Y1=155

```

```

LINE(1,100)-(1+A,90),CS:LINE(391-1
,100)-(391-1-A,90),CS:A=A+2:PSET(1
,120),CD:NEXT:A=0
4037 IFOB=1THEN4045
4038 GOSUB350
4040 IFX<5THENX=240:GOTO3800
4045 IFB=0ANDOB=1THENFORI=180T080
STEP-1:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND9,1
6:SOUND10,16:SOUND2,1:SOUND3,5:SOU
ND4,10:SOUND6,1:SOUND13,1:LINE(150
,1)-(240,1),1:NEXT:CD=1:CS=1:OB=0:
BB=4:T1=1:POI'=POI'+INT(27000-TIME):
BB=1:GOSUB620:GOSUB655
4050 GOTO4030
10000 DATA138,112,122,212,123,23,1
06,46,15,74,254,77,62,60,10,18,154
,52,90,148,202,228,122,96,164,152,
242,254,170,212,104,16
10010 DATA0,0,0,0,0,255,28,62,79,2
55,108,36,66,0,0,0,0,0,0,0,129,2
6,254,252,0,0,0,0,0,0,0,0
10020 DATA0,0,0,227,28,28,62,79,25
5,108,36,66,0,0,0,0,0,0,128,1,2,
2,254,252,0,0,0,0,0,0,0
10030 DATA0,0,0,0,129,64,96,127,63
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,56,56,1
24,242,255,62,36,66,0,0,0,0
10040 DATA0,0,0,1,128,64,96,127,63
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,199,56,56,124
,242,255,62,36,66,0,0,0,0,0
10050 DATA8,28,62,127,127,62,28,8
10060 DATA40,45,60,68,90,105,120,1
34,150,163,163,20,80,-50,140,170,2
00,28,70,90,128,205,12,99
10070 DATA126,255,126,24,24,126,25
5,126
10080 DATA40,50,60,70,80,90,100,11
0,120,130,140,150,160,170,40,70,14
0,0,250,20,50,180,130,50,69,90,147
,230
10090 DATAB,13,15,12,2,3,5,6,9,10,
11,7,15,15
10100 DATA231,195,165,60,60,165,19
5,231
10110 DATA50,60,70,80,90,100,110,1
20,130,135,140,145,150,170,180,50,
120,215,10,40,70,190,220,250,190,2
62,250,30,157,70
10120 DATAB,13,12,3,11,4,15,15,15,
15,15,9,6,10,5
10130 DATA7,12,191,255,191,12,7,0
10140 DATA0,16,56,124,56,16,0,0
10150 DATA15,30,63,127,63,30,15,0
10160 DATA153,90,60,255,255,60,90,
153
10170 DATA0,60,126,219,126,60,66,1
29
10180 DATA10,30,50,70,90,110,130,1
50,170,190,210,230,40,50,50,40,90,
80,90,100,120,130,120,130,9,7,9,7,
5,10,5,10,12,8,12,8
10190 DATA0,0,0,1,11,55,194,129,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,208,236,67
,129
10200 DATA30,240,120,10,70,160,80,
90,100,110,120,130,4,5,7,6,8,9
10205 DATA0,0,0,0,0,3,7,127,135,10
,20,40,20,0,0,0,0,0,0,0,192,224,
254,225,80,40,20,40,0,0,0
10206 DATA0,0,0,0,0,67,167,31,127,
136,16,32,16,0,0,0,0,0,0,0,194,2
29,248,254,17,8,4,8,0,0,0,0
10210 'IFERR=50ERR=6THENW=0:RESUM
ENEXTELSERESUMNEXT

```

LES AVENTURES DE JOSEPH CLAUSTROPHOBE



CANON X 07

Suite de la page 8

LISTING 3

```

10 'SPACE PANIK (C) 1984 By CIMA
DOMO Herve
20 ' 21,AVENUE DE GRENOBLE 38170-5
EYSSINS
30 PRINT'VOULEZ-VOUS LES REGLES DE
CE JEU?(O/N)
40 A=INKEY:IF A=**THEN40
50 IF A=**0'THENGOSUBB60ELSEIFA=*>
N'THEN40
60 CLS:A=**SPACE-PANIC*:FORI=1TOLE
N(A*):LOCATE4,1:PRINTRIGHT$(A*,I)
70 BEEP(I*200)MOD76,1:NEXTI:FORI=0
TO1000:NEXTI:LOCATE4,1:PRINTSTRING
$(12,138)
80 LOCATE16,1:PRINTCHR$(128):FORI
=4T015:LOCATEI,1:PRINTCHR$(238):BE
EP15-1,1:NEXT
90 LOCATE16,1:PRINTCHR$(219):FORI
=1000T0500STEP-50:BEEPIMOD112,1:NE
XTI
100 CLS:DEFINT A-Z:KK=9:POKE#H
IF4A,6H92:EC=RDND(0):EC=2:CONSOLE,,
,,0
110 G=2:T=0
120 CLS:PRINT'NIVEAU 0-3*:I:=5TIC
K(O)
130 A=INKEY:IF A=**THEN130
140 N=VAL(A*):IFN>3THEN130ELSEPRIN
TN
150 CLS:PRINTSTRING$(79,CHR$(138))

```

```

160 FORI=1T03:FORY=1T0EC
170 Z=INT(RND(1)*7)+1:IFSCREEN(Z,
I-1)=140THEN170
180 LOCATEZ,I:PRINTCHR$(140):LOCA
TEZ,I-1:PRINTCHR$(139):NEXTY,I
190 A=2:FORI=6H1B90T06H1B9F:POKEI,
A:POKEI+6H10,0:POKEI+6H20,1:POKEI+
6H30,0
200 POKEI+6H40,SCREEN(A,0):POKEI+6
H50,0:A=A+1:NEXTI
210 G=119:POKE#H1BFC,255:POKE#H1B
FB,255:POKE#H1BFB,0
220 POKE#H1BFO,3:POKE#H1BF1,1:POKE
#H1BF2,2:POKE#H1BF6,SCREEN(1,2)
230 POKE#H1BFO,3:EXEC#H1C39
240 V=12-KK:IFV<0THEN810
250 EXEC#H1AEE
260 I=-1
270 I=I+1:POKE#H1BFO,STICK(O):EXEC
#H1C39:IFPEEK(6H1BFB) THEN750
280 POKE#H1BFO,-2*KEY("2")-TKEY("
1"):EXEC#H1AOF:IFPEEK(6H1BFB) THEN5
20
290 IFI<NTHEN270
300 G=9E-2/EC:IFG=0THEN750
310 IFG<30THENBEEP120,1
320 PSET(9E,31)
330 GOTO250
340 IFEC=4THEN390
350 IFEC=3AND(I<10RSC(I)>200) THEN
620
360 LOCATEA+M,B:PRINTCHR$(138):
370 IFSC(I)>200THENS(I)=SC(I)+100
380 LOCATEA+M,B+1:PRINTCHR$(SC(I))
:GOSUB440:GOTO250
390 IFEC=4AND(I=30RSC(I)>200ORSC(
2)>200) THEN620
400 FORY=0T01-I:LOCATEA+M,B+Y:PRIN
TCHR$(138):NEXTY
410 IFSC(I)>200THENS(I)=SC(I)+100
420 LOCATEA+M,B+I:PRINTCHR$(SC(I))
:GOSUB450:GOTO250
430 PT=PT+10*(Y+1):POKE#H1BEO+Z,25

```

```

5:RETURN
440 '
450 FORY=0T01:FORZ=0T09
460 IFPEEK(7056+Z)=A+MANDPEEK(7072
+Z)=B+YTHENCA=C+1:GOSUB490
470 NEXTZ,Y:RETURN
480 RETURN
490 POKE#H1B90+Z,A+M:POKE#H1B90+Z,
B+I:POKE#H1BDD+Z,SC(I)-100
500 POKE#H1BFB,0:IFPEEK(6H1BEO+Z)<
>255THENPOKE#H1BEO+Z,0
510 RETURN
520 A=PEEK(6H1BF1):B=PEEK(6H1BF2):
M=(SCREEN(A,B)MOD2<0)-(SCREEN(A,B
)MOD2=0)
530 G=PEEK(6H1F4A)-6H90
540 LOCATEA+M,B:PRINTCHR$(244):
550 FORI=0T03:IFB+I>3THENS(I)=0:N
EXTELSESC(I)=SCREEN(A+M,B+I):NEXTI
560 I=1
570 IFSC(I)=1410RSC(I)=2430RSC(I)=
246THENS(I)=1:GOTO570
580 P=(A+M)*6+1:FORY=B+5T0(B+I)*
8+1:PSET(P,Y):PSET(P+3,Y):PSET(P,Y
+2)
590 PSET(P+3,Y+2):LINEIP+1,Y+1)-(P
+2,Y+1):PRESET(P,Y-1):PRESET(P+3,Y
-1)
600 PRESET(P,Y+1):PRESET(P+3,Y+1):
PRESET(P+1,Y):PRESET(P+2,Y):BEEPY,
1:NEXTY
610 IFEC>2THEN340
620 LOCATEA+M,B+1:PRINTCHR$(247):
630 FORY=600T0500STEP-24:BEEPIMOD1
5,1:NEXTY
640 FORY=0T0B-I:LOCATEA+M,Y:PRINT
CHR$(138):NEXTY
650 IFSC(I)=1390RSC(I)=239THENLOCA
TEA+M,B+I:PRINTCHR$(139)
660 Y=-1
670 Y=Y+1:IFSC(Y)>200THENZ=0:T=T+1
:GOSUB710

```

```

680 IFY<1THEN670
690 '
700 PT=PT+1*10:POKE#H1BFB,0:GOTO25
0
710 IFPEEK(6H1B90+Z)=A+MANDPEEK(6H
1B90+Z)=B+YTHENGOSUB430
720 IFT=9+1THENT=0:GOTO770
730 IFZ<0THENZ=Z+1:GOTO710
740 GOTO680
750 KK=KK+1:T=0:LOCATEPEEK(6H1BF1)
,PEEK(6H1BF2):PRINTCHR$(219):OUT#
HF4,0
760 FORI=1000T0500STEP-50:BEEPIMOD
112,1:NEXTI:GOTO150
770 G=0+1:POKE#H1F4A,G+6H90:IFG=7T
HENG=2:EC=EC+1:POKE#H1F4A,6H92
780 A=6E*(G<30):CLS:PT=PT+A:PRIN
T'BONUS: '*10000:PRINTA:PT
790 FORI=0T01000:NEXTI
800 GOTO150
810 G=STRIG(O)
820 CLS:PRINT'VOTRE SCORE*:IPT:PRI
NT'VOULEZ VOUS REJOUER(O/N)?
830 A=INKEY:IFA=**THEN830
840 IF A=**0'THEN100ELSEIFA=**N'THE
NCLS:PRINT'TANT PIS':END
850 GOTO830
860 ' REGLES DU JEU
870 PRINT'VOUS ETES PRISONNIER SUR
UNE PLANETE PERDUE AU FIN FOND DE
LA GALAXIE!'
880 GOSUB1180
890 PRINT'DES MONSTRES VEULENT VOU
S DEVORER (PLUS PRECISEMENT VOTRE
BULLDOZER)!'
900 GOSUB1180
910 PRINT'POUR VOUS DEFENDRE VOUS
NE POUVEZ QUE CREUSER ET REBOUCHER
DES TROUS!'
920 GOSUB1180
930 PRINT'VOUS DEVEZ DONC CREUSER
DES TROUS POUR QUE LES MONSTRES TO
MBENT DEDANS!'
940 GOSUB1180
950 PRINT'IL SUFFIT DE LES REBOUCH
ER POUR TUER LES MONSTRES!'
960 GOSUB1180
970 PRINT'POUR CREUSER:TOUCHE'1':P
OUR REBOUCHER:TOUCHE'2'!'
980 GOSUB1180
990 PRINT'IL Y A 3 STAGES ET PLUS:
CHAQUE STAGE EST CONSTITUE DE 6 T
ABLEAUX...'
1000 GOSUB1180
1010 PRINT'1er TABLEAU:3 MONSTRES.
...6em TABLEAU:8 MONSTRES!'
1020 GOSUB1180
1030 PRINT'1er STAGE:LES MONSTRES
DOIVENT TOMBER D'UN ETAGE!'
1040 GOSUB1180
1050 PRINT'2em STAGE:LES MONSTRES
DOIVENT TOMBER DE 2 ETAGES!'
1060 GOSUB1180
1070 PRINT'3em STAGES ET PLUS:LES
MONSTRES DOIVENT TOMBER DE 3 ETAGE
S!'
1080 GOSUB1180
1090 PRINT'VOUS POUVEZ AUSSI LES F
AIRE S'ECRASER ET BIEN D'AUTRES CH
OSEB...'
1100 GOSUB1180
1110 PRINT'A LA QUESTION NIVEAU 0.
3 REPONDEZ 0 SI VOUS ETES BON '!'
1120 GOSUB1180
1130 PRINT'3 SI VOUS ETES MAUVAIS!
(LE CHIFFRE CORRESPOND AU NOMBRE
DE FOIS '!'
1140 GOSUB1180
1150 PRINT'QUE VOUS BOUGEZ QUAND L
ES MONSTRES NE BOUGENT QU'UNE FOIS
!'
1160 GOSUB1180
1170 PRINT'BON COURAGE '!:GOSUB11
80:RETURN
1180 IFINKEY=**THEN1180ELSEPRINT:
RETURN

```




L'univers de TOD a si mauvaise réputation, que seul un inconscient oserait s'y risquer...

N et S DANIGO

Mode d'emploi: Nécessité de l'extension 16 Ko. Les règles sont évidentes. Vous devrez livrer combat dans certaines salles du labyrinthe et vos décisions seront fonctions de vos pouvoirs et des armes et objets en votre possession.



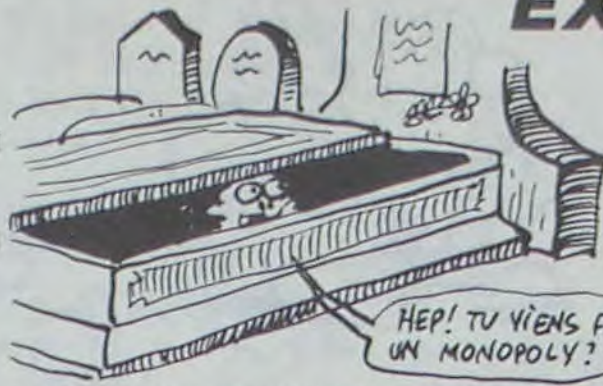
A suivre: En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.

```
30 REM-----
40 REM TOD
50 REM-----
60 REM * VIC 16K *
70 REM-----
80 POKE36879,25
90 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX S&N D
RNI00"
100 FORI=0T04000:NEXT
110 GOTO5200
120 REM-----
130 REM * CREATION CATHACOMBS *
140 REM-----
150 POKE36879,15:DIMA$(21,30)
160 FORI=0T021
170 FORX=1T030:READA
180 IFA=1THENLETA$(I,X)=" "
190 IFA=2THENLETA$(I,X)="3"
200 IFA=3THENLETA$(I,X)="0"
210 NEXTX,I
220 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
230 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
240 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
250 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
260 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
270 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
280 DATA 1,1,3,1,1,1,1,3,1,1
290 DATA 1,1,3,1,1,1,1,3,1,1
300 DATA 1,2,1,3,1,1,1,1,1,2
310 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,2
320 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,2
330 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,2
340 DATA 1,1,1,3,1,1,1,3,1,1
350 DATA 1,2,1,3,1,1,1,1,1,1
360 DATA 1,3,1,1,1,2,1,2,1,2
370 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,2
380 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,2
390 DATA 1,2,1,2,1,2,1,1,1,2
400 DATA 1,3,1,1,3,1,1,1,3,1
410 DATA 1,3,1,1,3,1,1,1,3,1
420 DATA 1,2,1,3,1,1,2,1,2,2
430 DATA 1,2,2,1,2,2,2,1,2,2
440 DATA 1,2,2,1,2,2,1,2,2,2
450 DATA 1,2,1,2,1,1,1,1,1,2
460 DATA 1,2,1,3,1,1,1,1,3,1
470 DATA 1,3,1,1,3,1,2,1,1,1
480 DATA 1,1,3,1,1,2,1,2,1,2
490 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,2
500 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,2,2
510 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,2
520 DATA 1,1,3,1,1,2,1,2,1,2
530 DATA 1,3,1,1,3,1,1,1,1,2
540 DATA 1,2,3,1,1,3,1,2,1,2
550 DATA 2,1,2,1,2,1,1,3,1,1
560 DATA 1,2,2,2,1,2,1,1,1,2
570 DATA 1,3,1,2,1,2,1,3,1,2
580 DATA 1,2,1,2,2,2,1,2,1,2
590 DATA 1,3,1,1,2,1,1,3,1,2
600 DATA 1,2,1,3,1,1,2,1,3
610 DATA 1,2,1,2,1,1,1,1,1,1
620 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,1
630 DATA 1,3,1,1,2,1,2,2,2,2
640 DATA 1,3,1,3,1,2,2,2,1,1
650 DATA 1,2,1,2,2,2,1,2,1,2
660 DATA 1,2,1,2,1,3,1,1,1,2
670 DATA 1,2,1,2,1,2,1,3,1,1
680 DATA 1,3,1,2,1,1,2,1,2,2
690 DATA 1,2,1,2,2,1,2,1,2,2
700 DATA 1,3,1,3,1,3,1,2,1,1
710 DATA 1,2,1,2,2,1,1,1,3,1
720 DATA 1,3,1,1,3,1,3,1,1,2
730 DATA 1,2,2,2,2,2,1,1,3,1
740 DATA 1,3,1,2,1,1,2,1,2,1,2
750 DATA 1,2,1,2,2,1,2,1,2,1
760 DATA 1,2,1,2,2,1,1,3,1
770 DATA 1,2,1,2,2,1,1,3,1
780 DATA 1,1,2,1,3,1,1,3,1,2
790 DATA 1,1,3,1,1,2,1,2,1,2
800 DATA 1,1,3,1,1,2,1,2,1,2
810 DATA 1,1,3,1,1,2,1,2,1,2
820 DATA 1,1,3,1,1,2,1,2,1,2
830 DATA 1,1,3,1,1,2,1,2,1,2
840 DATA 1,1,3,1,1,2,1,2,1,2
850 DATA 1,1,3,1,1,2,1,2,1,2
860 DATA 1,1,3,1,1,2,1,2,1,2
870 DATA 1,1,3,1,1,2,1,2,1,2
880 GOSUB4220
890 REM-----
900 REM * DEPLACEMENT *
910 REM-----
920 PRINT"XXXXXXXXXVOICI UN BREF PLAN
" Print"des catacombes"
930 FORI=0T02000:NEXT:A=0
940 PRINT"J":GOSUB4810:B=20:PRINT
"J":GOSUB4810
950 A=12:B=1
960 FORV=18*2T0INT(RND(1)*50+100)*
2
970 POKE36878,15
980 POKE36879,8
990 PRINT"J"
1000 PRINTTAB(13),#
1010 PRINTTAB(35)"AGE ";INT(V/2)
1020 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
1030 IFB=20THEN1070
1040 IFB=29THEN1080
1050 IFB=30THEN1090
1060 PRINT"XXXXXXXXX";A$(A-2,B+3);
A$(A-1,B+3);A$(A,B+3);A$(A+1,B+3);
A$(A+2,B+3);"X"
1070 PRINT"XXXXXXXXX";A$(A-2,B+2);
A$(A-1,B+2);A$(A,B+2);A$(A+1,B+2);
A$(A+2,B+2);"X"
1080 PRINT"XXXXXXXXX";A$(A-2,B+1);
A$(A-1,B+1);A$(A,B+1);A$(A+1,B+1);
A$(A+2,B+1);"X"
1090 PRINT"XXXXXXXXX";A$(A-2,B);A$(
A-1,B);"X";A$(A+1,B);A$(A+2,B);
"X"
1100 IFB=30THEN4930
1110 IFB=1THEN1130
1120 PRINT"XXXXXXXXX";A$(A-2,B-1);
A$(A-1,B-1);A$(A,B-1);A$(A+1,B-1);
A$(A+2,B-1);"X"
1130 PRINT"XXXXXXXXX"
1140 IFA$(A,B)="" THEN1210
1150 POKE36875,200:FORI=0T0150:NEX
T
1160 POKE36876,200:FORI=0T0200:NEX
T
1170 POKE36875,0:POKE36876,0
1180 IFB=30THENI=INT(RND(1)*2)
1190 ONIGOTO1970
1200 GOTO1960
1210 GETS$:IFS$=" " THEN1210
1220 IFASC(S$)=133THENGOSUB4560
1230 POKE36874,200
1240 IFS$=" " ANDA$(A,B+1)="" THEN
B=B+1
1250 IFS$=" " ANDA$(A+1,B)="" THEN
A=A+1
1260 IFS$=" " ANDA$(A,B-1)="" THEN
B=B-1
1270 IFB=0THENB=1
1280 IFS$=" " ANDA$(A-1,B)="" THEN
A=A-1
1300 FORI=1T010:NEXT
1310 POKE36874,0
1320 IFV=30THEN5790
1330 IFINC50THEN1550
1340 IFFC10THEN1600
1350 NEXTV
1360 PRINT"J";POKE36879,93
1370 PRINT"XNIL ME SEMBLE QUE"
1380 PRINT"XXXXXXXXX"
1390 PRINT"MA EU RAISON DE VOUS."
1400 PRINT"VOUS ETES TROP VIEUX"
1410 PRINT"MAINTENANT."
1420 FORI=0T05000:NEXT
1430 SYS58719
1440 PRINT"XXXXXXXXXFORCES DU MAL "
1450 PRINT"XS'EMPARENT DE MOI."
1460 PRINT"XJE NE ME CONTROLE PLUS
"
1470 FORI=0T02000:NEXT
1480 SYS58719
1490 FORI=1T0250
1500 POKE36874,INT(RND(1)*128)+128
1510 POKE36879,I
1520 FORX=1T05:NEXTX,I
1530 POKE36874,0
1540 POKE36879,8:PRINT"JOD VOUS R
EDONNE","une chance...":run120
1550 PRINT"XXXXXXXXXETANT DONNE L'ETAT
DE"
1560 PRINT"XVOS FACULTES MENTALES,
"
1570 PRINT"XVOUS NE POUVEZ PLUS"
1580 PRINT"XAFFRONTER JOD"
1590 GOTO1420
1600 PRINT"XXXXXXXXXPAUVRE ";#
1610 PRINT"XVOS MAIGRES FORCES "
1620 PRINT"XNE VOUS AUTORISENT"
1630 PRINT"XOU'A MOURIR !"
1640 GOTO1420
1650 PRINT"XXXXXXXXXSI S'ACHEVE VOTRE
"
1660 PRINT"XMISSERABLE VIE !"
1670 GOTO1420
1680 PRINT"J";POKE36879,46
1690 PRINT"XXXXXXXXXVOUS EN ETES SORTI."
1700 PRINT"XBRAVO,MAIS..."
1710 FORI=0T02000:NEXT
1720 PRINT"XVERIFIONS VOTRE SCORE,
"
1730 FORI=0T02000:NEXT
1740 I=INT((IN+FO)/8)+PTV+(200-V
)/73)
1750 IFI=50THEN1780
1760 PRINT"XXXXXXXXXVOUS ETES TROP PETIT
MON AMI..."
1770 GOTO1420
1780 PRINT"XBIEN."
1790 PRINT"XVOUS PARVENEZ A"
1800 PRINT"XSURVIVRE AVEC UN SCORE "
"
1810 PRINT"XDE: ";I
1830 DATA225,225,225,232,232,235,2
35,240,227,232
1840 DATA100,300,100,300,200,300,2
00,300,100,300
1850 FORI=1T010:READNF(I):NEXT
1860 FORI=1T010:READND(I):NEXT
1870 FORI=1T010:POKE36876,NF(I)
1880 FORX=1T0ND(I):NEXT
1890 POKE36876,0:FORX=1T020:NEXT
1900 NEXT
1910 POKE36876,0
1920 GOTO1920
1930 REM-----
1940 REM * SALLES *
1950 REM-----
1960 I=INT(RND(1)*10)+1
1970 PRINT"XXXXXXXX
"
1980 PRINT"X"
1990 PRINT"X"
2000 PRINT"X"
2010 PRINT"X"
2020 PRINT"X"
2030 PRINT"X"
2040 PRINT"X"
2050 PRINT"X"
2060 PRINT"XXXXXXXXX"
2070 ONIGOSUB3980,3600,3360,2970,3
600,2130,2130,2130,2130,4160
2080 B=B+1
2090 GOTO1350
2100 REM-----
2110 REM *MONSTRES*
2120 REM-----
2130 I=INT(RND(1)*5)+1
2140 ONIGOTO2870,2890,2910,2930,29
50
2150 PRINT"XXXXXXXXXATTENTION! UN"
2160 PRINT"XXXXXXXXX"
2170 PRINT"XXXXXXXXX"
2180 FORI=0T03000:NEXT
2190 SYS58719
2200 POKE36879,120
2210 PRINT"XXXXXXXXXVOTRE REACTION : "
2220 INPUT"X(A,F,OU N)";S$
2230 I=INT(RND(1)*3)
2240 FORX=0T01
2250 IFS$="N" THEN2440
2260 IFS$="A" THEN2590
2270 IFS$="F" THEN2750
2280 POKE36875,170:POKE36877,250
2290 POKE36879,40:PRINT"XXXXXXXXXMI
L FRAPPE!"
2310 FORI=0T02000:NEXT
2320 POKE36875,0:POKE36877,0
2330 I=INT(RND(1)*2)
2340 ONIGOTO2410
2350 PRINT"XXXXXXXXXNIL VOUS TOUCHE ."
2360 PTV=PTV-INT(RND(1)*10+3)
2370 IFPTV<0THENRUNI650
2380 PRINT"XNIL VOUS RESTE ";PTV,"
Points de vie."
2390 FORI=0T02000:NEXT
2400 GOTO2590
2410 PRINT"XXXXXXXXXVOUS L'EVITEZ"
2420 FORI=0T02000:NEXT
2430 GOTO2590
2440 I=INT(RND(1)*1000+50)
2450 PRINT"XXXXXXXXXNIL EXIGE LA SOMME D
E"
2460 PRINTI
2470 INPUT"XOKOUUI OU (NON)";S$
2480 IFS$="" THEN2280
2490 IFRIC1THEN2530
2500 RIC=RIC-I
2510 IN=INT(IN+(20*RND(1)))
2520 RETURN
2530 PRINT"XXXXXXXXXDESCROCI
"
2540 POKE36874,170:POKE36877,240
2550 FORI=0T02000:NEXT
2560 POKE36874,0:POKE36877,0
2570 S$=""
2580 GOTO2280
2590 POKE36879,126:PRINT"X"
2600 PRINT"XXXXXXXXXVOUS LE FFYFF"
EZ"
2610 FORI=0T02000:NEXT
2620 I=INT(RND(1)*F0/25)
2630 ONIGOTO2670,2670,2640,2640,26
70,2670,2670,2640,2670,2640,2670
2640 PRINT"XXXXXXXXXLE COUP PORTE."
2650 FORI=0T02000:NEXT
2660 S$="":GOTO2280
2670 POKE36875,181:PRINT"XXXXXXXXX
LE COUP PORTE."
2680 FORI=0T0100:NEXT:POKE36875,0
2690 FO=INT(FO+RND(1)*20)
2700 S$=""
2710 NEXTX
2720 GOTO3230
2730 REM-----
2740 REM FUITE
2750 PRINT"XXXXXXXXXVOUS TENTEZ DE FUIR..
":POKE36879,127:POKE36876,230
2760 S$=""
2770 FORI=1T02000:NEXT
2780 I=INT(RND(1)*300/IN):POKE3687
6,0
2790 ONIGOTO2840,2840,2840,2800,28
40
2800 PRINT"XXXXXXXXXVOUS AVEZ REU
SSI"
2810 IN=INT(IN+RND(1)*30+10)
2820 FORI=0T02000:NEXT
2830 GOTO4030
2840 PRINT"XXXXXXXXXVOUS ECHOU
"
"
2850 FORI=0T02000:NEXT
2860 IN=INT(IN+RND(1)*10):GOTO22:
2870 M$="ORQUE"
2880 GOTO2150
2890 M$="TROLL"
2900 GOTO2150
2910 M$="SORCIER"
2920 GOTO2150
2930 M$="CYCLOPE"
2940 GOTO2150
2950 M$="ELFE NOIR"
2960 GOTO2150
2970 PRINT"XXXXXXXXXVOUS ETES EN"
2980 PRINT"XXXXXXXXX"
2990 PRINT"XXXXXXXXXATTENTION!!"
3010 FORI=0T05000:NEXT
3020 PRINT"XXXXXXXXXVOUS AVEZ 10 SECONDES"
3030 PRINT"XXXXXXXXX"
3040 RX(1)=INT(RND(1)*20)
3050 RX(2)=INT(RND(1)*20)
3060 RX(3)=INT(RND(1)*10+10)
3070 RX(4)=INT(RND(1)*20)+10
3080 TIF="000000"
3090 PRINTAX(1);"+";AX(2);"+";AX(3)
;"+";AX(4);"="
3100 INPUTI
3110 IFVAL(TIF)>10THENI3130
3120 IFI=AX(1)+AX(2)+AX(3)+AX(4)+A
X(5)THEN3180
3130 PRINT"XXXXXXXXXREGRETABLE..."
3140 PRINT"XXXXXXXXXVOUS AVEZ MISX".VAL(TI
F);" S"
3150 S$=""
3160 S$=""
3170 S$=""
3180 S$=""
3190 S$=""
3200 S$=""
3210 S$=""
3220 S$=""
3230 S$=""
3240 S$=""
3250 S$=""
3260 S$=""
3270 S$=""
3280 S$=""
3290 S$=""
3300 S$=""
3310 S$=""
3320 S$=""
3330 S$=""
3340 S$=""
3350 S$=""
3360 S$=""
3370 S$=""
3380 S$=""
3390 S$=""
3400 S$=""
3410 S$=""
3420 S$=""
3430 S$=""
3440 S$=""
3450 S$=""
3460 S$=""
3470 S$=""
3480 S$=""
3490 S$=""
3500 S$=""
3510 S$=""
3520 S$=""
3530 S$=""
3540 S$=""
3550 S$=""
3560 S$=""
3570 S$=""
3580 S$=""
3590 S$=""
3600 S$=""
3610 S$=""
3620 S$=""
3630 S$=""
3640 S$=""
3650 S$=""
3660 S$=""
3670 S$=""
3680 S$=""
3690 S$=""
3700 S$=""
3710 S$=""
3720 S$=""
3730 S$=""
3740 S$=""
3750 S$=""
3760 S$=""
3770 S$=""
3780 S$=""
3790 S$=""
3800 S$=""
3810 S$=""
3820 S$=""
3830 S$=""
3840 S$=""
3850 S$=""
3860 S$=""
3870 S$=""
3880 S$=""
3890 S$=""
3900 S$=""
3910 S$=""
3920 S$=""
3930 S$=""
3940 S$=""
3950 S$=""
3960 S$=""
3970 S$=""
3980 S$=""
3990 S$=""
4000 S$=""
4010 S$=""
4020 S$=""
4030 S$=""
4040 S$=""
4050 S$=""
4060 S$=""
4070 S$=""
4080 S$=""
4090 S$=""
4100 S$=""
4110 S$=""
4120 S$=""
4130 S$=""
4140 S$=""
4150 S$=""
4160 S$=""
4170 S$=""
4180 S$=""
4190 S$=""
4200 S$=""
4210 S$=""
4220 S$=""
4230 S$=""
4240 S$=""
4250 S$=""
4260 S$=""
4270 S$=""
4280 S$=""
4290 S$=""
4300 S$=""
4310 S$=""
4320 S$=""
4330 S$=""
4340 S$=""
4350 S$=""
4360 S$=""
4370 S$=""
4380 S$=""
4390 S$=""
4400 S$=""
4410 S$=""
4420 S$=""
4430 S$=""
4440 S$=""
4450 S$=""
4460 S$=""
4470 S$=""
4480 S$=""
4490 S$=""
4500 S$=""
4510 S$=""
4520 S$=""
4530 S$=""
4540 S$=""
4550 S$=""
4560 S$=""
4570 S$=""
4580 S$=""
4590 S$=""
4600 S$=""
4610 S$=""
4620 S$=""
4630 S$=""
4640 S$=""
4650 S$=""
4660 S$=""
4670 S$=""
4680 S$=""
4690 S$=""
4700 S$=""
4710 S$=""
4720 S$=""
4730 S$=""
4740 S$=""
4750 S$=""
4760 S$=""
4770 S$=""
4780 S$=""
4790 S$=""
4800 S$=""
4810 S$=""
4820 S$=""
4830 S$=""
4840 S$=""
4850 S$=""
4860 S$=""
4870 S$=""
4880 S$=""
4890 S$=""
4900 S$=""
4910 S$=""
4920 S$=""
4930 S$=""
4940 S$=""
4950 S$=""
4960 S$=""
4970 S$=""
4980 S$=""
4990 S$=""
5000 S$=""
5010 S$=""
5020 S$=""
5030 S$=""
5040 S$=""
5050 S$=""
5060 S$=""
5070 S$=""
5080 S$=""
5090 S$=""
5100 S$=""
5110 S$=""
5120 S$=""
5130 S$=""
5140 S$=""
5150 S$=""
5160 S$=""
5170 S$=""
5180 S$=""
5190 S$=""
5200 S$=""
5210 S$=""
5220 S$=""
5230 S$=""
5240 S$=""
5250 S$=""
5260 S$=""
5270 S$=""
5280 S$=""
5290 S$=""
5300 S$=""
5310 S$=""
5320 S$=""
5330 S$=""
5340 S$=""
5350 S$=""
5360 S$=""
5370 S$=""
5380 S$=""
5390 S$=""
5400 S$=""
5410 S$=""
5420 S$=""
5430 S$=""
5440 S$=""
5450 S$=""
5460 S$=""
5470 S$=""
5480 S$=""
5490 S$=""
5500 S$=""
5510 S$=""
5520 S$=""
5530 S$=""
5540 S$=""
5550 S$=""
5560 S$=""
5570 S$=""
5580 S$=""
5590 S$=""
5600 S$=""
5610 S$=""
5620 S$=""
5630 S$=""
5640 S$=""
5650 S$=""
5660 S$=""
5670 S$=""
5680 S$=""
5690 S$=""
5700 S$=""
5710 S$=""
5720 S$=""
5730 S$=""
5740 S$=""
5750 S$=""
5760 S$=""
5770 S$=""
5780 S$=""
5790 S$=""
5800 S$=""
5810 S$=""
5820 S$=""
5830 S$=""
5840 S$=""
5850 S$=""
5860 S$=""
5870 S$=""
5880 S$=""
5890 S$=""
5900 S$=""
5910 S$=""
5920 S$=""
5930 S$=""
5940 S$=""
5950 S$=""
5960 S$=""
5970 S$=""
5980 S$=""
5990 S$=""
6000 S$=""
6010 S$=""
6020 S$=""
6030 S$=""
6040 S$=""
6050 S$=""
6060 S$=""
6070 S$=""
6080 S$=""
6090 S$=""
6100 S$=""
6110 S$=""
6120 S$=""
6130 S$=""
6140 S$=""
6150 S$=""
6160 S$=""
6170 S$=""
6180 S$=""
6190 S$=""
6200 S$=""
6210 S$=""
6220 S$=""
6230 S$=""
6240 S$=""
6250 S$=""
6260 S$=""
6270 S$=""
6280 S$=""
6290 S$=""
6300 S$=""
6310 S$=""
6320 S$=""
6330 S$=""
6340 S$=""
6350 S$=""
6360 S$=""
6370 S$=""
6380 S$=""
6390 S$=""
6400 S$=""
6410 S$=""
6420 S$=""
6430 S$=""
6440 S$=""
6450 S$=""
6460 S$=""
6470 S$=""
6480 S$=""
6490 S$=""
6500 S$=""
6510 S$=""
6520 S$=""
6530 S$=""
6540 S$=""
6550 S$=""
6560 S$=""
6570 S$=""
6580 S$=""
6590 S$=""
6600 S$=""
6610 S$=""
6620 S$=""
6630 S$=""
6640 S$=""
6650 S$=""
6660 S$=""
6670 S$=""
6680 S$=""
6690 S$=""
6700 S$=""
6710 S$=""
6720 S$=""
6730 S$=""
6740 S$=""
6750 S$=""
6760 S$=""
6770 S$=""
6780 S$=""
6790 S$=""
6800 S$=""
6810 S$=""
6820 S$=""
6830 S$=""
6840 S$=""
6850 S$=""
6860 S$=""
6870 S$=""
6880 S$=""
6890 S$=""
6900 S$=""
6910 S$=""
6920 S$=""
6930 S$=""
6940 S$=""
6950 S$=""
6960 S$=""
6970 S$=""
6980 S$=""
6990 S$=""
7000 S$=""
7010 S$=""
7020 S$=""
7030 S$=""
7040 S$=""
7050 S$=""
7060 S$=""
7070 S$=""
7080 S$=""
7090 S$=""
7100 S$=""
7110 S$=""
7120 S$=""
7130 S$=""
7140 S$=""
7150 S$=""
7160 S$=""
7170 S$=""
7180 S$=""
7190 S$=""
7200 S$=""
7210 S$=""
7220 S$=""
7230 S$=""
7240 S$=""
7250 S$=""
7260 S$=""
7270 S$=""
7280 S$=""
7290 S$=""
7300 S$=""
7310 S$=""
7320 S$=""
7330 S$=""
7340 S$=""
7350 S$=""
7360 S$=""
7370 S$=""
7380 S$=""
7390 S$=""
7400 S$=""
7410 S$=""
7420 S$=""
7430 S$=""
7440 S$=""
7450 S$=""
7460 S$=""
7470 S$=""
7480 S$=""
7490 S$=""
7500 S$=""
7510 S$=""
7520 S$=""
7530 S$=""
7540 S$=""
7550 S$=""
7560 S$=""
7570 S$=""
7580 S$=""
7590 S$=""
7600 S$=""
7610 S$=""
7620 S$=""
7630 S$=""
7640 S$=""
7650 S$=""
7660 S$=""
7670 S$=""
7680 S$=""
7690 S$=""
7700 S$=""
7710 S$=""
7720 S$=""
7730 S$=""
7740 S$=""
7750 S$=""
7760 S$=""
7770 S$=""
7780 S$=""
7790 S$=""
7800 S$=""
7810 S$=""
7820 S$=""
7830 S$=""
7840 S$=""
7850 S$=""
7860 S$=""
7870 S$=""
7880 S$=""
7890 S$=""
7900 S$=""
7910 S$=""
7920 S$=""
7930 S$=""
7940 S$=""
7950 S$=""
7960 S$=""
7970 S$=""
7980 S$=""
7990 S$=""
8000 S$=""
8010 S$=""
8020 S$=""
8030 S$=""
8040 S$=""
8050 S$=""
8060 S$=""
8070 S$=""
8080 S$=""
8090 S$=""
8100 S$=""
8110 S$=""
8120 S$=""
8130 S$=""
8140 S$=""
8150 S$=""
8160 S$=""
8170 S$=""
8180 S$=""
8190 S$=""
8200 S$=""
8210 S$=""
8220 S$=""
8230 S$=""
8240 S$=""
8250 S$=""
8260 S$=""
8270 S$=""
8280 S$=""
8290 S$=""
8300 S$=""
8310 S$=""
8320 S$=""
8330 S$=""
8340 S$=""
8350 S$=""
8360 S$=""
8370 S$=""
8380 S$=""
8390 S$=""
8400 S$=""
8410 S$=""
8420 S$=""
8430 S$=""
8440 S$=""
8450 S$=""
8460 S$=""
8470 S$=""
8480 S$=""
8490 S$=""
8500 S$=""
8510 S$=""
8520 S$=""
8530 S$=""
8540 S$=""
8550 S$=""
8560 S$=""
8570 S$=""
8580 S$=""
8590 S$=""
8600 S$=""
8610 S$=""
8620 S$=""
8630 S$=""
8640 S$=""
8650 S$=""
8660 S$=""
8670 S$=""
8680 S$=""
8690 S$=""
8700 S$=""
8710 S$=""
8720 S$=""
8730 S$=""
8740 S$=""
8750 S$=""
8760 S$=""
8770 S$=""
8780 S$=""
8790 S$=""
8800 S$=""
8810 S$=""
8820 S$=""
8830 S$=""
8840 S$=""
8850 S$=""
8860 S$=""
8870 S$=""
8880 S$=""
8890 S$=""
8900 S$=""
8910 S$=""
8920 S$=""
8930 S$=""
8940 S$=""
8950 S$=""
8960 S$=""
8970 S$=""
8980 S$=""
8990 S$=""
9000 S$=""
9010 S$=""
9020 S$=""
9030 S$=""
9040 S$=""
9050 S$=""
9060 S$=""
9070 S$=""
9080 S$=""
9090 S$=""
9100 S$=""
9110 S$=""
9120 S$=""
9130 S$=""
9140 S$=""
9150 S$=""
9160 S$=""
9170 S$=""
9180 S$=""
9190 S$=""
9200 S$=""
9210 S$=""
9220 S$=""
9230 S$=""
9240 S$=""
9250 S$=""
9260 S$=""
9270 S$=""
9280 S$=""
9290 S$=""
9300 S$=""
9310 S$=""
9320 S$=""
9330 S$=""
9340 S$=""
9350 S$=""
9360 S$=""
9370 S$=""
9380 S$=""
9390 S$=""
9400 S$=""
9410 S$=""
9420 S$=""
9430 S$=""
9440 S$=""
9450 S$=""
9460 S$=""
9470 S$=""
9480 S$=""
9490 S$=""
9500 S$=""
9510 S$=""
9520 S$=""
9530 S$=""
9540 S$=""
9550 S$=""
9560 S$=""
9570 S$=""
9580 S$=""
9590 S$=""
9600 S$=""
9610 S$=""
9620 S$=""
9630 S$=""
9640 S$=""
9650 S$=""
9660 S$=""
9670 S$=""
9680 S$=""
9690 S$=""
9700 S$=""
9710 S$=""
9720 S$=""
9730 S$=""
9740 S$=""
9750 S$=""
9760 S$=""
9770 S$=""
9780 S$=""
9790 S$=""
9800 S$=""
9810 S$=""
9820 S$=""
9830 S$=""
9840 S$=""
9850 S$=""
9860 S$=""
9870 S$=""
9880 S$=""
9890 S$=""
9900 S$=""
9910 S$=""
9920 S$=""
9930 S$=""
9940 S$=""
9950 S$=""
9960 S$=""
9970 S$=""
9980 S$=""
9990 S$=""
10000 S$=""
10010 S$=""
10020 S$=""
10030 S$=""
10040 S$=""
10050 S$=""
10060 S$=""
10070 S$=""
10080 S$=""
10090 S$=""
10100 S$=""
10110 S$=""
10120 S$=""
10130 S$=""
10140 S$=""
10150 S$=""
10160 S$=""
10170 S$=""
10180 S$=""
10190 S$=""
10200 S$=""
10210 S$=""
10220 S$=""
10230 S$=""
10240 S$=""
10250 S$=""
10260 S$=""
10270 S$=""
10280 S$=""
10290 S$=""
10300 S$=""
10310 S$=""
10320 S$=""
10330 S$=""
10340 S$=""
10350 S$=""
10360 S$=""
10370 S$=""
10380 S$=""
10390 S$=""
10400 S$=""
10410 S$=""
10420 S$=""
10430 S$=""
10440 S$=""
10450 S$=""
10460 S$=""
10470 S$=""
10480 S$=""
10490 S$=""
10500 S$=""
10510 S$=""
10520 S$=""
10530 S$=""
10540 S$=""
10550 S$=""
10560 S$=""
10570 S$=""
10580 S$=""
10590 S$=""
10600 S$=""
10610 S$=""
10620 S$=""
10630 S$=""
10640 S$=""
10650 S$=""
10660 S$=""
10670 S$
```


ZOMBIE

Joyeux divertissement dans un cimetière, par une nuit sans lune, après les 12 coups de minuit...

Jean Louis FARGES



EXELVISION-EXL 100



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

suite du N°91

```

255 FOR I=1 TO AIE(J):RANDOMIZE:X=INTRND(10):Y=INTRND(9)
256 LOCATE (2*Y+1,2*X+1):PRINT "*"
257 NEXT
258 CALL COLOR(CZ0*)
259 FOR I=1 TO Z0
260 LOCATE (YZO(I),XZO(I))
261 PRINT "■"
262 NEXT
263 IF NBR=1 THEN CALL SCORE(NOM*) ELSE CALL BOBO
264 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (C(1)+1,2B):PRINT
RPT$( "X",V(1))
265 IF NBR=2 THEN LOCATE (C(2)+1,2B):PRINT
RPT$( "X",V(2))
266 CALL COLOR("0GBH"):LOCATE (4,30):PRINT S(1)
267 CALL COLOR("0bBH"):LOCATE (5,30):PRINT S(1)
268 IF NBR=1 THEN 271
269 CALL COLOR("0GBH"):LOCATE (12,30):PRINT S(2)
270 CALL COLOR("0bBH"):LOCATE (13,30):PRINT S(2)
271 !
272 ! JEU
273 !
274 CALL COLOR("1BB"):LOCATE (YJ,XJ):PRINT " "
275 IF J=1 THEN CALL KEY1(A,B):GOTO 277
276 IF J=2 THEN CALL KEY2(A,B)
277 XJ=XJ+2*(A=131 AND XJ<2)-2*(A=129 AND XJ<22)
278 YJ=YJ+2*(A=128 AND YJ<2)-2*(A=130 AND YJ<20)
279 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (YJ,XJ):PRINT "X"
280 I=1
281 IF YZO(I)=100 THEN I=I+1:GOTO 281
282 CALL COLOR("0BB"):LOCATE (YZO(I),XZO(I)):PRINT " "
283 XZO(I)=XZO(I)+SGN(XJ-XZO(I))
284 YZO(I)=YZO(I)+SGN(YJ-YZO(I))
285 IF T(YZO(I),XZO(I))=1 THEN 534
286 IF (XZO(I)=XJ AND YZO(I)=YJ) THEN 545
287 CALL COLOR(CZ0*)
288 LOCATE (YZO(I),XZO(I)):PRINT "■"
289 CALL POKE(258,80+(I),132)
290 IF II=10 THEN II=0
291 II=II+1
292 S(J)=S(J)+1
293 CALL COLOR("0GBH"):LOCATE (C(J)-1,30):PRINT S(J)
294 CALL COLOR("0bBH"):LOCATE (C(J)-2,30):PRINT S(J)
295 I=I+1
296 IF I>20 THEN 274
297 GOTO 281
298 !
299 ! 1e TABLEAU
300 !
301 ZI=5:Z0=2
302 XJ=4:YJ=10:XZI(1)=3:YZI(1)=5:XZI(2)=3:YZI(2)=17:
XZI(3)=13:YZI(3)=9
303 XZI(4)=19:YZI(4)=12:XZI(5)=11:YZI(5)=18
304 XZO(1)=17:YZO(1)=2:XZO(2)=17:YZO(2)=18
305 CALL CHAR(35,"7E6FF78D7E243C42817E")!+++++
+++++UN PETIT ZOMBIE
306 CALL CHAR(36,"815A3C5AFFB142245A81")!+++++
+++++PETIT ZIMANGE
307 CZI$="1RB"
308 CZ0$="1bB"
309 RETURN
310 !
311 ! 2eme TABLEAU
312 !
313 ZI=4:Z0=3
314 XJ=4:YJ=15:XZI(1)=11:YZI(1)=19:XZI(2)=17:YZI(2)=13
: XZI(3)=17:YZI(3)=9
315 XZI(4)=21:YZI(4)=3
316 XZO(1)=2:YZO(1)=2:XZO(2)=2:YZO(2)=12:XZO(3)=2:YZO
(3)=19
317 CALL CHAR(35,"4224FFD87E66423C1818")!+++++
+++++UN AUTRE PETIT ZOMBIE

```

```

318 CALL CHAR(36,"00C324187EC3E77E1866")!+++++
+++++UN AUTRE PETIT ZIMANGE
319 CZI$="1YB"
320 CZ0$="1GB"
321 RETURN
322 !
323 ! 3eme TABLEAU
324 !
325 ZI=5:Z0=4
326 XJ=2:YJ=2:XZI(1)=11:YZI(1)=7:XZI(2)=19:YZI(2)=7:XZI
(3)=15:YZI(3)=9
327 XZI(4)=11:YZI(4)=19:XZI(5)=19:YZI(5)=19:XZO(1)=2:
YZO(1)=19:XZO(2)=10
328 YZO(2)=19:XZO(3)=19:YZO(3)=19:XZO(4)=20:YZO(4)=2
329 CALL CHAR(35,"7E8D99FF7E3C66427E3C")!+++++
+++++UN AUTRE PETIT ZOMBIE
330 CALL CHAR(36,"3C42A5818D99423C42C3")!+++++
+++++UN AUTRE PETIT ZIMANGE
331 CZI$="1MB"
332 CZ0$="1WB"
333 RETURN
334 !
335 ! 4eme TABLEAU
336 !
337 ZI=4:Z0=3
338 XJ=12:YJ=18:XZI(1)=2:YZI(1)=5:XZI(2)=17:YZI(2)=8:
XZI(3)=2:YZI(3)=19
339 XZI(4)=17:YZI(4)=18:XZO(1)=11:YZO(1)=18:XZO(2)=13:
YZO(2)=18
340 XZO(3)=12:YZO(3)=19
341 CZI$="1CB"
342 CZ0$="1bB"
343 CALL CHAR(35,"7E8D99FFF7E66427E3C")!+++++
+++++UN AUTRE PETIT ZOMBIE
344 CALL CHAR(36,"183C7E8DFFC3E77E7E81")!+++++
+++++UN AUTRE PETIT ZIMANGE
345 RETURN
346 !
347 ! 5eme TABLEAU
348 !
349 ZI=3:Z0=4
350 XJ=12:YJ=18:XZI(1)=5:YZI(1)=5:XZI(2)=5:YZI(2)=17:
XZI(3)=19:YZI(3)=13
351 XZO(1)=15:YZO(1)=5:XZO(2)=5:YZO(2)=13:XZO(3)=19:
YZO(3)=17
352 XZO(4)=13:YZO(4)=3
353 CZI$="1CB"
354 CZ0$="1WB"
355 CALL CHAR(35,"3C7E8DFFF7E7C3FFF7D8")!+++++
+++++UN AUTRE PETIT ZOMBIE
356 CALL CHAR(36,"4224FFD87E6642243C1818")!+++++
+++++UN AUTRE PETIT ZIMANGE
357 RETURN
358 !
359 ! 6eme TABLEAU
360 !
361 ZI=2:Z0=4
362 XJ=2:YJ=18:XZI(1)=13:YZI(1)=3:XZI(2)=13:YZI(2)=19
363 XZO(1)=13:YZO(1)=5:XZO(2)=13:YZO(2)=17:XZO(3)=3:
YZO(3)=9
364 XZO(4)=21:YZO(4)=9
365 CZI$="1RB"
366 CZ0$="1GB"
367 CALL CHAR(35,"42FF7E427E66423C5A81")!+++++
+++++UN AUTRE PETIT ZOMBIE
368 CALL CHAR(36,"3C5AFFC30000C3FF7E3C")!+++++
+++++UN AUTRE PETIT ZIMANGE
369 RETURN
370 !
371 ! 7eme TABLEAU
372 !
373 ZI=2:Z0=4
374 XJ=2:YJ=2
375 XZI(1)=5:YZI(1)=5:XZI(2)=9:YZI(2)=9
376 XZO(1)=19:YZO(1)=19:XZO(2)=17:YZO(2)=19:XZO(3)=15:
YZO(3)=19
377 XZO(4)=13:YZO(4)=19
378 CALL CHAR(35,"1818FFD8FF3C3C243C3C")!+++++
+++++UN AUTRE PETIT ZOMBIE
379 CALL CHAR(36,"243C7E8DFF81C3E77E3C3C")!+++++
+++++UN AUTRE PETIT ZIMANGE
380 CZI$="1MB"
381 CZ0$="1YBF"
382 RETURN
383 !
384 ! 8eme TABLEAU
385 !
386 ZI=1:Z0=3
387 XJ=14:YJ=12
388 XZI(1)=11:YZI(1)=15
389 XZO(1)=3:YZO(1)=3:XZO(2)=19:YZO(2)=3:XZO(3)=9:
YZO(3)=19
390 CALL CHAR(35,"007E9999FF6542BDFFFF")!+++++
+++++UN PETIT ZOMBIE
391 CALL CHAR(36,"24183C7E8DFF42663C24C3")!+++++
+++++UN AUTRE ZIMANGE
392 CZI$="1CB"
393 CZ0$="1bB"
394 RETURN
395 !
396 ! 9eme TABLEAU
397 !
398 ZI=1:Z0=4
399 XJ=14:YJ=8
400 XZI(1)=13:YZI(1)=9
401 XZO(1)=2:YZO(1)=2:XZO(2)=20:YZO(2)=2:XZO(3)=2:
YZO(3)=20:XZO(4)=20:YZO(4)=20
402 CALL CHAR(35,"60103FCFF71818181818")!+++++
+++++UN AUTRE ZOMBIE
403 CALL CHAR(36,"007E9999FF7E183C42E7")!+++++
+++++UN AUTRE ZIMANGE
404 CZI$="1GBF"
405 CZ0$="1WBF"
406 RETURN
407 !
408 ! 10 eme TABLEAU
409 !
410 ZI=1:Z0=3
411 XJ=4:YJ=4
412 XZI(1)=5:YZI(1)=5
413 XZO(1)=10:YZO(1)=10:XZO(2)=15:YZO(2)=10:XZO(3)=15:
YZO(3)=15
414 CALL CHAR(35,"183C243C7E66C3FFAB00")!+++++
+++++UN PETIT ZOMBIE
415 CALL CHAR(36,"81423C667E42663C42B1")!+++++
+++++UN PETIT ZIMANGE
416 CZI$="1MBF"
417 CZ0$="1GBF"
418 RETURN
419 !
420 ! 11 eme TABLEAU
421 !
422 ZI=3:Z0=5
423 XJ=10:YJ=10
424 XZI(1)=3:YZI(1)=3:XZI(2)=13:YZI(2)=3:XZI(3)=19:YZI
(3)=3
425 XZO(1)=9:YZO(1)=10:XZO(2)=11:YZO(2)=10:XZO(3)=10:
YZO(3)=9
426 XZO(4)=2:YZO(4)=19:XZO(5)=19:YZO(5)=19
427 CALL CHAR(35,"7E8D99FF7E664242C300")!+++++
+++++UN PETIT ZOMBIE
428 CALL CHAR(36,"7E8D99FF663C1818183C7E")!+++++
+++++UN PETIT ZIMANGE
429 CZI$="1bB"
430 CZ0$="1GB"
431 RETURN
432 !
433 ! 12 eme TABLEAU
434 !
435 ZI=1:Z0=4

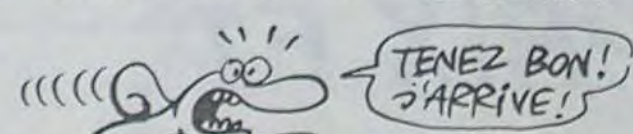
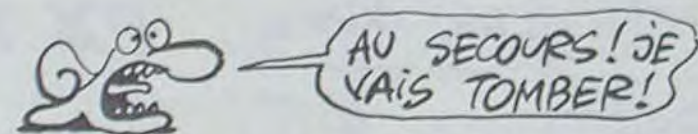
```

```

436 CALL CHAR(35,"1818FFD8FF3C3C243C3C")!+++++
+++++UN AUTRE PETIT ZOMBIE
379 CALL CHAR(36,"243C7E8DFF81C3E77E3C3C")!+++++
+++++UN AUTRE PETIT ZIMANGE
380 CZI$="1MB"
381 CZ0$="1YBF"
382 RETURN
383 !
384 ! 8eme TABLEAU
385 !
386 ZI=1:Z0=3
387 XJ=14:YJ=12
388 XZI(1)=11:YZI(1)=15
389 XZO(1)=3:YZO(1)=3:XZO(2)=19:YZO(2)=3:XZO(3)=9:
YZO(3)=19
390 CALL CHAR(35,"007E9999FF6542BDFFFF")!+++++
+++++UN PETIT ZOMBIE
391 CALL CHAR(36,"24183C7E8DFF42663C24C3")!+++++
+++++UN AUTRE ZIMANGE
392 CZI$="1CB"
393 CZ0$="1bB"
394 RETURN
395 !
396 ! 9eme TABLEAU
397 !
398 ZI=1:Z0=4
399 XJ=14:YJ=8
400 XZI(1)=13:YZI(1)=9
401 XZO(1)=2:YZO(1)=2:XZO(2)=20:YZO(2)=2:XZO(3)=2:
YZO(3)=20:XZO(4)=20:YZO(4)=20
402 CALL CHAR(35,"60103FCFF71818181818")!+++++
+++++UN AUTRE ZOMBIE
403 CALL CHAR(36,"007E9999FF7E183C42E7")!+++++
+++++UN AUTRE ZIMANGE
404 CZI$="1GBF"
405 CZ0$="1WBF"
406 RETURN
407 !
408 ! 10 eme TABLEAU
409 !
410 ZI=1:Z0=3
411 XJ=4:YJ=4
412 XZI(1)=5:YZI(1)=5
413 XZO(1)=10:YZO(1)=10:XZO(2)=15:YZO(2)=10:XZO(3)=15:
YZO(3)=15
414 CALL CHAR(35,"183C243C7E66C3FFAB00")!+++++
+++++UN PETIT ZOMBIE
415 CALL CHAR(36,"81423C667E42663C42B1")!+++++
+++++UN PETIT ZIMANGE
416 CZI$="1MBF"
417 CZ0$="1GBF"
418 RETURN
419 !
420 ! 11 eme TABLEAU
421 !
422 ZI=3:Z0=5
423 XJ=10:YJ=10
424 XZI(1)=3:YZI(1)=3:XZI(2)=13:YZI(2)=3:XZI(3)=19:YZI
(3)=3
425 XZO(1)=9:YZO(1)=10:XZO(2)=11:YZO(2)=10:XZO(3)=10:
YZO(3)=9
426 XZO(4)=2:YZO(4)=19:XZO(5)=19:YZO(5)=19
427 CALL CHAR(35,"7E8D99FF7E664242C300")!+++++
+++++UN PETIT ZOMBIE
428 CALL CHAR(36,"7E8D99FF663C1818183C7E")!+++++
+++++UN PETIT ZIMANGE
429 CZI$="1bB"
430 CZ0$="1GB"
431 RETURN
432 !
433 ! 12 eme TABLEAU
434 !
435 ZI=1:Z0=4

```

LE JUSTICIER



T199 BASIC SIMPLE

Suite de la page 26

```

3780 YA=Y1
3790 X1=X1+1
3800 RETURN
3810 CALL JOYST(1,D,DY)
3820 DY=-DY/4
3830 IF DY+Y1<4 THEN 3750
3840 IF DY+Y1>19 THEN 3750
3850 Y1=Y1+DY
3860 CALL KEY(1,0,W)
3870 XC=0
3880 IF BN>4 THEN 4010
3890 IF Q=18 THEN 3910
3900 IF Q<>18 THEN 4010
3910 DW=Y1
3920 CALL HCHAR(DW+1,X1-1,74)
3930 CALL HCHAR(DW+1,X1-1,32)
3940 DW=DW+1
3950 CALL SOUND(10,880,10)
3960 IF DW=23 THEN 3980
3970 GOTO 3920
3980 CALL HCHAR(23,X1-1,152)
3990 IF (X1=25)+(X1=31)=-1 THEN 2160
4000 RETURN
4010 XC=XC+1
4020 RETURN
4030 FU=FU-1
4040 ER=ER-1
4050 CALL HCHAR(24,FU,153)
4060 IF FU=16 THEN 4080
4070 RETURN
4080 CALL HCHAR(YA,X1-1,32)
4090 CALL HCHAR(Y1,X1,64)
4100 CALL HCHAR(YA,X1,32)
4110 CALL SOUND(100,1760,10)
4120 Y1=Y1+1
4130 YA=YA+1

```

```

4140 IF Y1=23 THEN 4160
4150 GOTO 4090
4160 CALL SOUND(500,-7,10)
4170 CALL HCHAR(23,X1,104)
4180 CALL HCHAR(23,X1-1,152,2)
4190 Y1=12
4200 IF BN>4 THEN 3650
4210 GOTO 2900
4220 AZ=INT((19-13+1)*RND)+13
4230 FOR I=13 TO AZ
4240 CALL HCHAR(I,24,153,2)
4250 NEXT I
4260 FOR I=13 TO 20
4270 CALL HCHAR(I,24,32,2)
4280 NEXT I
4290 IF (Y1<13)+(Y1>AZ)=-1 THEN 3510
4300 SC=SC+100
4310 CALL CLEAR
4320 PRINT "VOUS ETES DANS LE VAISSEAU":
: "AMIRAL ENNEMI"::":":
4330 FOR I=1 TO 500
4340 NEXT I
4350 CALL CLEAR
4360 CALL CHAR(64,"1919FFBC3C3C2424")
4370 CALL COLOR(5,9,2)
4380 CALL COLOR(6,16,2)
4390 CALL HCHAR(1,2,35,31)
4400 CALL HCHAR(23,2,35,31)
4410 CALL VCHAR(1,2,35,23)
4420 CALL VCHAR(1,32,35,23)
4430 CALL VCHAR(21,2,32)
4440 CALL CHAR(128,"FFFECFBF0E0C0B")
4450 CALL CHAR(144,"FFFECFBF0E0C0B")
4460 CALL COLOR(12,13,2)
4470 CALL COLOR(16,13,2)
4480 CALL COLOR(1,5,1)
4490 CALL COLOR(13,13,9)
4500 CALL COLOR(15,9,2)
4510 GOTO 4620
4520 CALL HCHAR(TY,YU,120)
4530 CALL HCHAR(TY,YU+1,153,2)
4540 CALL HCHAR(TY,YU+3,128)
4550 CALL HCHAR(TY+1,YU-1,120)

```

```

4560 CALL HCHAR(TY+1,YU,153,2)
4570 CALL HCHAR(TY+1,YU+2,128)
4580 CALL HCHAR(TY+1,YU+3,144)
4590 CALL HCHAR(TY+2,YU-1,35,3)
4600 CALL HCHAR(TY+2,YU+2,144)
4610 RETURN
4620 GOSUB 4680
4630 GOSUB 4720
4640 GOSUB 4750
4650 GOSUB 4790
4660 GOSUB 4830
4670 GOTO 4860
4680 TY=4
4690 YU=9
4700 GOSUB 4520
4710 RETURN
4720 YU=24
4730 GOSUB 4520
4740 RETURN
4750 TY=11
4760 YU=17
4770 GOSUB 4520
4780 RETURN
4790 TY=19
4800 YU=9
4810 GOSUB 4520
4820 RETURN
4830 YU=24
4840 GOSUB 4520
4850 RETURN
4860 X1=4
4870 Y1=21
4880 XA=1
4890 YA=1
4900 CALL HCHAR(YA,XA,32)
4910 CALL HCHAR(Y1,X1,64)
4920 CALL HCHAR(8,17,74)
4930 CALL HCHAR(22,5,62)
4940 CALL HCHAR(22,14,62)
4950 CALL HCHAR(17,31,70)
4960 CALL HCHAR(9,31,70)
4970 C=INT(RND*2)+1
4980 XA=X1
4990 YA=Y1
5000 CALL JOYST(1,DX,DY)
5010 DX=DX/4
5020 DY=-DY/4
5030 IF C=1 THEN 5100
5040 CALL VCHAR(2,5,76,20)
5050 CALL VCHAR(2,14,76,20)
5060 CALL SOUND(10,110,5)
5070 IF (X1=5)+(X1=14)=-1 THEN 1640
5080 CALL VCHAR(2,5,32,20)
5090 CALL VCHAR(2,14,32,20)
5100 IF (X1=17)+(Y1=8)=-2 THEN 5280
5110 IF (X1=3)+(Y1=21)=-2 THEN 5130
5120 GOTO 5140
5130 IF BOMB=1 THEN 5320
5140 IF DX+X1<3 THEN 5240
5150 IF DX+X1>31 THEN 5240
5160 IF C=2 THEN 5230
5170 CALL HCHAR(17,3,72,28)
5180 CALL HCHAR(9,3,72,28)
5190 CALL SOUND(60,110,5)
5200 IF (Y1=9)+(Y1=17)=-1 THEN 1640
5210 CALL HCHAR(17,3,32,28)
5220 CALL HCHAR(9,3,32,28)
5230 X1=X1+DX
5240 IF DY+Y1<2 THEN 5270
5250 IF DY+Y1>22 THEN 5270
5260 Y1=Y1+DY
5270 GOTO 4900
5280 CALL CHAR(74,"04021C3C7CFB702")
5290 BOMB=1
5300 SC=SC+200
5310 GOTO 5240
5320 FOR I=1 TO 24
5330 CALL HCHAR(1,2,74,31)
5340 CALL SOUND(20,-7,0)
5350 NEXT I
5360 PRINT "VOUS JAVEZ JAGNE"
5370 SC=SC+500
5380 FOR I=1 TO 300
5390 NEXT I
5400 CALL CLEAR
5410 GOTO 1970

```



FORTUNE

Tel un parfait "self made man", exprimez votre sens du commerce et faites du profit en partant de presque rien.

Fabrice PENOT

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

```

10 REM ***POUR APPLE II/*
20 REM ***FORTUNE PAR F.PENOT
30 REM ***1985
40 CLEAR : TEXT : NORMAL : HOME
   : GOTO 60
50 TEXT : PRINT CHR*(21) : HOME
   : POKE 33,33 : END
60 REM ***PRESENTATION
70 GOSUB 90
80 GOSUB 140
90 B$ = CHR*(7) : N$ = "Fabrice
   PENOT" : N = - 16336
100 RR = RR + 1
110 TITRE$ = " FORTUNE "
120 IF RR = 1 THEN 550
130 RETURN
140 FOR I = 1 TO 12
150 V = 12:H = 16:V1 = 1:V2 = 24
   - 1:H1 = 1 + 4:H2 = 28 - 1
160 VTAB V : HTAB I : PRINT TITRE$
170 VTAB V1 : HTAB H1 : PRINT TITRE$
180 VTAB V : HTAB H2 : PRINT TITRE$
190 VTAB V2 : HTAB H : PRINT TITRE$
200 IF I = 1 THEN FOR PA = 1 TO 500 : NEXT PA
210 IF I = 12 THEN 230
220 FOR PAUSE = 1 TO 50 : NEXT PA
230 NEXT I
240 FOR PAUSE = 1 TO 1000 : NEXT PAUSE
250 FOR I = 1 TO 5
260 LOOP = 5
270 GOSUB 500
280 CALL - 912
290 NEXT I
300 VTAB 9 : HTAB 21 : PRINT "PAR
   "
310 VTAB 11 : HTAB 20 : PRINT "
   "
320 VTAB 13 : HTAB 20 : PRINT B$ :
   "
330 FOR PAUSE = 1 TO 200 : NEXT PAUSE
340 FOR I = 1 TO LEN (N$) + 9
350 IF I = 9 + LEN (N$) THEN
   VTAB 12 : HTAB 41 : GOTO 390
360 VTAB 12 : HTAB 41 - 1 : CALL
   - 868
370 PRINT MID$(N$, I, 1) : LOOP =
   5 : GOSUB 500
380 NEXT I
390 FOR PAUSE = 1 TO 700 : NEXT PAUSE
400 FOR I = 31 TO 20 STEP - 1
410 VTAB 12 : HTAB I : CALL - 86
   8

```

```

420 PRINT N$:
430 LOOP = 5 : GOSUB 500
440 NEXT I
450 FOR PAUSE = 1 TO 1000 : NEXT PAUSE
460 FOR I = 1 TO 13 : LOOP = 1 : GOS
   500
470 CALL - 912 : NEXT I
480 FOR PAUSE = 1 TO 500 : NEXT PAUSE
490 RETURN
500 REM ***SON
510 FOR I1 = 1 TO LOOP
520 S = PEEK (N) * PEEK (N)
530 NEXT I1
540 RETURN
550 NORMAL
560 HOME : PRINT "VEUX-TU LA RE
   GLE DU JEU ?" : GET A$
570 IF A$ = "OUI" OR A$ = "O" OR
   A$ = "Y" THEN GOSUB 2750
580 NORMAL
590 REM ***DONNEES
600 CLEAR : N = - 16336 : B$ = CHR*
   (7)
610 ARGENT = 2000 : VIE = 100 : PAYS
   $ = " PARIS " : CAPACITE = 1
   00
620 DIM PYS(6) : PYS(1) = "PARIS
   " : PYS(2) = "MADRID " : PYS
   (3) = "GENEVE " : PYS(4) =
   "ROME " : PYS(5) = "LONDRE
   " : PYS(6) = "STOCKHOLM"
630 HB = 1 + INT ( RND (1) * 6)
   : HB$ = PYS(HB)
640 PAYS$ = PYS(1)
650 REM ***CALCUL DES PRIX
660 PRO = INT ( RND (1) * 190) *
   100 + 5000 : PDIV = INT ( RND
   (1) * 20) + 5 : PARM = INT ( RND
   (1) * 140) * 10 + 700 : PTEX = INT
   ( RND (1) * 30) * 5 + 55
670 HA = INT ( RND (1) * 45)
680 IF HA = 3 THEN PRO = INT (
   RND (1) * 400) * 10 : PP = 1
690 IF HA = 4 THEN PTEX = INT
   ( RND (2) * 90) : TT = 1
700 IF HA = 5 THEN PDIV = INT
   ( RND (1) * 9) : DD = 1
710 IF HA = 6 THEN PARM = INT
   ( RND (2) * 1000) : AA = 1
720 IF HA = 7 THEN PRO = INT (
   RND (1) * 1000) * 10 + 2000
   : PP = 1
730 REM ***PROGRAMME PRINCIPAL
740 GOTO 750
750 SPEED = 255 : HOME : PRINT "
   "
   ***** : INVERSE : PRINT
   "PAYS$
   " : NORMAL : PRINT
   *****
760 PRINT : PRINT "CASH-->" : ARG
   NT$ = " BANQUE-->" : "BANQUE"
   FR$
770 IF CAPACITE < 0 THEN CALL
   - 384
780 PRINT "CAPACITE-->" : CAPACITE
   : NORMAL : INPUT
790 IF VIE < 20 THEN INVERSE :
   VTAB 8 : HTAB 21 : PRINT "VIE
   -->" : VIE% = 0 : GOTO 810

```



JE ME SUIS FAIT TOUT SEUL MOI MONSIEUR!



FAUT AVOUER QUE T'AS PAS MANQUE D'IMAGINATION!

APPLE

MIEUX VAUT SE RATER TOUT SEUL QU'AVEC L'AIDE DES AUTRES.

```

800 VTAB 9 : HTAB 21 : PRINT "VIE
   -->" : VIE% = 0
810 NORMAL
820 PRINT : PRINT "OR-->" : OR$
   ARMES-->" : QAR : PRINT
   "TEXTILES-->" : QTEX : DIVER
   S-->" : QDIV
830 PRINT : PRINT "OR-->" : PRO$
   ARMES-->" : PARM : PRINT "TEXT
   ILES-->" : PTEX : DIVERS-->" : PDIV
840 IF PP = 1 THEN VTAB 19 : PRINT
   "L'OR PASSE A " : PRO$ : FR$
850 VTAB 19 : IF AA = 1 THEN PRINT
   "LES ARMES PASSENT A " : PARM$ : FR$
860 IF TT = 1 THEN PRINT "LE T
   EXTILE PASSE A " : PTEX$ : FR$
870 IF DD = 1 THEN PRINT "LES
   DIVERS PASSENT A " : PDIV$ : FR$
880 IF PP = 1 OR TT = 1 OR DD =
   1 OR AA = 1 THEN FOR PAUSE =
   1 TO 1000 : NEXT PAUSE : VTAB
   19 : CALL - 868
890 PP = 0 : AA = 0 : DD = 0 : TT = 0
900 VTAB 20 : PRINT : PRINT : VTAB
   20 : PRINT "Acheter-->" : Revendre--
   Voyager-->" : Banque"
909 REM SI ARGENT > 1000000, ET
   PAYS = PARIS, ALORS ARRÊTEZ?
910 IF PAYS$ = PYS(1) AND ARGEN
   T + BANQUE > 1000000 THEN VTAB
   21 : INPUT "Veux-tu t'arrêter? " :
   0 $ : IF 0$ = "O" OR 0$ = "OUI"
   THEN GOSUB 3500 : GOTO 3010
920 IF PAYS$ = PYS(1) AND ARGEN
   T + BANQUE > 1000000 THEN VTAB
   21 : CALL - 868 : FOR PAUSE = 1 TO
   250 : NEXT PAUSE
930 IF VIE < 0 THEN GET T$ :
   GOTO 3010
940 IF VV = 1 THEN GET T$ : GOTO
   3010
950 GOTO 960
960 ONERR GOTO 3440
970 INPUT "Que veux tu faire ?
   " : A$
980 IF A$ = "V" THEN GOTO 1050
990 IF A$ = "A" THEN GOSUB 235
   0
1000 IF A$ = "B" THEN GOSUB 21
   00
1010 IF A$ = "R" THEN GOSUB 25
   50
1020 GOTO 750
1030 GOTO 1050
1040 RESUME
1050 HOME : REM ***UDYAGES
1060 IF CAPACITE < 0 THEN PRINT
   "TES MARCHANDISES SONT TROP
   LOURDES!" : PRINT "TA CAPACIT
   E N'EST QUE DE " : CAPACITE + 0
   R + QDIV + QTEX + QAR : GOSUB
   3500 : GOTO 750
1070 ONERR GOTO 1040
1080 PRINT "1-PARIS" : PRINT "2-
   MADRID" : PRINT "3-GENEVE" : PRINT
   "4-ROME" : PRINT "5-LONDRES" : PRINT
   "6-STOCKHOLM" : PRINT : INPUT
   "QUELLE DIRECTION-->" : DIR
1090 IF DIR < 0 THEN 1050
1100 ONERR GOTO 1030

```

```

1110 IF PAYS$ = PYS(DIR) THEN GOTO
   1050
1120 PAYS$ = PYS(DIR)
1130 AV = 500 + INT ( RND (1) *
   200) : VO = 250 + INT ( RND (
   2) * 150) : TR = 150 + INT ( RND
   (2) * 150)
1140 GOTO 1160
1150 RESUME
1160 PRINT "1-AVION-->" : "AV" : FR$
   PRINT "2-VOITURE-->" : "VO" : FR$
   PRINT "3-TRAIN-->" : "TR" : FR$
   PRINT : PRINT
1170 ONERR GOTO 1150
1180 INPUT "TON CHOIX-->" : CH
1190 REM *** TAJETS ET ACCIDEN
   TS
1200 REM ***AVION
1210 HOME
1220 IF CH < 1 THEN 1340
1230 ARGENT = ARGENT - AV : IF AR
   GENT < 0 THEN PRINT "TU N'A
   S PAS ASSEZ D'ARGENT POUR PR
   ENDRE L'AVION" : GET T$ : ARGEN
   T = ARGENT + AV : GOTO 1160
1240 PRINT "DANS L'AVION"
1250 DET = INT ( RND (1) * 13) :
   IF DET < 1 THEN PRINT "
   VOYAGE AGREABLE" : GOTO 1700
1260 SPEED = 100
1270 PRINT "DES PIRATES DE L'AI
   R!"
1280 LOOP = 100 : GOSUB 500
1290 SPEED = 255
1300 VOL = INT ( RND (2) * (ARG
   ENT / 2))
1310 PRINT "ILS TE VOLENT " : VOL$
   FR$ : ARGENT = ARGENT - VOL
1320 VIE = VIE - INT ( RND (1) *
   6) + 1
1330 GOTO 1700
1340 REM ***TRAIN
1350 IF CH < 3 THEN 1520
1360 ARGENT = ARGENT - TR : IF AR
   GENT < 0 THEN PRINT "TU N'A
   S PAS ASSEZ D'ARGENT POUR PR
   ENDRE LE TRAIN" : GET T$ : ARGE
   NT = ARGENT + TR : GOTO 1740
1370 HOME : PRINT "DANS LE TRAI
   N"
1380 HA = INT ( RND (2) * 7) : IF
   HA < 3 THEN PRINT "UDYAG
   E SANS PROBLEME" : GOTO 1700
1390 R = INT ( RND (1) * 3) : IF
   R = 2 OR R = 1 THEN 1480
1400 SPEED = 100
1410 PRINT "AIE! UNE BOMBE A EXP
   LOSE SUR LA VOIE, LE TRAIN D
   ERAILLE!!!" : FOR P = 0 TO 60
   0 : NEXT P : PRINT : PRINT "TU
   PERDS TES MARCHANDISES."
1420 SPEED = 255
1430 CAPACITE = CAPACITE + OR +
   QTEX + QAR + QDIV
1440 VIE = VIE - INT ( RND (1) *
   6) + 1
1450 OR = 0 : QTEX = 0 : QAR = 0 : QDI
   = 0
1460 GOTO 1700
1470 HA = INT ( RND (1) * ARGEN
   T / 4)
1480 PRINT "LE CONTROLEUR VEUT
   TON BILLET" : PRINT "TU L'AS

```

```

PERDU"
1490 PRINT "TU PAYES UNE AMENDE
   DE " : 2 * HA : FR$
1500 ARGENT = ARGENT - 2 * HA
1510 GOTO 1700
1520 REM ***VOITURE
1530 IF CH < 2 THEN 1160
1540 ARGENT = ARGENT - VO : IF AR
   GENT < 0 THEN PRINT "TU N'A
   S PAS ASSEZ D'ARGENT POUR PR
   ENDRE LA VOITURE" : GET T$ : AR
   GENT = ARGENT + VO : GOTO 116
   0
1550 PRINT "EN VOITURE"
1560 HA = INT ( RND (1) * 8) : IF
   HA < 2 THEN PRINT "UDYAG
   E SANS PROBLEME" : GOTO 1700
1570 R = INT ( RND (1) * 2) : IF
   R = 1 THEN 1660
1580 SPEED = 100
1590 PRINT "TU PASSES UN PEAGE
   SANS PAYER..."
1600 SPEED = 255
1610 PRINT : PRINT : FOR PAUSE =
   1 TO 700 : NEXT PAUSE
1620 FOR PAUSE = 0 TO 700 : NEXT
   PAUSE : FOR I = 1 TO 17 : S = PEEK
   ( - 16336) : FOR R = 1 TO 19 : NEXT
   R : NEXT I
1630 POLICE = INT ( RND (1) * 2
   ) : IF POLICE = 1 THEN PRINT
   "TU ECHAPPE A LA POLICE!" :
   GET T$ : GOTO 1700
1640 PRINT "LA POLICE TE RATTR
   APPE" : PRINT "TU DOIS PAYER U
   NE AMENDE DE " : VO * 2 : ARGENT =
   ARGENT - 2 * VO
1650 GOTO 1700
1660 PRINT "UN CAMION TE RENVER
   SE" : PRINT "TU PERD CONNAISS
   ANCE" : PRINT "PENDANT CE TEM
   PS, ON TE VOLE TES MARCHANDIS
   ES"
1670 VIE = VIE - INT ( RND (1) *
   8) + 1
1680 CAPACITE = CAPACITE + OR +
   QDIV + QTEX + QAR
1690 OR = 0 : QDIV = 0 : QTEX = 0 : QA
   R = 0
1700 GOSUB 3500 : REM ***ARRIVE
   E
1710 MM = 0 : 0 = 0 + 1
1720 TEXT : HOME : NORMAL : PRINT
   : PRINT "ARRIVEE A " : PAYS$
1730 ONERR GOTO 740
1740 RENC = INT ( RND (1) * 10)
   : IF RENC = 4 OR RENC = 5 THEN
   1760
1750 GOTO 2080
1760 RENC = INT ( RND (1) * 9) :
   IF RENC = 7 OR RENC = 5 THEN
   2830 : REM. *** BANDE DE VOY
   OUX!
1770 GOSUB 3500 : HOME : SPEED =
   100 : PRINT "UNE RENCONTRE..."
   : FOR PAUSE = 1 TO 900 : NEXT PAUSE
1780 SPEED = 255 : RENC = INT ( RND
   (1) * 6)

```

A SUIVRE...

LE JUSTICIER

GRAND PRIX F1

Au volant de votre super F1, tentez de gagner ce fameux grand prix en évitant les sorties de piste, les clous et l'incendie de votre bolide.

Patrick GERARD

Mode d'emploi :

Entrez le programme en DEFM 0 et lancez-le par RUN ou F1 P0. Après le générique et l'indication de départ, tapez "S" pour partir, "D" pour aller à gauche et "G" pour aller à droite. Dans un virage, vous êtes déporté de 2 matrices mais ne pouvez vous déplacer que d'une matrice dans le sens contraire. Une sortie de piste vous coûte l'extinction du feu de votre voiture par l'emploi d'une des deux bom-

bonnes (1 ou 2). Selon l'état du sinistre, vous perdez une demi-voiture ou une voiture entière (3 voitures au total). L'apparition d'un clou n'a pas d'effet immédiat. Si vous le placez entre les 2 roues, vous obtenez 500 points. S'il creve un pneu, vous avez deux possi-

1-Vous continuez en perdant le contrôle de la voiture mais, avec 20 points par tour au lieu de 10.
2-Vous allez au stand par "S" pour changer de pneu et perdez 100 points. Le pneu neuf et le crevé clignotent et l'appui sur "S" provoque un déplacement et un changement d'état à chaque matrice. Suivant l'arrêt, vous repartez avec un pneu neuf ou crevé; dans ce dernier cas tout est à refaire. Votre attente est pénalisée de 10 points.



NON! NON! JE VEUX PAS SORTIR!

TENEZ BON! J'ARRIVE!

FX 702 P



```

LIST
1 GOTO 3
2 "(C) P.GERARD 1
   984
3 $ = " GRAND PRI
   F1" : PRT MID(2) :
   : FOR I = 14 TO 1
   STEP -1 : FOR J = 1
   -1 TO 1+2
4 PRT CSR J : MID(1
   , 1) : NEXT J : HEX
   T I : PRT CSR 1 :
   *** : CSR 17 : **
   ** : PRT
5 WAIT 10 : PRT "
   " : ---
   " : " : --- (DEPA
   RT) --- "
6 IF KEY="S" THEN
   5
10 VAC : S=7 : A$="0"
11 00 : S="0" : 00
12 0 00 : " : WAIT 0
13 20 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
14 R=R+1 : IF R<3 : B
   $="!" : GOTO 45
15 IF X.6 : B$="(" :
   S=S-4 : GOTO 45
16 B$=")" : S=S+4
17 IF 0=0 : H=INT (R
   AN#*10+1) : 0=1 : P=
   0 : C$=" " : Q=INT
   (RAN#*17+1)
18 IF 0=1 : P=P+1 : IF
   P=N : 0=0 : C=0
19 K=ABS (K-1) : IF K
   =0 : A$="0" : GO
   TO 49
20 A$="0" : 0=0
21 IF KEY="D" : S=S-
   INT (RAN#*10+1)
22 IF KEY="G" : S=S+
   1
23 IF S>0 : IF S<15
   THEN 30
24 GOTO 70
25 PRT CSR 0 : B$ : CS
   R : S : A$ : CSR T : C$
   : CSR 18 : B$ : L=L+
   20 : IF W=0 THEN
   20
26 IF T>S : IF T<S+3
   : L=L+500 : V=-1+I
   NT H : PRT L : GOTO
   20
27 IF S>T : IF S+3>T
   THEN 20
28 K=0
29 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
30 0 00 : " : WAIT 0
31 20 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
32 R=R+1 : IF R<3 : B
   $="!" : GOTO 24
33 IF X.6 : B$="(" :
   S=S-2 : GOTO 24
34 B$=")" : S=S+2
35 IF U=0 : IF RAN#<
   .5 : U=1 : T=INT (R
   AN#*17+1) : H=RAN#
   *10+1 : V=0 : C$=" "
36 IF U=1 : V=V+1 : IF
   V>5 : INT H : M=1
37 IF V=INT H : U=0
   : W=0 : C=0
26 IF KEY="D" : S=S-
   INT (RAN#*10+1)
27 IF KEY="G" : S=S+
   1
28 IF S>0 : IF S<15
   THEN 30
29 GOTO 70
30 PRT CSR 0 : B$ : CS
   R : S : A$ : CSR T : C$
   : CSR 18 : B$ : L=L+
   20 : IF W=0 THEN
   20
31 IF T>S : IF T<S+3
   : L=L+500 : V=-1+I
   NT H : PRT L : GOTO
   20
32 IF S>T : IF S+3>T
   THEN 20
33 K=0
34 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
35 0 00 : " : WAIT 0
36 20 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
37 R=R+1 : IF R<3 : B
   $="!" : GOTO 24
38 IF X.6 : B$="(" :
   S=S-4 : GOTO 24
39 B$=")" : S=S+4
40 IF 0=0 : H=INT (R
   AN#*10+1) : 0=1 : P=
   0 : C$=" " : Q=INT
   (RAN#*17+1)
41 IF 0=1 : P=P+1 : IF
   P=N : 0=0 : C=0
42 K=ABS (K-1) : IF K
   =0 : A$="0" : GO
   TO 49
43 A$="0" : 0=0
44 IF KEY="D" : S=S-
   INT (RAN#*10+1)
45 IF KEY="G" : S=S+
   1
46 IF S>0 : IF S<15
   THEN 30
47 GOTO 70
48 PRT CSR 0 : B$ : CS
   R : S : A$ : CSR T : C$
   : CSR 18 : B$ : L=L+
   20 : IF W=0 THEN
   20
49 IF T>S : IF T<S+3
   : L=L+500 : V=-1+I
   NT H : PRT L : GOTO
   20
50 IF S>T : IF S+3>T
   THEN 20
51 K=0
52 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
53 0 00 : " : WAIT 0
54 20 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
55 R=R+1 : IF R<3 : B
   $="!" : GOTO 24
56 IF X.6 : B$="(" :
   S=S-2 : GOTO 24
57 B$=")" : S=S+2
58 IF U=0 : IF RAN#<
   .5 : U=1 : T=INT (R
   AN#*17+1) : H=RAN#
   *10+1 : V=0 : C$=" "
59 IF U=1 : V=V+1 : IF
   V>5 : INT H : M=1
60 IF V=INT H : U=0
   : W=0 : C=0
61 IF KEY="D" : S=S-
   INT (RAN#*10+1)
62 IF KEY="G" : S=S+
   1
63 IF S>0 : IF S<15
   THEN 30
64 GOTO 70
65 PRT CSR 0 : B$ : CS
   R : S : A$ : CSR T : C$
   : CSR 18 : B$ : L=L+
   20 : IF W=0 THEN
   20
66 IF T>S : IF T<S+3
   : L=L+500 : V=-1+I
   NT H : PRT L : GOTO
   20
67 IF S>T : IF S+3>T
   THEN 20
68 K=0
69 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
70 0 00 : " : WAIT 0
71 20 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
72 R=R+1 : IF R<3 : B
   $="!" : GOTO 24
73 IF X.6 : B$="(" :
   S=S-4 : GOTO 24
74 B$=")" : S=S+4
75 IF 0=0 : H=INT (R
   AN#*10+1) : 0=1 : P=
   0 : C$=" " : Q=INT
   (RAN#*17+1)
76 IF 0=1 : P=P+1 : IF
   P=N : 0=0 : C=0
77 K=ABS (K-1) : IF K
   =0 : A$="0" : GO
   TO 49
78 A$="0" : 0=0
79 IF KEY="D" : S=S-
   INT (RAN#*10+1)
80 IF KEY="G" : S=S+
   1
81 IF S>0 : IF S<15
   THEN 30
82 GOTO 70
83 PRT CSR 0 : B$ : CS
   R : S : A$ : CSR T : C$
   : CSR 18 : B$ : L=L+
   20 : IF W=0 THEN
   20
84 IF T>S : IF T<S+3
   : L=L+500 : V=-1+I
   NT H : PRT L : GOTO
   20
85 IF S>T : IF S+3>T
   THEN 20
86 K=0
87 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
88 0 00 : " : WAIT 0
89 20 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
90 R=R+1 : IF R<3 : B
   $="!" : GOTO 24
91 IF X.6 : B$="(" :
   S=S-2 : GOTO 24
92 B$=")" : S=S+2
93 IF U=0 : IF RAN#<
   .5 : U=1 : T=INT (R
   AN#*17+1) : H=RAN#
   *10+1 : V=0 : C$=" "
94 IF U=1 : V=V+1 : IF
   V>5 : INT H : M=1
95 IF V=INT H : U=0
   : W=0 : C=0
96 IF KEY="D" : S=S-
   INT (RAN#*10+1)
97 IF KEY="G" : S=S+
   1
98 IF S>0 : IF S<15
   THEN 30
99 GOTO 70
100 PRT CSR 0 : B$ : CS
   R : S : A$ : CSR T : C$
   : CSR 18 : B$ : L=L+
   20 : IF W=0 THEN
   20
101 IF T>S : IF T<S+3
   : L=L+500 : V=-1+I
   NT H : PRT L : GOTO
   20
102 IF S>T : IF S+3>T
   THEN 20
103 K=0
104 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
105 0 00 : " : WAIT 0
106 20 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
107 R=R+1 : IF R<3 : B
   $="!" : GOTO 24
108 IF X.6 : B$="(" :
   S=S-4 : GOTO 24
109 B$=")" : S=S+4
110 IF 0=0 : H=INT (R
   AN#*10+1) : 0=1 : P=
   0 : C$=" " : Q=INT
   (RAN#*17+1)
111 IF 0=1 : P=P+1 : IF
   P=N : 0=0 : C=0
112 K=ABS (K-1) : IF K
   =0 : A$="0" : GO
   TO 49
113 A$="0" : 0=0
114 IF KEY="D" : S=S-
   INT (RAN#*10+1)
115 IF KEY="G" : S=S+
   1
116 IF S>0 : IF S<15
   THEN 30
117 GOTO 70
118 PRT CSR 0 : B$ : CS
   R : S : A$ : CSR T : C$
   : CSR 18 : B$ : L=L+
   20 : IF W=0 THEN
   20
119 IF T>S : IF T<S+3
   : L=L+500 : V=-1+I
   NT H : PRT L : GOTO
   20
120 IF S>T : IF S+3>T
   THEN 20
121 K=0
122 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
123 0 00 : " : WAIT 0
124 20 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
125 R=R+1 : IF R<3 : B
   $="!" : GOTO 24
126 IF X.6 : B$="(" :
   S=S-2 : GOTO 24
127 B$=")" : S=S+2
128 IF U=0 : IF RAN#<
   .5 : U=1 : T=INT (R
   AN#*17+1) : H=RAN#
   *10+1 : V=0 : C$=" "
129 IF U=1 : V=V+1 : IF
   V>5 : INT H : M=1
130 IF V=INT H : U=0
   : W=0 : C=0
131 IF KEY="D" : S=S-
   INT (RAN#*10+1)
132 IF KEY="G" : S=S+
   1
133 IF S>0 : IF S<15
   THEN 30
134 GOTO 70
135 PRT CSR 0 : B$ : CS
   R : S : A$ : CSR T : C$
   : CSR 18 : B$ : L=L+
   20 : IF W=0 THEN
   20
136 IF T>S : IF T<S+3
   : L=L+500 : V=-1+I
   NT H : PRT L : GOTO
   20
137 IF S>T : IF S+3>T
   THEN 20
138 K=0
139 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
140 0 00 : " : WAIT 0
141 20 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
142 R=R+1 : IF R<3 : B
   $="!" : GOTO 24
143 IF X.6 : B$="(" :
   S=S-4 : GOTO 24
144 B$=")" : S=S+4
145 IF 0=0 : H=INT (R
   AN#*10+1) : 0=1 : P=
   0 : C$=" " : Q=INT
   (RAN#*17+1)
146 IF 0=1 : P=P+1 : IF
   P=N : 0=0 : C=0
147 K=ABS (K-1) : IF K
   =0 : A$="0" : GO
   TO 49
148 A$="0" : 0=0
149 IF KEY="D" : S=S-
   INT (RAN#*10+1)
150 IF KEY="G" : S=S+
   1
151 IF S>0 : IF S<15
   THEN 30
152 GOTO 70
153 PRT CSR 0 : B$ : CS
   R : S : A$ : CSR T : C$
   : CSR 18 : B$ : L=L+
   20 : IF W=0 THEN
   20
154 IF T>S : IF T<S+3
   : L=L+500 : V=-1+I
   NT H : PRT L : GOTO
   20
155 IF S>T : IF S+3>T
   THEN 20
156 K=0
157 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
158 0 00 : " : WAIT 0
159 20 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
160 R=R+1 : IF R<3 : B
   $="!" : GOTO 24
161 IF X.6 : B$="(" :
   S=S-2 : GOTO 24
162 B$=")" : S=S+2
163 IF U=0 : IF RAN#<
   .5 : U=1 : T=INT (R
   AN#*17+1) : H=RAN#
   *10+1 : V=0 : C$=" "
164 IF U=1 : V=V+1 : IF
   V>5 : INT H : M=1
165 IF V=INT H : U=0
   : W=0 : C=0
166 IF KEY="D" : S=S-
   INT (RAN#*10+1)
167 IF KEY="G" : S=S+
   1
168 IF S>0 : IF S<15
   THEN 30
169 GOTO 70
170 PRT CSR 0 : B$ : CS
   R : S : A$ : CSR T : C$
   : CSR 18 : B$ : L=L+
   20 : IF W=0 THEN
   20
171 IF T>S : IF T<S+3
   : L=L+500 : V=-1+I
   NT H : PRT L : GOTO
   20
172 IF S>T : IF S+3>T
   THEN 20
173 K=0
174 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
175 0 00 : " : WAIT 0
176 20 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
177 R=R+1 : IF R<3 : B
   $="!" : GOTO 24
178 IF X.6 : B$="(" :
   S=S-4 : GOTO 24
179 B$=")" : S=S+4
180 IF 0=0 : H=INT (R
   AN#*10+1) : 0=1 : P=
   0 : C$=" " : Q=INT
   (RAN#*17+1)
181 IF 0=1 : P=P+1 : IF
   P=N : 0=0 : C=0
182 K=ABS (K-1) : IF K
   =0 : A$="0" : GO
   TO 49
183 A$="0" : 0=0
184 IF KEY="D" : S=S-
   INT (RAN#*10+1)
185 IF KEY="G" : S=S+
   1
186 IF S>0 : IF S<15
   THEN 30
187 GOTO 70
188 PRT CSR 0 : B$ : CS
   R : S : A$ : CSR T : C$
   : CSR 18 : B$ : L=L+
   20 : IF W=0 THEN
   20
189 IF T>S : IF T<S+3
   : L=L+500 : V=-1+I
   NT H : PRT L : GOTO
   20
190 IF S>T : IF S+3>T
   THEN 20
191 K=0
192 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
193 0 00 : " : WAIT 0
194 20 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
195 R=R+1 : IF R<3 : B
   $="!" : GOTO 24
196 IF X.6 : B$="(" :
   S=S-2 : GOTO 24
197 B$=")" : S=S+2
198 IF U=0 : IF RAN#<
   .5 : U=1 : T=INT (R
   AN#*17+1) : H=RAN#
   *10+1 : V=0 : C$=" "
199 IF U=1 : V=V+1 : IF
   V>5 : INT H : M=1
200 IF V=INT H : U=0
   : W=0 : C=0
201 IF KEY="D" : S=S-
   INT (RAN#*10+1)
202 IF KEY="G" : S=S+
   1
203 IF S>0 : IF S<15
   THEN 30
204 GOTO 70
205 PRT CSR 0 : B$ : CS
   R : S : A$ : CSR T : C$
   : CSR 18 : B$ : L=L+
   20 : IF W=0 THEN
   20
206 IF T>S : IF T<S+3
   : L=L+500 : V=-1+I
   NT H : PRT L : GOTO
   20
207 IF S>T : IF S+3>T
   THEN 20
208 K=0
209 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
210 0 00 : " : WAIT 0
211 20 IF R=Z : R=0 : X=RA
   N$ : Z=INT (RAN#*
   5+1)
212 R=R+1 : IF R<3 : B
   $="!" : GOTO 24
213 IF X
```


RITON LE MINEUR

TI99 BASIC ETENDU



Aventures ascensionnelles d'un pauvre mineur, victime de la fièvre de l'or.

Patrick CHERVET

Mode d'emploi:
Les règles détaillées sont incluses.

10 *****
20 *
30 * HENRI LE MINEUR *
40 * PAR CHERVET PATRICK *
50 *
60 * 3/1985 *
70 *****
80 * IL EST CONSEILLE DE SUPPRIMER
90 * LES REM

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



```
100 plot0,230,240,230,0
110 cls
120 ifVI=0andNI=0thengosub710
130 ifVI=0thenVI=3
140 gosub1250: * PRESENTATION DU JEU *
150 A=192:0=190:00=40:PP=108:P=190:E=30:EE=112:S=80
Z=180:SS=155:Z=155:W=20:WW=210:gosub1000:OXY=100
160 color0,3,2,4:ifNI=1andVI=0thenVI=3:goto170:else
ifVI=0thengosub710:VI=3
170 bright1
180 *** dessin 1ere etape ***
190 plot0,20,60,5,2:plot0,15,60,15,1:plot80,20,20,5
,2:plot80,15,20,15,1:plot120,20,60,20,1:plot120,20,6
0,5,2:plot200,20,40,5,2:plot200,15,40,15,1:plot60,10
,20,10,3:plot100,10,20,10,3:plot180,10,20,10,3
200 output"SC:",20,227,1:gosub990:ifVI=3thenforI=18
0to220step20:outputchr$(192),I,230,2:next:plot160,22
0,80,10,0:elseifVI=2thenforI=180to200step20:outputc
hr$(192),I,230,2:next:plot160,220,80,10,0:plot220,228
,2,10,1
210 ifVI=2thenplot217,226,8,2,1:elseifVI=1thenoutpu
tchr$(192),180,230,2:plot160,220,80,10,0:plot220,228
,2,10,1:plot217,226,8,2,1:plot200,228,2,10,1:plot197
,226,8,2,1
220 * FIN DU TERRAIN DE JEU *
230 plot0,100,240,5,2:T=219:TT=20:K=75:plot100,100,
20,5,0:plot180,190,20,5,0:plot145,100,20,5,0:plot40,
100,20,5,0:gosub580:gosub670
240 plot0,190,60,5,2:plot80,190,40,5,2:plot140,190,
40,5,2:gosub540:plot180,190,20,5,0:plot200,145,40,5,
2:plot0,145,60,5,2:T=9:TT=100:K=40:gosub670:plot60,1
45,20,5,0:plot120,145,20,5,0:T=219:TT=145:K=40:gosub
670
250 outputchr$(192),20,40,3:X=20:Y=40
260 plot70,225,100,5,1:line0,230,240,230,2:line0,21
9,240,219,2
270 WX=185:WY=120
280 * COMMANDES DU JEU *
290 gosub980:J=joy(0):gosub880:iffire(0)=0thengosub
810
300 outputchr$(200),WX,WY,1
310 ifX=WXandY=WYthentone100,100:SC=SC+10:gosub990:
outputchr$(200),WX,WY,0:outputchr$(A),X,Y,3:gosub490
320 OXY=OXY-0.25:ifOXY<=0thengoto1080:elseifOXY>0th
engosub690:goto330
330 ifSC>450andNI=0thenS="***NIVEAU 2***":plot0,21
0,240,15,0:forI=2to70:outputS,I-1,207,0:outputS,I,
207,1:tone100,100:next:pause1:NI=1:VI=0:goto150
340 ifSC>800andNI=1thenc1s:goto1400
350 ifJ=2andPD=0andMD=0thenoutputchr$(A),X,Y,0:X=X+
5:A=192:ifX>210andY=40thenoutputchr$(197),0,00,0:got
o390:elseifX>210andY=165thengoto440:elseifpoint(X,Y-
21)<>2thenG=6:goto1020:elseifX>210thenX=210
360 ifJ=2andPD=0andMD=0thenoutputchr$(A),X,Y,3:goto
290
370 ifJ=1andPD=0andMD=0thenoutputchr$(A),X,Y,0:X=X-
5:A=193:ifX<=20andY=120thengosub620:goto420:elseifX<
=20andY=210thenX=20:elseifX<20thenX=X+5:elseifpoint(
X,Y-21)<>2thenG=-6:goto1020
380 ifJ=1andPD=0andMD=0thenoutputchr$(A),X,Y,3:goto
290
390 ifJ=2andPD=0andMD=0andY=40thenA=195:X=X+5:outpu
tchr$(A),X,Y,3:forI=40to115step5:outputchr$(A),X,Y,0
:T=219:TT=20:K=75:gosub670:Y=Y+5:outputchr$(A),X,Y,3
:tone100,100:next:gosub600:outputchr$(A),X,Y,0:V=1
400 plot100,100,20,5,0:plot180,190,20,5,0
410 ifJ=2andPD=0andMD=0andY=120thenA=193:outputchr$(
A),X,Y,3:SC=SC+5:gosub990:goto290
420 ifJ=1andPD=0andMD=0andY=120thenA=195:X=X+5:outpu
tchr$(A),X,Y,3:forI=120to160step5:outputchr$(A),X,Y,0
:T=9:TT=100:K=40:gosub670:Y=Y+5:outputchr$(A),X,Y,3
:tone100,100:next:plot0,145,60,5,2:outputchr$(A),X,Y
,0:V=1:X=20
430 ifJ=1andPD=0andMD=0andY=165thenA=192:outputchr$(
A),X,Y,3:SC=SC+5:gosub990:goto290
440 ifJ=2andPD=0andMD=0andY=165thengosub630:A=195:X
=X+5:outputchr$(A),X,Y,3:forI=165to205step5:outputc
hr$(A),X,Y,0:T=219:TT=145:K=40:gosub670:Y=Y+5:outpu
tchr$(A),X,Y,3:tone100,100:next:gosub550:outputchr$(A)
,X,Y,0:V=1
450 ifJ=2andPD=0andMD=0andY=210thenA=193:outputchr$(
A),X,Y,3:SC=SC+5:gosub990:goto290
460 goto290
470 end
480 * TIRAGE ALEATOIRE DE L'OR *
490 AZ=int(rnd(1,32)):ifAZ<=10thenWY=120:goto500:el
seifAZ<=20thenWY=165:goto500:elseWY=210
500 ifWY=120thenRD=int(rnd(1,40)):ifRD<=10thenWX=in
t(rnd(3,4)):10:return:elseifRD<=20thenWX=int(rnd(6,1
0)):10:return:elseifRD<=30thenWX=int(rnd(12,14)):10:
```

```
return:elseifRD<=40thenWX=int(rnd(17,20)):10:return
510 ifWY=165thenRD=int(rnd(1,40)):ifRD<=10thenWX=in
t(rnd(3,6)):10:return:elseifRD<=20thenWX=int(rnd(8,1
2)):10:return:elseifRD<=30thenWX=int(rnd(14,18)):10:
return:elseifRD<=40thenWX=int(rnd(20,21)):10:return
520 ifWY=210thenRD=int(rnd(1,40)):ifRD<=10thenWX=in
t(rnd(3,6)):10:return:elseifRD<=20thenWX=int(rnd(8,1
2)):10:return:elseifRD<=30thenWX=int(rnd(14,18)):10:
return:elseifRD<=40thenWX=int(rnd(20,21)):10:return
530 * MOUSSE DES PAROIS *
540 plot200,190,40,5,2:forI=0to52step8:outputchr$(H
),I,200,2:next:forI=80to112step8:outputchr$(H),I,200,
2:next:forI=140to172step8:outputchr$(H),I,200,2:nex
t:forI=200to232step8:outputchr$(H),I,200,2:next:retu
rn
550 plot200,190,40,5,2:return
560 ifX<100thenX=65:goto570:elseifX<140thenX=130:el
seX=185
570 outputchr$(A),X,Y,3:outputchr$(198),P,PP,0:retu
rn
580 H=199:forI=0to32step8:outputchr$(H),I,110,2:nex
t:forI=60to92step8:outputchr$(H),I,110,2:next:forI=1
20to137step8:outputchr$(H),I,110,2:next:forI=165to23
2step8:outputchr$(H),I,110,2:next
590 forI=0to52step8:outputchr$(H),I,155,2:next:forI
=80to112step8:outputchr$(H),I,155,2:next:forI=140to1
72step8:outputchr$(H),I,155,2:next:forI=200to232step
8:outputchr$(H),I,155,2:next
600 plot120,100,25,5,2:plot165,100,75,5,2:return
610 outputchr$(198),E,EE,0:outputchr$(198),P,PP,0:if
X<100thenX=45:return:ifX>140thenX=150:return:elseX=
105:return
620 outputchr$(198),E,EE,0:outputchr$(198),P,PP,0:re
turn
630 outputchr$(198),Z,ZZ,0:return
640 ifX<100thenX=65:goto650:elseifX<150thenX=125:go
to650:elseX=185
650 outputchr$(197),W,WW,0:outputchr$(A),X,Y,3:retu
rn
660 * DESSIN DE L'ECHELLE *
670 lineT,TT,T,TT+K,1:lineT+10,TT,T+10,TT+K,1:forQ=
TT+5toTT+Kstep5:lineT,Q,T+10,Q,1:next
680 return
690 line70+(int(OXY)),225,70+int(OXY),221,2:return
700 * CARACTERES REDEFINIS *
710 forI=63937to64118:readN:pokeI,N:next:poke24548,
249:poke24547,193:return
720 data20,8,0,0,56,104,126,56,16,56,84,84,84,95,85
,40,16,16,16,60,0
730 data0,0,28,22,126,28,8,28,42,42,42,250,162,20,8
,8,8,60,0
740 data0,0,112,208,252,112,32,112,137,191,136,136,
138,82,62,2,0,0,0,0
750 data0,0,0,60,60,60,189,153,189,255,60,60,60,36,
66,129,129,0,0
760 data0,0,14,11,63,4,14,81,125,17,17,81,74,124,64
,0,0,0,0,0
770 data0,0,0,0,0,0,0,0,0,24,126,126,219,219,255,66,1
26,66,129,66,36
780 data129,66,60,126,90,102,189,129,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0
790 data0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,255,255,255,255,255
,110,6,0,0
800 data0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,60,255,126,60,6
0,24
810 ifA=192thenoutputchr$(A),X,Y,0:X=X+25:F=1:ifX>2
00thenX=200:elseifpoint(X,Y-21)<>2thenG=0:H=1:goto85
0
820 ifF=1thenA=194:Y=Y+10:outputchr$(A),X,Y,3:pause
,1:tone100,100:outputchr$(A),X,Y,0:Y=Y-10:A=192:outp
tchr$(A),X,Y,3:F=0:return
830 ifA=193thenoutputchr$(A),X,Y,0:X=X-25:F=2:ifX<2
0thenX=20:elseifpoint(X,Y-21)<>2thengoto860
840 ifF=2thenA=196:Y=Y+10:outputchr$(A),X,Y,3:pause
,1:tone100,100:outputchr$(A),X,Y,0:Y=Y-10:A=193:outp
tchr$(A),X,Y,3:F=0:return
850 ifF=1andH=1thenA=194:Y=Y+10:outputchr$(A),X,Y,3
:pause,1:tone100,100:outputchr$(A),X,Y,0:Y=Y-10:A=19
2:outputchr$(A),X,Y,3:F=0:H=0:G=0:goto1020
860 ifF=2thenA=196:Y=Y+10:outputchr$(A),X,Y,3:pause
,1:tone100,100:outputchr$(A),X,Y,0:Y=Y-10:A=193:outp
tchr$(A),X,Y,3:F=0:G=0:goto1020
870 * MOUTRE DES MONTRES *
880 ifY=40thenoutputchr$(197),0,00,0:0=0-5:if0<20th
enoutputchr$(197),0,00,0:0=190
890 ifY=40thenoutputchr$(197),0,00,1:ifX<=0+10andX>
=0-4thentone200,200:goto1080:elsereturn
900 ifY=120thenoutputchr$(198),P,PP,0:outputchr$(19
8),E,EE,0:E=E+5:P=P-5:ifP<30thenoutputchr$(198),P,PP
,0:P=190
910 ifE>190thenoutputchr$(198),E,EE,0:E=30
```

```
920 ifY=120thenoutputchr$(198),P,PP,1:outputchr$(19
8),E,EE,2:if(X<=P+12andX>=P-4)or(X<=E+12andX>=E-4)th
entone100,100:goto1080:elsereturn
930 ifY=165thenoutputchr$(198),Z,ZZ,0:output " ",S,S
S,0:Z=Z-5:S=S-5:ifZ<=80thenoutputchr$(198),Z,ZZ,0:Z=1
80
940 ifS<80thenoutput " ",S,SS,0:S=180
950 ifY=165thenoutputchr$(198),Z,ZZ,1:output " ",S,S
S,1:ifX<=Z+12andX>=Z-4thentone200,200:goto1080:elser
eturn
960 ifY=210thenoutputchr$(197),W,WW,0:W=W+5:ifW>190
thenoutputchr$(198),W,WW,0:W=20
970 ifY=210thenoutputchr$(197),W,WW,1:ifX<=W+12andX
>=W-8thentone200,200:goto1080:elsereturn
980 return
990 plot40,228,30,9,0:outputSC,40,227,1:return
1000 plot0,230,240,230,0:return
1010 * CHUTE DANS LES TROUS *
1020 ifY=40thenoutputchr$(A),X,Y,0:sound2,28:forW=1
to2:outputchr$(196),X+G,Y-20,3:pause1:outputchr$(196
),X+G,Y-20,0:outputchr$(194),X+G,Y-20,3:pause1:outpu
tchr$(194),X+G,Y-20,0:next:plot60,10,20,10,3:plot100
,10,20,10,3
1030 ifY=40thenplot180,10,20,10,3:sound0,4096:goto1
080
1040 ifY=120thenoutputchr$(A),X,Y,0:gosub610:NP=120
:forY=120to45step-5:NP=NP-1:toneNP,100:outputchr$(19
3),X,Y,3:outputchr$(193),X,Y,0:next:outputchr$(193),
X,Y,3:A=193:ifpoint(X,Y-21)=2thengoto290:elsegoto102
0
1050 ifY=165thenoutputchr$(A),X,Y,0:gosub560:output
chr$(198),Z,ZZ,0:forY=165to121step-7:outputchr$(A),X
,Y,3:tone50,50:outputchr$(A),X,Y,0:next:Y=120:output
chr$(A),X,Y,3:goto290
1060 ifY=210thenoutputchr$(A),X,Y,0:gosub640:output
chr$(197),W,WW,0:forY=210to121step-7:outputchr$(A),X
,Y,3:tone50,50:outputchr$(A),X,Y,0:next:Y=120:output
chr$(A),X,Y,3:goto290
1070 * TEST DU NOMBRE DE VIE *
1080 ifVI=3thenplot220,229,20,10,0:VI=VI-1:tone200,
200:goto1110
1090 ifVI=2thenplot200,229,15,10,0:VI=1:tone200,200
:goto1110
1100 ifVI=1thenVI=0:plot180,229,15,10,0:tonernd(168
,190),100:cls:goto1190
1110 gosub1000:ifVI=0thengoto1190:elseifY<210thengo
to1150:elseifY=210andX>20thengoto1150:elseforI=1to10
:tonernd(1,500),100:next:gosub1230
1120 output"BRAVO !!!",90,170,2
1130 * PERTE D'UNE VIE *
1140 output"SC:",90,100,2:outputSC,130,100,1:cursor
30,80:print"HENRI A REUSSE A TRAVERSER:print LES
ETAGES,MAIS CONTINUEZ A:print LE MAINTENIR E
N VIE...":A=instr$(1):goto150
1150 gosub1000:gosub2240:forD=20to200step5:output "
",D,230,1:output " ",D,20,1:next:forD=20to230step5:ou
tput " ",20,D,1:output " ",200,D,1:next:output"DOMMAGE
",90,170,2
1160 output"VOUS DEVREZ PROGRESSER",45,60,1
1170 iffire(0)=0thengoto150:elsegoto1170
1180 * PARTIE PERDU *
1190 gosub1000:forI=1to10:tonernd(1,500),100:next:if
orI=20to200step5:output " ",I,230,1:output " ",I,20,1:
next:forI=20to230step5:output " ",20,I,1:output " ",20
0,I,1:next:screen30,220,180,200:print"VOUS N'AVEZ PL
US DE VIES"
1200 print:print"LE SCORE N'EST PAS FABULEUX:print
:print"VOUS DEVRIEZ L'AMELIORER...":print:print:pen1
:print:print"VOTRE SCORE EST DE:":SC:pen2
1210 print:print:print"VOULEZ VOUS REJOUER (O/N):":A
=instr$(1):ifA="O"orA="o"thenrun150
1220 screen10,230,220,230:cls:rend
1230 forI=20to200step5:output " ",I,230,1:output " ",
I,20,1:next:forI=20to230step5:output " ",20,I,1:outpu
t " ",200,I,1:next:return
1240 * PRESENTATION *
1250 color0,1,3,4:plot19,210,202,190,3:plot20,209,2
00,188,1:plot21,208,198,186,0:restore1260:forI=1to16
:readA,Z,E,R,lineA,Z,E,R,2:next:forI=1to2:readA,Z,E,
R,lineA,Z,E,R,1:next
1260 data80,190,72,160,90,190,82,160,76,175,86,175,
100,190,92,160,100,190,110,190,96,175,100,175,92,160
,102,160,120,190,112,160,130,190,122,160,120,190,122
,160,140,190,132,160,140,190,150,190,150,190,145,175
,145,175,136
```

A SUIVRE...

HEBDOGICIEL 160, rue Legendre 75017 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

ENTOMBED d'ULTIMATE

Les expéditions égyptiennes, ça me connaît. Lorsque l'on est Lord et archéologue rien ne peut vous arrêter... Et pourtant ! J'avais parcouru nombre de pyramides sans le moindre problème avant d'atteindre celle de Kephren. Mais celle-ci risque de demeurer dans la mémoire de mes contemporains comme ma dernière expédition. Je vois d'ici la première page du Times, après l'échec de trois ou quatre expéditions de secours : Lord PIRH d'AMIDE vient de disparaître tragiquement alors qu'il parcourait les salles inexplorées de la dernière demeure de Kephren, petit-fils de Kheops, disparu depuis plus de trois mille ans. Quelle risée ! Dans un an mon nom aura disparu de la mémoire de tous, moi qui ai

oeuvre toute ma vie pour la connaissance, pratiquant l'abstinence la plus absolue, sauf lors de mes passages à Londres où j'aimais à m'égarer dans les quartiers sordides de Soho, pratiquant l'éthnologie en lieu et place de l'archéologie. Voilà deux heures que je m'escrimais sur le fonctionnement de deux statues, bloquant immédiatement à mon approche le seul passage vers une éventuelle sortie, lorsque je repensai à la légende de l'oeil d'Osiris, le gardien du bien dans la mythologie égyptienne. D'une démarche souple et assurée je me dirigeai vers l'oeil surveillant le corridor et refis le signe sacré du dévouement absolu à ce dieu. Les statues se bloquèrent me laissant me faulxer entre elles. La

réflexion offre des fruits délicieux à ceux qui savent lui accorder suffisamment de patience. Me voici parti à la recherche d'une arme : les monstres abondent curieusement alors qu'ils me laissent en paix tout à l'heure. Les abeilles et les scorpions atteignent des tailles qui réjouiraient Lord MOSQUITO, mon plus fidèle ami et entomologiste de surcroît. Par contre les momies en transe qui me poursuivent vindictivement me rappellent la théorie de

un espoir raisonnable : la puissante magie qui en émane détruit systématiquement tous les monstres issus de leur sépulture. Mais quel est ce gouffre qui s'ouvre sous mes pieds ? Encore un jeu inclassable. Est-ce de l'aventure ou de l'arcade ? Difficile de résoudre d'un coup de plume ce dilemme dantesque. La vision en trois dimensions des décors vous donne une impression de réalisme rarement égalée. Les fresques parcourant les murs vous épaulant de leurs



pour Commodore et Spectrum

ce cher Lord UNDEAD, disparu prématurément à l'âge de trente ans, qui me soutenait mordicus la possibilité de retour à la vie de ces êtres amoureux bandelettes par leurs contemporains. Le fouet que je vieillis de découvrir dans un coffre vermoulu m'ouvre enfin les portes à

volutés et fioritures dans la recherche de la sortie. Après quelques tentatives infructueuses, vous devriez être capable de parcourir dix à vingt pour cent des salles de cet immense labyrinthe prêt à vous révéler ses secrets les plus intimes pour peu que vous vous mon-

triez tenace. Musique et graphisme vous aideront à ne pas vous laisser trop rapidement des multitudes de pièges tendus en travers de votre route. Une des meilleures productions qu'Ultimate ait jamais proposé au public.

TO70	Yathzee
Patrick LAHBIB	page 9
AMSTRAD	Mine hantée
Eric LECHAT	page 26
APPLE	Fortune
Fabrice PENOT	page 30
CANON X07	Space Panik
Hervé CIMADOMO	page 5
CBM 64	Pegaz
Pierre LOMBOLEZ	page 5
EXL 100	Zombie
J. Louis FARGES	page 29
FX 702P	Grand prix F1
Patrick GERARD	page 30
HECTOR	Hectorping
Stéphane THIERY	page 4
MSX	Mégaspace
Eric SLUPSKI	page 27
ORIC	Evasion
Gérard FERRANDEZ	page 2
PC 1500	Jeep
Emmanuel BEAUREPAIRE	page 3
CPECTRUM	The knight
Eric THIBERGE	page 6
TI 99 (be)	Riton le maçon
Patrick CHERVET	page 31
TI 99(bs)	Espace
EmmanuelBEDNAROWICZ	page 2
TO70	Mission U72
Olivier ANDRE	page 7
VIC 20	TOD
N et S DANIGO	page 28
ZX 81	Château diabolique
Emmanuel BOYAUD	page 3



la Règle à Calcul

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

- Micro-ordinateur TI 99/4A Pol 1 100 F
- Modulateur Secam France 500 F
- Modulateur Pétrel 500 F
- Câble liaison magnéto cassettes 95 F
- Magnéto cassettes Texas Instruments 595 F
- Magnéto cassettes Lancy / Computer et câble 370 F
- Imprimante Seikosha GP 50 A 1 250 F
- Imprimante Seikosha GP 500 2 200 F
- Imprimante Epson RX80 Triclon/Traction 4 150 F
- Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire 2 390 F
- Interface parallèle extérieure pour TI 99 1 090 F
- Interface série extérieure pour Brother pour TI 99 1 090 F
- Manette Quick Shot à ventouse Tir bloqué avec adapteur pour 2 manettes 230 F
- Manette de jeux Texas USA, la paire 250 F

PROGRAMMATION

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

K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU

- Lunar Lander 95 F
- Lunar Jumper 120 F
- Solar system 120 F
- Sum Games 120 F
- La malédiction du Kouillil 120 F
- Intercepteur 120 F
- L'ascenseur infernal 120 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 Garos Basic étendu 150 F

MODULES TEXAS ORGANISATION

- Gestion de fichiers 260 F
- Gestion de rapports 375 F
- Gestion privée 360 F
- Statistiques 350 F

MODULES AVENTURE

- Panac 250 F
- Tunnel of doom 350 F
- Adventure pirate 350 F
- Moonmine 250 F
- Munch mobile 250 F
- Moon sweeper 250 F
- Buck rogers 350 F
- Popeye 400 F
- Retour du pirate 250 F
- Demon attack 150 F
- Mash 250 F
- Burger time 150 F
- Microsurgeon 250 F
- Star trek 250 F
- Hopper 150 F
- Treasure Island 250 F
- Jaw breaker 250 F

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

- Moon patrol 219 F
- Defender 219 F
- Jungle hunt 219 F
- Picnic Paranoia 250 F
- Pole Position 250 F
- Donkey kong 250 F
- Protector II 250 F

MODULES LOISIRS

- Connect Four 147 F
- Jeux vidéo 2 174 F
- Jeux rétro 1 ou 2 147 F
- The attack 147 F
- Invaders 150 F
- Othello 150 F
- Car works 147 F
- Munch Man 150 F
- Soccer 250 F
- Chasse aux wimpus 147 F
- Zero zap 147 F
- Video Chess 250 F
- Alpiner 206 F
- Buck Rogers 350 F

NOUVEAU ! AMSTRAD

Succès après succès CPC 664

Unité centrale CPC 664 avec moniteur monochrome 4.490 F

Unité centrale CPC 664 avec moniteur couleur 5.990 F

AMSTRAD/CPC 464 AVEC LECTEUR K7

- Unité centrale CPC 464 avec moniteur monochrome 2.990 F
- Unité centrale CPC 464 avec moniteur couleur 4.490 F
- Disk pour 464 370 F
- 2° Disk pour 464 ou 664 1.990 F

Adapteur peritel pour : CPC 464 ou 664 Mono 390 F

- Joystick spécial Amstrad 149 F
- Disquettes 3" à l'unité 70 F
- Disquettes 3" par 10 667 F

LOGICIELS JEUX

- Rally 2 200 F
- Mistère de Kikankankol 180 F
- Manic miner 99 F
- Roland à Lascaux 99 F
- Roland aux oubliettes 99 F
- Roland fait des petits trous 99 F
- Roland voyage dans les temps 99 F
- Faucons de l'espace 99 F
- Flight Path 737 (simulateur de vol) 99 F
- Echec et mat 99 F
- Jardins hantés (Pacman) 99 F

LOGICIELS UTILITAIRES

- Easi AM5CALC (tableur électronique) 245 F
- Amword (traitement de texte pro) 245 F
- Assembleur DEVFAC 290 F
- Pascal HISOFI 390 F
- Firmware (Listing rom) 245 F
- DDI 1 Firmware (listing rom disk) 245 F

LOGO 2 (module)

Enseignez à votre ordinateur : formes, couleurs, musique, procédures, caractères destinés, variables de tous genres, constructions grammaticales et arithmétiques... Le module logo, nécessite la mémoire 32 K 895 F

MÉMOIRE 32 K

fonctionne avec le basic étendu. Elle est indispensable pour la programmation en logo. Si l'on possède la mini-mémoire ou l'assembleur, elle permet d'adresser des sous-programmes en assembleur et de les exécuter. Le module. Promotion 1040 F

L'ordinateur personnel complet avec lecteur de disquettes intégré

64 K RAM, 32 K ROM, 20-40-80 colonnes. 640 X 200 PIXELS, 27 couleurs, clavier 74 touches avec pavé numérique et touches de fonction, connecteur joystick, sortie son stéréo, interface centronics, bus Z 80. Sortie contrôleur pour le 2° disk, DOS CPM 2.2. Editeur, assembleur, logo, utilitaires CPM fournis.

BON DE COMMANDE TARIFS JUIN 1985

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Tél. : _____

Code Postal _____

Ville _____

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

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

Livraison des produits disponibles sous 8 jours. Parking gratuit Mouton-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... Le modèle avec manuel + manuel assembleur sur mini-mémoire 895 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

LOT N° X

Module supergraph + mémoire 32 K 2 195 F

EXCLUSIF Plus besoin du boîtier d'extension périphérique TEXAS

Connectez directement sur votre TI99/4A un contrôleur de disquettes pouvant recevoir 2 lecteurs de disquettes D.D./D.F. 5"1/4 360 ko. Permet la lecture de toutes les disquettes des programmes Texas existants.

L'ensemble comprenant le contrôleur et une unité de disquettes 4.500 F

L'unité de disquette supplémentaire 360 Ko 2.500 F (garantie 1 an pièces et main-d'œuvre)

Coffret avec cordon pouvant contenir 2 unités de disquettes

Unité centrale TI 99/4A

Module Logo 2

Contrôleur de disquettes

Interface pour imprimante RS 232 ou parallèle

Mémoire 32 k