M – 1815 – 93 – 10 F

HEBDOGICIEL

ISSN-0760-6125

N°93 le 1er hebdromadaire des programmes informatiques 10 F

26 juillet 1985 Allemagne 3,50 DM – Belgique 77 Frs – Canada 2,50 $ – Luxembourg 74 Frs – Suisse 3,30 Frs

OH PUTAIN, LE GRAPHISME !

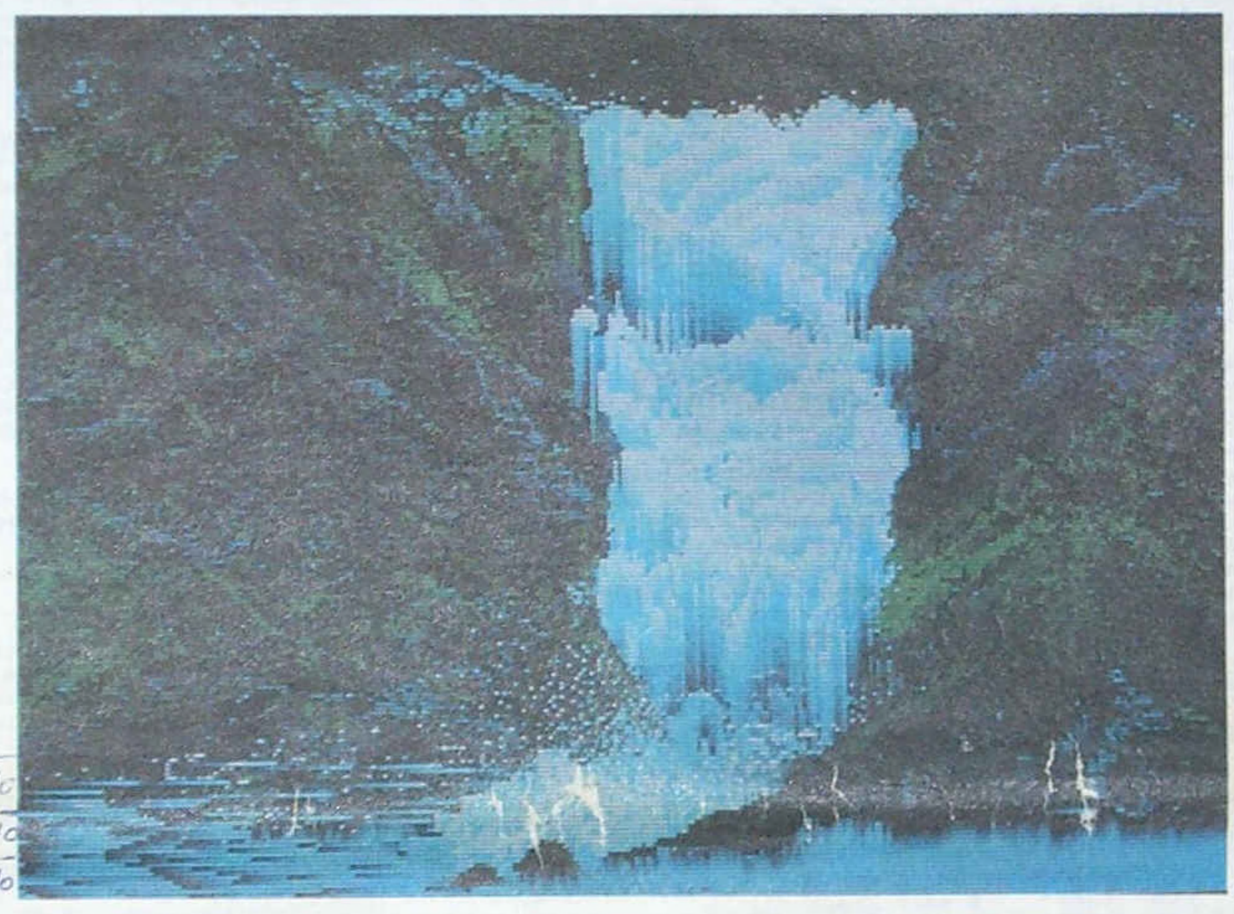
Ca y est, on l'a ! Qu'est-ce qu'on est contents ! Oh là là ! Mais qu'est-ce qu'il est vide ! Oh là là !

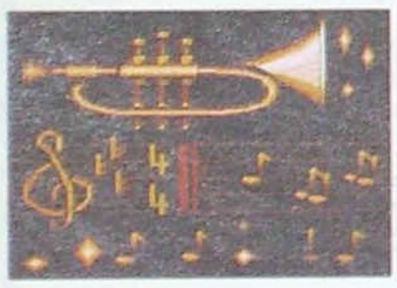
PAS DE BASIC

Le fait d'avoir notre Atari 520 ST pour nous tout seuls ne nous a pas apporté grand-chose qu'on ne sache déjà. Surtout que le basic ne sera pas prêt avant fin août. J'ai pu en voir tout de même une pré-version : c'est beau ! Attention les yeux !

Vous connaissez le principe du GEM (le gestionnaire du système) : des fenêtres apparaissent sur l'écran, que vous contrôlez grâce à une souris. Dans le basic, il y a quatre fenêtres distinctes. La première s'appelle Output et vous montre le résultat du programme que vous avez tapé. La seconde, c'est Command qui permet d'entrer des ordres en mode direct. La troisième, List, vous montre votre listing, et la quatrième, Editor, qui est cachée par les trois autres lorsqu'elle n'est pas en service est un éditeur pleine page. On ne sait pas encore comment sera le langage lui-même, sinon qu'il contient un grand nombre d'outils de développement (pour débugger, suivre pas à pas, tester un sous-programme...).

Pour l'instant, le seul langage disponible est le logo. Cette version est très puissante, puisqu'elle ne comporte pas moins de 157 instructions. Mais voilà : le logo n'est qu'un langage d'apprentissage. Pourquoi avoir fait ce choix ? D'autant qu'il semble bien mal adapté à ce type de machines. Il aurait été certainement plus rationnel de prévoir un Pascal ou un C, langages qui permettent des applications plus sérieuses. Vous comprendrez que nous n'ayons pas jugé utile de transformer nos tests fous pour les passer sur logo...





Ce dernier et le GEM sont toujours sur disquettes. C'est très gênant pour plusieurs raisons : ça prend de la place mémoire, c'est long en temps de chargement et il faut recharger le système d'exploitation dès qu'un problème apparait ou dès qu'on rallume la machine. Cependant, ce n'est pas en soi une mauvaise chose : il vaut mieux être certain d'avoir un GEM parfaitement exempt de bugs avant de lancer les modèles avec Roms intégrées, car il est difficile et coûteux de modifier des Roms. Celles-ci devraient arriver en Septembre.

Gem Paint et Gem Write sont pour bientôt, probablement Août. Un mois plus tard, toujours selon les prévisions d'Atari, on pourra bénéficier entre autres de Wordstar et d'un Pascal. Gem Draw (utilitaire de dessin, plutôt orienté vers le dessin technique) sera fourni avec la machine. Il offre l'avantage de pouvoir transférer les dessins qui ont été réalisés avec lui sur toutes les autres machines tournant sous Gem, puisque les images sont stockées sous forme logique.

DES LENDEMAINS QUI SCINTILLENT

Regardez l'image de la cascade. Regardez-la bien, parce qu'elle est vraiment très belle. Et regardez-la aussi parce qu'elle a été faite avec un digitaliseur d'images (digitaliseur, c'est pas français. Normalement, c'est numériseur, ou un truc dans le style, mais je préfère digitaliser, ça fait plus classe). Ce qui signifie, si je ne m'abuse, qu'il EXISTE un digitaliseur pour Atari 520 ST ! Oui ! Mais il n'est pas encore en vente. Il devrait l'être d'ici trois ou quatre mois.

Mais il y a mieux. Depuis qu'on vous parle du petit père Tramiel, vous devez commencer à savoir qu'il est fou à lier. Il l'a prouvé, une fois de plus, en annonçant pour Janvier un lecteur de disque laser, et en en faisant la démonstration à la presse américaine. Démonstration plus que concluante : un disque contient 550 mégas, soit 550 millions de caractères. Pour vous donner une idée, l'Encyclopédia Britannicus tient sur un tiers du disque. Et pour vous faire baver, une recherche d'occurence (on recherche combien de fois un mot apparait sur le disque) sur le tiers du disque met 5 secondes (dans cette démonstration, le mot était trouvé 179.000 fois). Pas mal, non ? Le prix n'a pas été annoncé, on pense cependant que l'interface seule vaudra plus de 10.000 balles. Faut c'qu'y faut, mon brave.

ALORS, T'EN CAUSES, DE L'ATARI ?

J'y viens, j'y viens. Examinons-le dans ses moindres détails.

Le clavier comporte 94 touches, divisées en quatre groupes : clavier alphanumérique normal, pavé d'édition, pavé numérique et touches de fonction. La frappe est confortable et la version française est en AZERTY avec tous les accents possibles et imaginables.

Des connecteurs, on peut retenir celui du disque dur, qui permet un débit de 1 méga par seconde. C'est à dire que vous pouvez charger toute la mémoire vive en une demie-seconde. Qui dit mieux ? On peut signaler aussi les deux interfaces MIDI qui servent à piloter des instruments de musique et l'interface cartouche qui peut permettre l'ajout d'un langage ou d'un logiciel sans encombrement de la Ram.

Il y a aussi des alimentations, et c'est bien dommage. Il en faut une pour l'unité centrale, une pour le lecteur de disquettes et une prise en plus pour le moniteur. Inutile de dire qu'une multi-prise est nécessaire.

Passons à l'écran. Lors de l'initialisation, un grand espace vide apparait. En haut de l'écran, quatre mots : Desk, File, View et Options.

Desk contient un émulateur VT52 qui permet de communiquer par l'intermédiaire d'un modem. On y trouve aussi un Control Panel grâce auquel on peut régler l'heure, les couleurs, la vitesse de saisie de la souris, le bruit des touches et leur vitesse de réponse, un utilitaire de

Suite page 17

LES RUSSES ACHÈTENT DES MSX

Ils n'ont rien à bouffer, les queues devant les magasins de vêtements sont interminables, ils sont tellement heureux que le gouvernement vient d'être obligé de prendre des mesures d'urgence pour freiner l'alcoolisme qui fait des ravages dans la population, surtout chez les jeunes. Les bagnoles ? Connait pas ! La vidéo ? Inconnue au bataillon ! Par contre, les machines de guerre sophistiquées, les radars dernier cri, les avions de combat supersoniques, les fusées, les satellites espions, les bombes nucléaires, les missiles, ils connaissent : c'est l'armée qui se les paie.

Leurs dirigeants viennent de se rendre compte, comme Fabius, que le futur pouvoir mondial passera par l'informatique, il faut donc former les jeunes et leur acheter des ordinateurs, ils boufferont et se distrairont plus tard !

Où se passe ce conte de fées moderne ? En URSS : 250 millards de centimes ont été débloqués pour l'achat d'ordinateurs pour les écoles. Une première tranche de 10.000 MSX a été commandée aux japonais ravis de se débarrasser d'une aussi jolie quantité de bécanes invendables.

On s'en doute, Thomson n'a pas été foutu de récupérer la moindre commande. Il aurait sans doute dû envoyer Marchais, avec son look de vendeur de chaussettes trouées et ses relations, il aurait sans doute réussi à leur fourguer les derniers 3.000 TO7 en QWERTY dont personne ne veut.

C'était notre minute hebdomadaire d'anti-communisme primaire.

CINOCHE-TELOCHE pages 11, 13

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 10

C'est nouveau, ça vient de sortir :

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

***DEULIGNEURS** les fainéants sont en page 10.*

CONCOURS PERMANENTS

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

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 20

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR

AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . CANON X-07 . CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR . MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. SHARP PC 1500 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

COLORIMAGE

JEU

COLORIEZ CE DESSIN ET VOUS AUREZ UN BEAU DESSIN EN COULEURS →

Sur votre HECTOR docile, exprimez vous en gribouillures, dessinures et coloriures.

Claude THUREAU

```
 10 '************************
 20 '**     COLORIMAGE     **
 30 '**                    **
 40 '**                    **
 50 '** PAR     C.THUREAU **
 60 '**                    **
 70 '**                    **
 80 '************************
 180 ERROR4830
 190 SCREEN5,59,230,59:CLS
 200 PRINT" Pour continuer un dessin TAPEZ C
 210 PRINT" Pour commencer un dessin TAPEZ N
 220 R$=INSTR$(1):IFR$<>"c"ANDR$<>"n"THENGOTO190
 230 IFR$="c"THENGOTO260
 240 GOTO4250
 250 '---------------PERMET DE TRAVAILLER A L'ECHELL
E SUR N'IMPORTE QUEL ECRAN
 260 PEN3:INPUT" LARGEUR PAVE en millimetres";AB
 270 INPUT" HAUTEUR PAVE en millimetres";AC
 280 CLS:CURSOR9,43
 290 PRINT"Si vous avez oublie la signification d'un
e commande,tapez (?) suivi de la     commande
 300 PEN3:PRINT"   (RETURN) pour suite":K$=INSTR$(1)

 310 CLS
 320 GOSUB4870
 330 PLOT5,56,113,1,2:PLOT5,45,113,1,2:PLOT5,56,1,11
,2:PLOT16,56,1,11,2:PLOT56,56,1,11,2:PLOT67,56,1,11,
2:PLOT107,56,1,11,2:PLOT118,56,1,12,2
 340 OUTPUT"X",9,53,1:OUTPUT"Y",111,53,1
 350 U=1:X=10:Y=60:XA=0:YA=0:GOSUB2030:GOSUB2050
 360 OUTPUT"P",60,54,1
 370 V=1:D$="S":GOSUB1110
 380 PLOTX,Y,1
 390 PLOT200,44,30,42,2:PLOT201,43,28,38,0:K=1:GOSUB
1100
 400 CLS
 410 PLOT120,54,70,7,0
 420 PLOT202,43,26,11,0:PLOT202,16,26,10,0
 430 CLS:PEN1:PRINT" POINT";:PEN2:PRINT" G,D,H,B,Z,R
,M,O,A,I,P,X,Y"
 440 PEN1:PRINT" COULEUR";:PEN2:PRINT" : 0,1,2,3,K"
 450 PEN1:PRINT" FONCTIONS";:PEN2:PRINT" : J,E,T,L,C
,S,F,U,W,*
 460 D$=INSTR$(1)
 470 IFD$="*"THENCLS:PRINT" VOULEZ-VOUS BIEN TOUT EF
FACER ?  (O/N)":ZZ$=INSTR$(1):IFZZ$<>"o"ANDZZ$<>"n"T
HENGOTO470:ELSEIFZZ$="o"THENWIPE:GOTO320:ELSEGOTO400

 480 IFD$="z"THEND$="Z":GOSUB950:GOTO430
 490 IFD$="j"THEND$="J":GOSUB1110:GOTO4890
 500 IFD$="d"THENE=1:H=0:D$="D":GOSUB920:GOTO780
 510 IFD$="g"THENE=-1:H=0:D$="G":GOSUB920:GOTO780
 520 IFD$="h"THENE=0:H=1:D$="H":GOSUB920:GOTO780
 530 IFD$="b"THENE=0:H=-1:D$="B":GOSUB920:GOTO780
 540 IFD$="r"THEN GOSUB780
 550 IFD$="0"THENK=0:GOSUB1100
 560 IFD$="1"THENK=1:GOSUB1100
 570 IFD$="2"THENK=2:GOSUB1100
 580 IFD$="3"THENK=3:GOSUB1100
 590 IFD$="k"THEND$="K":GOSUB1110:GOTO3260
 600 IFD$="i"THENGOSUB1900
 610 IFD$="s"THEND$="S":GOSUB1110:V=1:GOTO460
 620 IFD$="t"THEND$="T":GOSUB1110:V=0:GOTO460
 630 IFD$="e"THEND$="E":GOSUB1110:GOTO1280
 640 IFD$="l"THEND$="L":GOSUB1110:GOTO1360
 650 IFD$="x"THENXA=0:GOSUB2030:GOTO460
 660 IFD$="y"THENYA=0:GOSUB2050:GOTO460
 670 IFD$="a"THENOUTPUT"X=",162,54,2:GOSUB1770
 680 IFD$="o"THENGOSUB1980
 690 IFD$="p"THEN D$="P":GOSUB2070:U=1:GOSUB2080:GOS
UB2030:GOSUB2050:GOTO460
 700 IFD$="m"THENGOSUB2070:U=0:GOSUB2080:GOSUB2030:G
OSUB2050:GOTO460
 710 IFD$="c"THEND$="C":GOSUB1110:IFAB=0ORAC=0THENCL
S:GOTO260:ELSEGOTO2180
 720 IFD$="?"THENGOSUB920:GOSUB3400:GOTO400
 730 IFD$="f"THEND$="F":GOSUB920:GOTO3770
 740 IFD$="w"THEND$="W":GOSUB920:GOSUB4180:GOTO400
 750 IFD$="u"THENCLS:INPUT"ENTREZ LE TEXTE";T$:IFT$=
""THENGOTO400:ELSEOUTPUTT$,X,Y+6,K:M=POINT(X,Y):PLOT
X,Y,M+1:GOTO400
 760 IFZ=1THENZ=0:GOTO400
 770 GOTO460
 780 IFV=1THENGOSUB1130:IFZ=1THENZ=0:GOTO430:ELSEGOT
O460
 790 IFH<>0ANDE<>0THENPLOT17,55,38,9,0:PLOT68,55,38,
9,0:GOTO820
 800 IFH=0THENPLOT17,55,38,9,0
 810 IFE=0THENPLOT68,55,38,9,0
 820 X=X+E:Y=Y+H:GOSUB890
 830 XA=XA+E:YA=YA+H
 840 IFEE=1THENGOTO760
 850 PLOTX,Y,K
 860 IFPEEK(14341)=254THENGOTO820
 870 GOSUB2030:GOSUB2050
 880 IFEE=1THENEE=0:GOTO400:ELSEGOTO460
 890 XD=INT(X):GOSUB2110
 900 YD=INT(Y):GOSUB2120
 910 RETURN
 920 PLOT202,43,26,11,0:OUTPUTD$,212,41,2
 930 RETURN
 940 '---------------------------DEPLACEMENT AUTRE
QUE HAUT BAS GAUCHE DROITE
 950 CLS
 960 PRINT" Angle de deplacement 0-359
 970 PRINT" Tapez <RETURN> puis
 980 PRINT" Deplacement -->R Sortie -->S
 990 CURSOR170,42:PEN2:INPUTDH$:IFDH$="S"THENGOTO400

 1000 DE=VAL(DH$)
 1010 IFDE<0THENDE=360+DE:GOTO1010
 1020 IFDE>360THENDE=DE-360:GOTO1020
 1030 DE=INT(DE):DI=LEN(DH$)-1:PLOT201,43,26,11,0
 1040 IFDI=3THENDF=196:ELSEIFDI=2THENDF=200:ELSEDF=2
03
 1050 OUTPUTDE,DF,41,2
 1060 CA=DE*PI(1)/180:S(1)=SIN(CA):C(1)=COS(CA)
 1070 IFCA=PI(.5)THENH=1:E=0:GOTO1090
 1080 IFABS(S(1))>.7THENIFS(1)>0THENH=1:E=AC/(AB*TAN
(CA)):ELSEH=-1:E=-AC/(AB*TAN(CA)):ELSEIFC(1)>0THENE=
1:H=TAN(CA)*AB/AC:ELSEE=-1:H=-TAN(CA)*AB/AC
 1090 Z=1:RETURN
 1100 PLOT204,31,22,12,K:RETURN
 1110 PLOT202,16,26,10,0;OUTPUTD$,212,16,2
 1120 RETURN
 1130 PLOTX,Y,M
 1140 IFH<>0ANDE<>0THENPLOT17,55,38,9,0:PLOT68,55,38
,9,0:GOTO1170
 1150 IFH=0THENPLOT17,55,38,9,0
 1160 IFE=0THENPLOT68,55,38,9,0
 1170 PLOTX,Y,M
 1180 X=X+E:Y=Y+H:GOSUB890
 1190 XA=XA+E:YA=YA+H
 1200 IFEE=1THENX=X-E:Y=Y-H:XA=XA-E:YA=YA-H:GOTO1230

 1210 GOSUB1260
 1220 IFPEEK(14341)=254THENGOTO1170
 1230 GOSUB2030:GOSUB2050
 1240 IFEE=1THENEE=0:Z=1
 1250 RETURN
 1260 M=POINT(X,Y):PLOTX,Y,M+1:RETURN
 1270 '-----------------------------TRACE RECTANGLE
PLEIN
 1280 CLS:GOSUB4880
 1290 PRINT" COIN SUPERIEUR GAUCHE TAPEZ N
 1300 PRINT" COIN INFERIEUR DROIT  TAPEZ Q":PRINT"
tapez S pour annuler";
 1310 OUTPUT"N Q",127,54,1
 1320 D$=INSTR$(1):IFD$="s"THENGOTO400:ELSEGOSUB1550

 1330 IFTA(0)+TA(2)=2THENPLOTA(0),A(1),(1+A(4)-A(0))
,(1+A(1)-A(5)),K:TA(0)=0:TA(2)=0:ELSEGOTO1320
 1340 GOSUB1260:GOTO1530
 1350 '-----------------------------TRACE LIGNE
 1360 CLS
 1370 PRINT" 2 cas : vous connaissez
 1380 PRINT" depart et arrivee    : tapez 1
 1390 PRINT" depart, long., angle : tapez 2
 1400 PRINT"   S pour annuler";
 1410 K$=INSTR$(1):IFK$="s"THENGOTO400
 1420 IFK$="1"THENGOTO1440
 1430 IFK$="2"THENGOTO3080:ELSEGOTO1410
 1440 CLS
 1450 GOSUB4880
 1460 PRINT" Pointez le depart : Taper N
 1470 PRINT" Pointez l'arrivee : Taper V
 1480 PRINT"    S pour annuler";
 1490 OUTPUT"N V",127,54,1
 1500 D$=INSTR$(1):IFD$="s"THEN GOTO400
 1510 GOSUB1550:IFZ=1THENZ=0:GOTO1440
 1520 IFTA(0)+TA(1)=2THENLINEA(0),A(1),A(2),A(3),K:T
A(0)=0:TA(1)=0:ELSEGOTO1500
 1530 CLS:M=K
 1540 PLOT202,16,26,10,0:OUTPUT"S",212,16,2:V=1:GOTO
400
 1550 IFD$="d"THENE=1:H=0:D$="D":GOSUB920:GOSUB1130
 1560 IFD$="z"THENGOSUB950
 1570 IFD$="g"THENE=-1:H=0:D$="G":GOSUB920:GOSUB1130

 1580 IFD$="x"THENXA=0:GOSUB2030:RETURN
 1590 IFD$="y"THENYA=0:GOSUB2050:RETURN
 1600 IFD$="p"THENGOSUB2070:U=1:GOSUB2080:GOSUB2030:
GOSUB2050:RETURN
 1610 IFD$="m"THENGOSUB2070:U=0:GOSUB2080:GOSUB2030:
GOSUB2050:RETURN
 1620 IFD$="h"THENE=0:H=1:D$="H":GOSUB920:GOSUB1130
 1630 IFD$="b"THENE=0:H=-1:D$="B":GOSUB920:GOSUB1130

 1640 IFD$="0"THENK=0:GOSUB1100
 1650 IFD$="1"THENK=1:GOSUB1100
 1660 IFD$="2"THENK=2:GOSUB1100
 1670 IFD$="3"THENK=3:GOSUB1100
 1680 IFD$="n"THENA(0)=X:A(1)=Y:TA(0)=1:OUTPUT"N",12
7,54,0:M=POINT(X,Y):PLOTX,Y,M-1:RETURN
 1690 IFD$="v"THENA(2)=X:A(3)=Y:TA(1)=1:OUTPUT"V",13
9,54,0:RETURN
 1700 IFD$="q"THENA(4)=X:A(5)=Y:TA(2)=1:OUTPUT"Q",15
1,54,0:M=POINT(X,Y):PLOTX,Y,M-1:RETURN
 1710 IFD$="r"THENGOSUB1130
 1720 IFD$="a"THENOUTPUT"X=",162,54,2:GOSUB1770
 1730 IFD$="i"THENGOSUB1900
 1740 IFD$="o"THENGOSUB1980
 1750 IFD$="?"THENGOSUB3400
 1760 RETURN
 1770 SCREEN174,56,64,12:TA=1:TB=0:GOSUB2150
```

HECTOR

ATTENTION, ATTENTION

Pour le mois d'août vous avez droit à un numéro quadruple, réservez-le dès maintenant chez votre charcutier. Parution le 2 Août.

```
 1780 EE=0:INPUT"";XE$:XE=VAL(XE$):GOSUB2090:XD=X-XA
+XE
 1790 PLOTX,Y,M
 1800 GOSUB2110:IFEE=1THENGOTO1780
 1810 GOSUB1860:TA=0:TB=1:GOSUB2150:TA=1:TB=0:GOSUB2
160
 1820 PLOT162,55,14,10,0:OUTPUT"Y=",162,54,2:EE=0:IN
PUT"";YE$:YE=VAL(YE$):GOSUB2100:YD=Y-YA+YE:GOSUB2120
:IFEE=1THENGOTO1820
 1830 GOSUB1880:TA=0:TB=1:GOSUB2160:PLOT162,55,14,10
,0
 1840 GOSUB4870:GOSUB1260
 1850 RETURN
 1860 XA=XD-X+XA:X=XD
 1870 GOSUB2030:RETURN
 1880 YA=YD-Y+YA:Y=YD
 1890 GOSUB2050:RETURN
 1900 SCREEN174,56,48,12:PLOTX,Y,M:TA=2:TB=0:GOSUB21
50:OUTPUT"X+",162,54,2
 1910 EE=0:INPUT"";XE$:XE=VAL(XE$):GOSUB2090:XD=XE+X
:GOSUB2110:IFEE=1THENGOTO1910
 1920 XA=XD-X+XA:X=XD:GOSUB2030
 1930 TA=0:TB=1:GOSUB2150:TA=2:TB=0:GOSUB2160:PLOT16
2,54,5,7,0:OUTPUT"Y+",162,54,2
 1940 EE=0:INPUT"";YE$:YE=VAL(YE$):GOSUB2100:YD=YE+Y
:GOSUB2120:IFEE=1THENGOTO1940
 1950 YA=YD-Y+YA:Y=YD:GOSUB2050
 1960 TA=0:TB=1:GOSUB2160:PLOT162,54,17,7,0
 1970 GOSUB1260:GOSUB4870:RETURN
 1980 XF=XA:YF=YA:XA=INT(X-10):YA=INT(Y-60):GOSUB203
0:GOSUB2050
 1990 FORI=0TO200
 2000 IFPEEK(14341)=247THENI=200:NEXT:RETURN
 2010 NEXT
 2020 XA=XF:YA=YF:GOSUB2030:GOSUB2050:RETURN
 2030 IFU=0THENXB=INT(AB*XA/10)/10:ELSEXB=INT(XA)
 2040 PLOT17,55,38,10,0:OUTPUTXB,20,54,2:RETURN
 2050 IFU=0THENYB=INT(AC*YA/10)/10:ELSEYB=INT(YA)
 2060 PLOT68,55,38,10,0:OUTPUTYB,71,54,2:RETURN
 2070 PLOT57,55,9,9,0:OUTPUTD$,60,54,1:RETURN
 2080 PLOT17,55,38,9,0:PLOT68,55,38,9,0:RETURN
 2090 IFU=0THENXE=XE*100/AB:RETURN
 2100 IFU=0THENYE=YE*100/AC:RETURN
 2110 IFXD>240ORXD<0THENGOTO2130:ELSERETURN
 2120 IFYD>230ORYD<60THENGOTO2130:ELSERETURN
 2130 PRINT CHR$(7)
 2140 EE=1:RETURN
 2150 PLOT6,55,10,10,TA:OUTPUT"X",9,53,TB:RETURN
 2160 PLOT108,55,10,10,TA:OUTPUT"Y",111,53,TB:RETURN

 2170 '-----------------------------PERMET DE TRACE
R CERCLE OU ARC DE CERCLE
 2180 CLS
 2190 PRINT" 2 cas : vous connaissez
 2200 PRINT" Les extremites et un point  : 1
 2210 PRINT" Le depart,le centre,l'angle : 2
 2220 PRINT"   S pour annuler";
 2230 K$=INSTR$(1):IFK$="s"THENGOTO400
 2240 IFK$="1"THENGOTO2260
 2250 IFK$="2"THENGOTO2770:ELSEGOTO2230
 2260 CLS
 2270 GOSUB4880
 2280 PRINT" Rep le depart  N; l'arrivee  V; un poin
t de l'arc , Q            S pour annuler";
 2290 OUTPUT"N V Q",127,54,1
 2300 D$=INSTR$(1):IFD$="s"THEN GOTO400
 2310 GOSUB1550
 2320 IFZ=1THENZ=0:GOTO2260
 2330 IFTA(0)+TA(1)+TA(2)<3THENGOTO2300
 2340 TA(0)=0:TA(1)=0:TA(2)=0
 2350 IFA(1)=A(3)ANDA(3)=A(5)THENLINEA(0),A(1),A(2),
A(3),K:GOTO1540
 2360 IFA(0)=A(2)ANDA(2)=A(4)THENLINEA(0),A(1),A(2),
A(3),K:GOTO1540
 2370 FORI=1TO5STEP2
 2380 A(I)=A(I)*AC/100
 2390 NEXT
 2400 FORI=0TO4STEP2
 2410 A(I)=A(I)*AB/100
 2420 NEXT
 2430 XN=A(0):XH=A(2):XP=A(4):YN=A(1):YH=A(3):YP=A(5
)
 2440 BA=YN-YP
 2450 IFBA=0THENSWAPYN,YH:SWAPXN,XH:GOTO2440
 2460 BB=XN-XH+((YH*XN)-(YH*XP)+(YN*XP)-(YN*XN))/BA
 2470 IFBB=0THENSWAPYH,YP:SWAPXH,XP:GOTO2440
 2480 BC=((XP^2+YP^2-XN^2-YN^2)/BA)*(YH-YN)
 2490 BD=XH^2+YH^2-XN^2-YN^2
 2500 KA=(BD+BC)/BB
 2510 KB=(XP^2+YP^2+(KA*XP)-XN^2-YN^2-(KA*XN))/BA
 2520 KC=-XN^2-YN^2-(KA*XN)-(KB*YN)
 2530 XO=-KA/2:YO=-KB/2:R=(SQR(KA^2+KB^2-(4*KC)))/2
 2540 FORI=1TO3
 2550 C(I)=(A((I*2)-2)-XO)/R:S(I)=(A((I*2)-1)-YO)/R
 2560 IFS(I)=0ANDC(I)>0THENF(I)=0:NEXT
 2570 IFS(I)=0ANDC(I)<0THENF(I)=PI(1):NEXT
 2580 F(I)=ATN(S(I)/SQR(-S(I)*S(I)+1))
 2590 IFC(I)<0THENF(I)=PI(1)-F(I)
 2600 IFC(I)>0ANDS(I)<0THENF(I)=F(I)+PI(2)
 2610 NEXT
 2620 CLS
 2630 T=ATN(AC/(100*R))
 2640 D(1)=0:D(2)=F(2)-F(1):D(3)=F(3)-F(1)
```

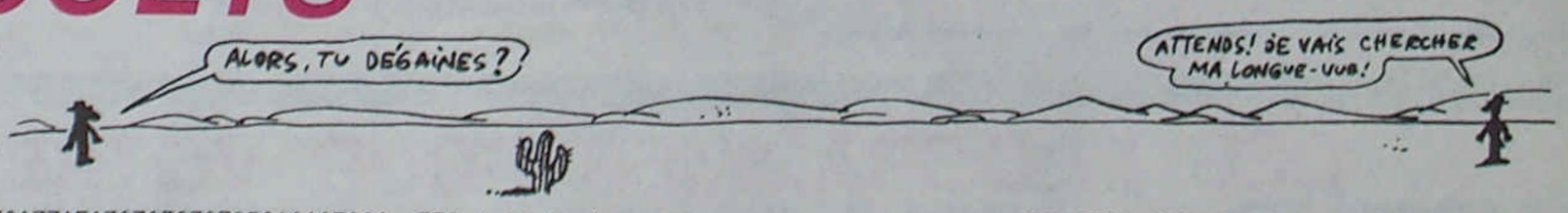
Suite page 26

LA LOI DES COLTS

TI99 BASIC ETENDU

Rendez-vous dans le désert pour un règlement de compte dans la plus pure tradition western.

Philippe BRUGERE



Mode d'emploi: Se joue à deux, faites PAN! avec le joystick.

```
140 REM ******************
150 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: CALL
MAGNIFY(3):: RANDOMIZE
160 REM ** Definition caracteres **
170 ! ** Cow-boy 1 **
180 DATA 01030103070F13130303060C0C0E000
080C080C0E0E0D0C0C0C0606060700000
190 ! ** Cow-boy 1 bis **
200 DATA 01030103070F13130303060C0C0E000
080C080EEF8C8C0C0C0C0406060700000
210 ! ** Cow-boy 2 **
220 DATA 01030103070708030303020606 0E000
080C080C0E0F0C8C8C0C0603030700000
230 ! ** Cow-boy 2 bis **
240 DATA 010301771F1303030303020606 0E000
080C080C0E0F0C8C8C0C0603030700000
250 ! ** Cactus 1 **
260 DATA 01050701010909090F01010101030F3
F8080A0A0A0E0808080808080808 0F0FC
270 ! ** Cactus 2 **
280 DATA 09090F01010105050701010101010F3
F8090909090F0808080A0A0E0808 0F0FC
290 ! ** Destruction **
300 DATA 02000802240051184201542100090 00
2802000882014082208A2082400104080
310 ! ** Vautour **
320 DATA 00000000000403030303030300000000
00000000008000000000000000000000
330 ! ** Vautour **
340 DATA 00000000006010080404030303000000
00000000001820408080000000000000
350 ! ** Vautour **
360 DATA 00000000000000000700C03030000000
00000000000000000038C0000000000000
370 ! ** Cerceuil **
380 DATA 03040911171711090909050504020 20
3C0209088E8E888909090A0A0204040C0
390 ! ** Chiffres .chutes et decors **
400 DATA 00000003010000000000000010000000
0000000062F361E3CFED390B070000000
410 DATA 00000000000000000000000010191F1
F000000000000000000000000F3F7FFF9
420 DATA 00000060F46C783C7F5BC90D0E00000
0000000C0800000000000000800000000
430 DATA 00000000000000000000000CFEFFF8
F000000000000000000000000898F8F8
440 DATA 00FE8E8E8E8E8EFE003838181818187
E007E0E0EFE8080FE00FC0C0CFE0E0EFE
450 DATA 00808484FE0C0C0C00FC8080FE0E0EF
E00FC8480808FE8EFE00FE86060C0C0C0C
460 DATA 007C4444FEC6C6FE00FE8EFE0606467
E
```

Suite page 21

B.BERT

MSX

Vivez les affres de B.BERT obstiné à repeindre sa pyramide de cubes.

Jacques DAGUIN

Mode d'emploi :
Occupe environ 11 Ko et les règles sont incluses. Lors de la frappe, soyez attentif aux lignes suivantes : 1740 à 1940, 2040 à 2060, 2260 à 2440 et 4180 à 4360. En effet, les caractères 1 à 8 doivent être tapés ainsi en mode minuscule (QWERTY, AZERTY) :
1-CODE + W ou CODE + Z
2-CODE + Y
3-CODE + 5 ou CODE + U
4-CODE + SHIFT + 9
5-CODE + SHIFT + H
6-CODE + SHIFT + ?
7-CODE + SHIFT + " ou CODE + SHIFT + ù
8-CODE + SHIFT + U ou CODE + SHIFT + 2
Attention, en ligne 2260 seul "14" est concerné (sommet de la pyramide).

```
10 REM ************
20 REM *          *
30 REM *  B*BERT  *
40 REM *          *
50 REM *   par    *
60 REM *          *
70 REM * J.DAGUIN *
80 REM *          *
90 REM ************
100 KEYOFF
110 DEFINTA-Z
120 CLEAR1000
130 ST=1:TT=100:BO=0:SC=0:NI=1:PT=
0:CH=0:CB=0
140 COLOR10,1,1
150 SCREEN1,2,0
160 LOCATE6,10:PRINT"VEUILLEZ PATI
ENTER"
170 REM ==================
180 REM  REDEF.CARACTERES
190 REM ==================
200 FORI=384TO463
210 READA
220 VPOKEI,A
230 NEXT
240 FORI=520TO727
250 READA
260 VPOKEI,A
270 NEXT
280 REM ==================
290 AD=1023
300 FORI=1TO8
310 AD=AD+1
320 READA
330 VPOKEAD,A
340 NEXT
350 AD=AD+56
360 IFAD=1919THEN390
370 GOTO300
380 REM =============
390 REM  DEF.SPRITES
400 REM =============
410 DIMA$(52)
420 FORN=1TO52
430 FORI=1TO8
440 READX
450 A$(N)=A$(N)+CHR$(X)
460 NEXTI
470 NEXTN
480 SPRITE$(0)=A$(1)+A$(2)+A$(3)+A
$(4)
490 SPRITE$(1)=A$(5)+A$(6)+A$(7)+A
$(8)
500 SPRITE$(2)=A$(9)+A$(10)+A$(11)
+A$(12)
510 SPRITE$(3)=A$(13)+A$(14)+A$(15
)+A$(16)
520 SPRITE$(4)=A$(17)+A$(18)+A$(19
)+A$(20)
530 SPRITE$(5)=A$(21)+A$(22)+A$(23
)+A$(24)
540 SPRITE$(6)=A$(25)+A$(26)+A$(27
)+A$(28)
550 SPRITE$(7)=A$(29)+A$(30)+A$(31
)+A$(32)
560 SPRITE$(8)=A$(33)+A$(34)+A$(35
)+A$(36)
570 SPRITE$(9)=A$(37)+A$(38)+A$(39
)+A$(40)
580 SPRITE$(10)=A$(41)+A$(42)+A$(4
3)+A$(44)
590 SPRITE$(11)=A$(45)+A$(46)+A$(4
7)+A$(48)
600 SPRITE$(12)=A$(49)+A$(50)+A$(5
1)+A$(52)
610 REM ==================
620 REM  DATAS CARACTERES
630 REM ==================
640 DATA112,136,136,0,136,136,112,
0
650 DATA0,8,8,0,8,8,0,0.
660 DATA112,8,8,112,128,128,112,0
670 DATA112,8,8,112,8,8,112,0
680 DATA0,136,136,112,8,8,0,0
690 DATA112,128,128,112,8,8,112,0
700 DATA112,128,128,112,136,136,11
2,0
710 DATA112,8,8,0,8,8,0,0
720 DATA112,136,136,112,136,136,11
2,0
730 DATA112,136,136,112,8,8,112,0
740 DATA124,68,68,124,196,196,196,
0
750 DATA248,200,200,252,196,196,25
2,0
760 DATA252,140,128,128,128,140,25
2,0
770 DATA248,196,196,196,196,196,24
8,0
780 DATA252,128,128,248,192,192,25
2,0
790 DATA252,192,192,120,64,64,64,0
800 DATA248,136,128,128,156,140,25
2,0
810 DATA132,132,132,252,196,196,19
6,0
820 DATA56,56,16,16,16,56,56,0
830 DATA12,12,12,12,12,140,252,0
840 DATA204,200,208,252,204,204,20
4,0
850 DATA64,64,64,192,192,192,252,0
860 DATA142,222,166,134,134,134,13
4,0
870 DATA204,172,156,140,140,140,14
0,0
880 DATA252,132,132,132,132,132,25
2,0
890 DATA252,132,132,252,192,192,19
2,0
900 DATA248,136,136,136,136,140,25
2,0
910 DATA248,136,136,252,204,204,20
4,0
920 DATA252,132,128,252,4,196,252,
0
930 DATA252,48,48,48,48,48,48,0
940 DATA140,140,140,140,140,140,25
2,0
950 DATA196,196,196,196,200,208,22
4,0
960 DATA218,218,218,146,146,146,25
4,0
970 DATA132,132,72,48,72,204,204,0
980 DATA132,132,132,72,48,48,48,0
990 DATA248,8,16,32,64,140,252,0
1000 REM =============
1010 REM  DATAS CUBES
1020 REM =============
1030 DATA255,127,63,31,15,7,3,1
1040 DATA255,254,252,248,240,224,1
92,128
1050 DATA255,127,63,31,15,7,3,1
1060 DATA255,254,252,248,240,224,1
92,128
1070 DATA255,127,63,31,15,7,3,1
1080 DATA255,254,252,248,240,224,1
92,128
1090 DATA255,127,63,31,15,7,3,1
1100 DATA255,254,252,248,240,224,1
92,128
1110 DATA255,127,63,31,15,7,3,1
1120 DATA255,254,252,248,240,224,1
92,128
1130 DATA255,127,63,31,15,7,3,1
1140 DATA255,254,252,248,240,224,1
92,128
1150 DATA255,127,63,31,15,7,3,1
1160 DATA255,254,252,248,240,224,1
92,128
1170 REM ===============
1180 REM  DATAS SPRITES
1190 REM ===============
1200 REM B*BERT DROITE
1210 DATA15,31,63,57,123,123,127,6
3,63,31,8,4,2,4,24,14
1220 DATA0,128,192,32,96,96,198,12
1,187,155,142,64,32,64,192,112
1230 REM B*BERT GAUCHE
1240 DATA0,1,3,4,6,6,99,158,221,21
7,113,2,4,2,3,14
1250 DATA240,248,252,156,222,222,2
54,252,252,248,16,32,64,32,24,112
1260 REM BULLE
1270 DATA3,15,63,113,110,238,253,2
51,125,63,14,31,60,112,192,0,224,2
48,180,182,182,215,215,215,254,214
,252,240,0,0,0,0
1280 REM EXPLOSION
1290 DATA5,32,10,0,37,136,34,13,84
,2,8,4,17,2,72,5,0,4,160,72,2,80,4
,89,162,136,2,64,36,0,64,40
1300 DATA1,16,0,2,0,16,2,64,8,0,2,
16,0,0,8,0,0,0,16,0,68,0,16,64,0,4
,32,0,8,128,0,0
1310 REM QUEUE CERISE
1320 DATA0,0,1,63,1,1,1,2,2,4,100,
100,0,0,0,0,0,56,224,128,64,32,32,
16,16,16,16,0,32,0,0,0
1330 REM CERISE
1340 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,56,124,12
6,126,126,126,60,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,28,62,126,126,126,62,28
1350 REM SERPENT
1360 DATA1,7,30,56,48,49,27,28,15,
19,56,31,15,24,14,3,248,236,60,24,
0,224,248,56,240,200,28,248,192,12
,114,192
1370 REM POIRE
1380 DATA0,0,0,1,3,3,7,7,15,15,27,
25,25,15,7,3,0,0,0,192,224,224,224
,224,240,248,248,248,248,248,240,2
24
1390 REM QUEUE POIRE
1400 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,48,96,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0
1410 REM CITRON
1420 DATA0,0,0,3,7,13,27,115,255,1
27,31,15,7,3,0,0,0,0,0,192,224,240
,248,254,255,254,248,240,224,192,0
,0
1430 REM BANANE
1440 DATA0,0,0,0,0,56,60,60,30,31,
15,7,3,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
28,192,240,254,254,120
1450 REM QUEUE BANANE
1460 DATA0,64,64,48,16,0,0,0,4,0,0
,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,3,1,16,0
1470 REM ================
1480 REM  TRAJET SERPENT
1490 REM ================
1500 DATA8,16,8,16,8,16,8,-16,8,16
,8,-16,8,16,8,-16,8,16,8,-16,8,16,
8,-16,8,16,-8,-16,-8,-16,-8,-16,-8
,-16,-8,16,8,16,-8,-16,-8,16,-8,-1
6
1510 DATA8,-16,8,-16,-8,-16,-8,-16
,-8,-16,-8,16,8,16,8,16,-8,16,-8,1
6,8,16,-8,16,-8,-16,-8,-16,8,-16,8
,-16,-8,-16,-8,16,-8,16,-8,16
1520 DATA-8,16,-8,16,-8,16,8,-16,8
,16,8,-16,8,16,8,-16,-8,-16,-8,-16
1530 REM ==============
1540 REM  PRESENTATION
1550 REM ==============
1560 COLOR10
1570 VPOKE8198,129
1580 VPOKE8199,129
1590 VPOKE8208,21
1600 VPOKE8209,21
1610 VPOKE8210,65
1620 VPOKE8211,113
1630 VPOKE8212,69
1640 VPOKE8213,87
1650 VPOKE8214,84
1660 VPOKE8215,117
1670 VPOKE8216,22
```

Suite page 7

édito

ATTENTION, ATTENTION

Pour le mois d'août vous avez droit à un numéro quadruple, réservez-le dès maintenant chez votre charcutier. Parution le 2 Août.

Ouf, plus qu'une semaine avant les vacances. Ca va me faire du bien de rester un mois sans rien faire. Encore que je n'aime pas tellement ne rien faire, même en vacances. Le genre parasol, chaise pliante, sable chaud et je bouge plus pendant quatre semaines, c'est pas mon truc. Faut que ça bouge, que ça visite, que ça s'extasie sur de nouveaux paysages, que ça trouve de nouvelles sensations pour les yeux, les oreilles, le gosier et le ventre. Pour abonder dans ce genre, un seul moyen : la moto. On peut voyager loin sans ménager sa monture, aller de l'avant quand les autres stagnent, voler du temps aux embouteillages, respirer quand les autos étouffent et continuer à rouler quand elles deviennent piétons fatigués.

Ca m'a fait quelque chose d'abandonner ma vieille Kawa au marchand, les kilomètres que nous avons avalés ensemble créent des liens que les automobilistes ne soupçonnent pas. Mais c'est la loi, comme les vieux indiens vont mourir sur la montagne, elle a rejoint le Walallah des mécaniques à deux roues, stoïque et digne.

Et ma nouvelle compagne, une Honda, est entrée dans ma vie. Brillante, chaude, elle ronronnait, éclipsant de sa virginale beauté tous les simples véhicules qui l'entouraient devant le magasin du motoriste. C'est d'un derrière ému que je fis connaissance avec sa selle confortable, je lui tournais doucement la poignée droite et, dans un accord parfait, nous nous élançames sur les pavés brillants de la chaussée humide. Féérique !

Ziiiiiiiiiiiiiip ! (bruit de déchantage profond.)

Le vendeur de moto est un enfoiré, un fils de pute qui m'a vendu une bécane avec un défaut de fabrication ! A moi ! **Corbeau**, il s'appelle Corbeau, le charognard. Il exerce ses activités bassement mercantiles à Paris sans autre but que le pillage systématique des portefeuilles des pauvres pigeons qui ont le malheur de pénétrer dans son antre. La Honda neuve qu'il ma refilé guidonne comme c'est pas possible, les féériques pavés humides ont failli me tuer, inconduisible, dangereuse pour moi et pour les autres ! Trois semaines qu'il essaie de la réparer et qu'il n'y arrive pas. Trois semaines qu'il essaie en vain de faire croire qu'il sait par quel bout utiliser un tournevis ! Trois semaines qu'il refuse de me reprendre cette moto neuve avec ce putain de défaut de fabrication ! Mais qu'est-ce que je suis venu faire chez lui ? Pourquoi a-t-il fallu que je vienne me faire arnaquer chez ce connard ? Il était tout à côté du journal ? La belle affaire, je ne pouvais pas aller chez **Murit**, le vendeur de moto qui a une âme ? Quel con, mais quel con, je me mettrais des baffes. Allez, tant pis, je vais voir Murit, il va m'arranger ça, après tout, ça fait cinq motos que je lui achète ...

Cette histoire est authentique : L'incompétent Corbeau qui va jusqu'à trafiquer la géométrie des fourches de motos neuves sévit au 10, rue Achille Martinet à Paris dans le dix-huitième arrondissement, n'y mettez pas les pieds, vous risquez votre peau. Murit, ancien coureur de 50 balais, m'a arrangé le coup en dix minutes. C'est un bon, il est au 8, rue Frémicourt à Paris dans le quinzième. Allez-y de ma part, il vous fera un prix sur Honda, Kawa, Susuki et Yam. La moto vous indiffère ? Vous n'en avez rien à cirer ? Lisez l'édito de la semaine prochaine, c'est le spécial été quadruple, il vous coûtera trente balles et j'y cause de camions.

Gerard CECCALDI, vieux motard que j'aimais.

RECORD DE PLANTAGE BATTU LA SEMAINE DERNIERE

Le programme Texas basic Etendu de la semaine dernière avait un léger petit problème : c'était le listing d'un programme Hector ! On est cons, hein ? Squiouzé-nous. Cette semaine, pour nous faire pardonner, on vous passe deux programmes TI

LE JUSTICIER!

HAP

TI99 BASIC ETENDU

Dépêchez-vous de découvrir la sortie d'une grotte infâme, avant de régaler le monstre qui l'habite.

David PONTIER

```
10 GOTO 450 :: CALL CHAR :: CALL CHARPAT
 :: CALL CHARSET :: CALL COLOR :: CALL D
ELSPRITE :: CALL HCHAR :: CALL MAGNIFY :
: CALL MOTION :: CALL PATTERN :: CALL SO
UND :: CALL SPRITE :: CALL VCHAR
20 DIM C(3,3):: AX,AY,NX,NY,A,A$,B,D,E,I
,K,M,R,S,X,Y,Z
30 DATA 98,97,0,101,100,96,101,0,0,99,98
,100,99,0,97,96
40 !àP-
50 DATA 262,247,262,349,262,220,220,208,
220,262,220,175
60 DATA 110,44,370,147,294,0,147,294,0,1
65,294,330,185,37,392,147,44,0,185,44,0,
165,44,0,110,37,147,494,0,147,494,0
70 DATA 165,494,0,185,440,147,494,440,11
0,494,554,110,587,659,147,74
80 DATA 0,147,0,165,0,185,587,440,196,58
7,0,185,0,165,0,147,44,370,139,44,0,110,
0,123,0,139,33,370
90 DATA 3,14,6,5,13,5,7,14,6,9,16,5,11,1
4,5,13,13,5,15,14,5,17,12,10,19,12,10,-3
,6,18,-3,9,18
100 DATA -3,12,14,-3,21,14,-3,19,5,-7,14
,5,-11,19,5,-3,24,18,-3,27,18,16,-16,150
110 DATA 3,5,10,3,16,2,3,21,8,5,7,6,5,14
,6,4,14,1,5,23,6,7,12,11,7,26,3,9,12,9,9
,26,4,10,5,6
120 DATA 11,14,5,12,5,8,14,5,4,14,12,3,1
4,18,3,14,24,3,16,5,10,16,18,5,16,26,2,1
8,7,6,18,16,5
130 DATA 18,24,3,20,5,6,20,16,3,20,22,7,
21,16,1,-4,5,5,-17,5,3,-6,7,2,-7,10,3,-1
3,10,3,-10,12,2
140 DATA -19,12,2,-12,14,2,-17,14,4,-13,
16,4,-12,18,2,-2,19,3,-10,20,3,-19,20,2,
-4,21,2,-9,22,6
150 DATA -17,22,3,-7,24,6,-15,24,3,-10,2
6,4,-11,28,9,6,-8,275
160 DATA 3,13,2,5,9,6,5,16,5,5,24,4,6,5,
5,6,19,1,7,9,1,7,11,2,7,14,2,7,24,3,8,4,
4,8,18,1
170 DATA 8,20,3,9,7,4,9,12,3,9,16,1,9,22
,3,9,26,3,11,9,4,11,14,1,10,19,2,11,20,3
,11,24,3
180 DATA 11,28,2,8,14,1,12,17,2,13,5,5,1
3,18,2,13,21,3,13,25,4,14,15,2,14,28,1,1
5,4,2,15,16,3
190 DATA 15,20,7,16,11,4,16,26,1,16,28,2
,17,5,3,17,14,3,17,18,3,17,24,1,18,11,2,
18,24,3,19,14,1
200 DATA 19,16,3,20,9,6,20,22,3,21,16,1,
-3,5,3,-2,7,3,-10,5,3,-18,5,3,-10,7,2,-1
4,7,3,-19,7,3
210 DATA -3,9,2,-15,9,5,-2,11,2,-13,11,3
,-13,13,2,-2,16,3,-11,15,3,-7,17,5,-2,18
,2,-20,18,2
220 DATA -3,20,2,-18,20,3,-2,22,2,-5,22,
3,-17,22,3,-3,24,2,-2,26,2,-19,26,3,-3,2
8,6,-18,28,3
230 DATA 6,-17,131,3,10,2,3,15,5,3,23,2,
5,10,2,5,23,2,5,13,3,5,19,3,7,12,2,7,15,
3,7,21,2
240 DATA 9,12,2,9,17,3,9,21,2,11,10,2,11
,13,3,11,19,3,11,23,2,13,10,2,13,15,5,13
,23,2,-2,8,14
250 DATA -7,10,3,-3,13,3,-11,13,3,-7,15,
3,-7,19,3,-7,24,3,-3,17,3,-11,17,3,-3,21
,3,-11,21,3
260 DATA -2,26,14,-17,16,3,-17,18,3,21,1
6,1,21,18,1,15,8,9,15,18,9,8,-17,100,9,-
9,500
270 DATA 3,5,4,3,12,2,3,15,7,3,25,2,5,7,
2,5,10,3,5,14,2,4,21,1,6,15,1,6,22,4,7,1
3,1,8,13,4
280 DATA 8,20,6,9,5,3,10,7,4,10,12,3,10,
16,10,12,7,7,12,17,3,13,18,1,14,5,4,14,1
2,5,14,20,2
290 DATA 14,26,3,16,5,4,15,16,1,15,20,1,
16,22,1,16,28,2,18,4,3,18,10,3,17,16,1,1
8,16,3,17,20,4
300 DATA 17,25,2,18,26,4,19,8,1,20,5,8,2
0,16,3,20,26,3,21,18,1,17,8,1,-4,5,4,-11
,5,3,-6,7,3
310 DATA -7,9,2,-2,10,3,-14,10,3,-6,11,3
,-15,12,2,-12,15,2,-16,14,2,-19,14,2,-4,
17,3,-8,18,2
320 DATA -15,18,2,-5,19,2,-6,20,2,-18,20
,3,-11,21,2,-19,22,3,-2,23,3,-12,23,3,-1
4,24,2,-4,25,2
330 DATA -11,25,2,-12,26,4,-19,24,2,-5,2
7,6,-3,28,3,-10,28,3,11,-15,246
340 DATA 2,7,9,2,17,11,4,9,9,4,19,10,6,1
1,5,6,21,6,8,5,3,8,23,2,10,4,2,10,9,5
350 DATA 10,21,2,11,26,4,12,5,3,12,11,5,
12,19,5,13,25,4,14,4,2,14,13,10,16,5,3,1
6,12,2,16,17,4
360 DATA 17,25,4,18,7,3,18,13,6,20,5,3,2
0,9,3,20,15,6,15,26,4,-3,5,5,-17,5,2,-3,
7,4,-9,7,7
```

Suite page 22

TOD

VIC 20

ATTENTION, ATTENTION

Pour le mois d'août vous avez droit à un numéro quadruple, réservez-le dès maintenant chez votre charcutier. Parution le 2 Août.

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

N et S DANIGO

suite du N°92

```
3150 IN=INT(IN-RND(1)*30-10)
3160 FORI=0TO5000 NEXT
3170 RETURN
3180 PRINT"]BRAVO.VOTRE SAVOIR"
3190 PRINT"XVOUS SAUVE."
3200 PRINT"XXXXPOUR LE MOMENT..."
3210 IN=INT(IN+40)
3220 GOTO3160
3230 SYS58719
3240 POKE36879,25 PRINT"■"
3250 PRINT"▶▶XXXVOUS L'AVEZ VAINCU
."
3260 FORI=0TO4000 NEXT
3270 I=INT(RND(1)*2)
3280 ONIGOTO3300
3290 RETURN
3300 POKE36876,200 PRINT"X▶▶▶IL GA
RDAIT UN TRESOR"
3310 I=INT(RND(1)*500+100)
3320 PRINT"▶▶X▶DE ";I
3330 RIC=RIC+I
3340 POKE36876,0 FORI=0TO4000 NEXT
3350 RETURN
3360 PRINT"▶▶▶VOUS ETES DANS"
3370 PRINT"▶▶▶UNE SALLE D'"
3380 PRINT"▶▶▶ARMES.ACHETEZ-"
3390 PRINT"▶▶▶VOUS QUELQUE"
3400 PRINT"▶▶▶CHOSE ?"
3410 INPUT"▶▶▶(O)UI OU (N)ON";S$
3420 IFS$="O"THEN3440
3430 RETURN
3440 PRINT"]▶▶ARMES DISPONIBLESX"
3450 S$(1)="EPEE  200"
3460 S$(2)="MASSE D'ARME  400"
3470 S$(3)="DAGUE ELFIQUE  800"
3480 S$(4)="ANNEAU MAGIQUE 2000"
3490 PRINTS$(1),,,S$(2),,,S$(3),,
,S$(4)
3500 PRINT"XXX▶RICHESSE : ";RIC
3510 INPUT"X1,2,3 OU 4";I
3520 P$=RIGHT$(S$(I),4)
3530 IFVAL(P$)>RICTHENPRINT"XX▶▶▶
IMPOSSIBLE" FORX=0TO1000 NEXT RETU
RN
3540 RIC=RIC-VAL(P$)
3550 X=LEN(S$(I))-5
3560 E$=LEFT$(S$(I),X)
3570 FO=INT(FO*(1+I/5))
3580 RETURN
3590 REM POTIONS
3600 PRINT"▶▶▶LES PORTES SE"
3610 PRINT"▶▶▶FERMENT.SUR UNE"
3620 PRINT"▶▶▶TABLE 2 FIOLES."
3630 PRINT"▶▶▶CHOISISSEZ :"
3640 PRINT"▶▶▶1■ OU 2"
3650 INPUT"▶▶▶ALORS";S$
3660 I=INT(RND(1)*5)
3670 PRINT"]"
3680 ONIGOTO3690,3750,3820,3910
3690 PRINT" VOS FORCES VOUS"
3700 PRINT"XQUITTENT.VOUS"
3710 PRINT"XDEVRIEZ PERDRE"
3720 PRINT"XTOUT ESPOIR"
3730 FO=INT(FO-RND(1)*30-40)
3740 GOTO3950
3750 PRINT"XXXENVAHI PAR LES"
3760 PRINT"XPUISSANCES,VOTRE"
3770 PRINT"XESPRIT ACQUIERT"
3780 PRINT"XUNE NOUVELLE"
3790 PRINT"XDIMENSION..."
3800 SM=SM+100+INT(RND(1)*20)
3810 GOTO3950
3820 PRINT"XXVOTRE AGE EVOLUE"
3830 I=INT(RND(1)*2)
3840 IFITHEN3880
3850 PRINT"XVOUS VIEILLISSEZ"
3860 V=V+INT(RND(1)*20)+5
3870 GOTO3950
3880 PRINT"XXXVOUS RAJEUNISSEZ"
3890 V=V-INT(RND(1)*35)-6
3900 GOTO3950
3910 PRINT"XXLES DIEUX SONT AVEC"
3920 PRINT"XVOUS.L'ENERGIE AFFLUE"
3930 PRINT"XDANS VOTRE CORPS."
3940 FO=INT(FO+RND(1)*40+10)
3950 FORI=0TO5000 NEXT
3960 RETURN
3970 REM TRAPPES
3980 I=INT(RND(1)*2)
3990 IFITHENPRINT"▶▶▶SALLE VIDE !!
"
4000 IFITHENPRINT"▶▶▶-------------
":FORI=0TO5000:NEXT:RETURN
4010 PRINT"▶▶▶VOUS ETES TOMBE"
4020 PRINT"▶▶▶DANS UNE TRAPPE."
4030 FORI=0TO5000 NEXT
4040 PRINT: PRINT"▶▶▶VOTRE CHUTE V
OUS"
4050 PRINT"▶▶▶ENTRAINE DANS"
4060 PRINT"▶▶▶LES MEANDRES DES"
4070 PRINT"▶▶▶CATACOMBES !"
4080 FORI=0TO5000 NEXT
4090 B=B-INT(RND(1)*6+5)
4100 IFB<1THENB=2
4110 FORI=2+INT(RND(1)*6)TO19
4120 IFA$(I,B)=" "THENA=I I=19
4130 NEXT
4140 B=B-1
4150 RETURN
4160 PRINT"X▶▶▶SALLE AU TRESOR!"
4170 FORI=0TO2000 NEXT
4180 PRINT"]XXX■" POKE36879,93:POK
E36876,200
4190 PRINT"VOTRE DECOUVERTE AX "
4200 PRINT"UNE VALEUR ";
4210 GOTO3310
4220 REM------------
4230 REM* PERSONNAGE*
4240 REM------------
4250 POKE36879,8 PRINT"]"
4260 PRINT"QUEL EST VOTRE NOM ?"
4270 INPUTN$ PRINT"]"
4280 DIMB$(6)
4290 B$(1)="BON  HUMAIN"
4300 B$(2)="MAUVAIS  HUMAIN"
4310 B$(3)="BON  GOLUM"
4320 B$(4)="MAUVAIS  GOLUM"
4330 B$(5)="BON  NAIN"
4340 B$(6)="MAUVAIS  NAIN"
4350 FO=INT(RND(1)*40+120)
4360 IN=INT(RND(1)*40+120)
4370 RIC=200 C=20 D=-C
4380 PTV=INT(RND(1)*50+50)
4390 PRINT"CREEZ VOTRE PERSONNAGE"
4400 FORI=0TO1000 NEXT
4410 PRINT"▶XXXXX1■ ";B$(1)
4420 PRINT
4430 PRINT"▶X2■ ";B$(2)
4440 PRINT
4450 PRINT"▶X3■ ";B$(3)
4460 PRINT
4470 PRINT"▶X4■ ";B$(4)
4480 PRINT
4490 PRINT"▶X5■ ";B$(5)
4500 PRINT
4510 PRINT"▶X6■ ";B$(6)
4520 PRINT INPUT"CHOIX";H
4530 IFH>6ORH<0THEN4520
4540 IFH=2ORH=4ORH=6THENC=-C D=-D
4550 IN=IN+C FO=FO+D C=0 D=C
4560 PRINT"]X"
4570 PRINT"▶▶▶X";N$
4580 PRINT PRINTB$(H)
4590 PRINT PRINT"RICHESSE : ";RIC
4600 PRINT PRINT"SAGESSE : "IN
4610 PRINT PRINT"FORCE : ";FO
4620 PRINT PRINT"POINTS DE VIE : "
;PTV
4630 PRINT"XXX▶▶▶X F1 ■"
4640 GETS$ IFS$=""THEN4640
4650 IFASC(S$)<>133THENRETURN
4660 PRINT"]"
4670 PRINT"X"N$
4680 PRINT PRINT"SCIENCES MAGIQUES
:",SM
4690 PRINT PRINT"EQUIPEMENT : X":P
RINTE$
4700 PRINT"X(SI VOS FORCES "
4710 PRINT PRINT"MENTALES CONJUGUE
ES"
4720 PRINT PRINT"ATTEIGNENT 250,"
4730 PRINT PRINT PRINT"CONSULTEZ V
OTRE"
4740 PRINT PRINT"POSITION A L'AIDE
"
4750 PRINT PRINT"DE X F1 ■)";" XRE
TURN"
4760 GETS$ IFS$=""THEN4760
4770 IFASC(S$)<>133THENRETURN
4780 IFSM+IN<250THENRETURN
4790 PRINT"]"
4800 SM=INT(SM/2) IN=INT(IN/2.5)
4810 IFB>10THENM=10
4820 IFB>10THENPRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶SORTI
E."
4830 FORI=20TO1STEP-1
4840 FORX=1TO20
4850 PRINTA$(X,I+M); POKE36877,130
4860 IFX=AANDB=I+MTHENPRINT"▶";
4870 POKE36877,0 FORW=0TO5 NEXT NE
XT
4880 PRINT"▶▶"; NEXTI
4890 IFB<11THENPRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶ENTR
EE."
4900 FORI=0TO5000 NEXT
4910 M=0
4920 RETURN
4930 PRINT"]■" POKE36879,59 POKE36
875,205
4940 PRINT"XVOUS ETES ARRIVE A LA"
4950 PRINT"XDERNIERE SALLE."
4960 PRINT"▶▶▶▶▶▶XTODXX"
4970 PRINT"VA S'OCCUPER DE VOUS."
4980 FORI=0TO4000 NEXT PRINT"]" PO
KE36874,205
4990 PRINT"XTROIS GOBELETS."
5000 PRINT"XSOUS L'UN D'EUX,LA"
5010 PRINT"XCLEF DES PORTES DU"
5020 PRINT"XCHATEAU.X"
5030 FORI=0TO4000 NEXT PRINT"]" PO
KE36874,0 POKE36875,0
5040 S$="___":D$="|  |"
5050 PRINTS$;"     ";S$;"     ";S$
5060 PRINTD$;"     ";D$;"     ";D$
5070 PRINTD$;"     ";D$;"     ";D$
5080 PRINTD$;"     ";D$;"     ";D$
5090 PRINTD$;"     ";D$;"     ";D$
5100 PRINT" 1";"     ";" 2";"     "
;" 3"
5110 INPUT"XCHOIX";I
5120 I=INT(RND(1)*3)
5130 ONIGOTO5190,5190
5140 S$="O┬┬"
5150 PRINT"]▶▶▶▶XXXXXXXXXXXX"S1
5160 PRINT"XXXXVOUS SURVIVEZ CETTE
"
5170 PRINT"XFOIS-CI."
5180 FORI=0TO4000 NEXT GOTO1000
5190 PRINT"]XXHELAS PAS DE CHANCE.
"
5200 FORI=0TO3000:NEXT
5210 PRINT"]";"XXVOTRE ERREUR VA"
5220 PRINT"XVOUS COUTER CHER..."
5230 PRINT"XTOD VOUS RENVOIE DANS"
5240 PRINT"XLE CHATEAU!"
5250 FORI=0TO4000 NEXT:B=B-5 GOSUB
 4090:NEXTV
5260 REM------------
5270 REM*INSTRUCTIONS*
5280 REM------------
5290 GOSUB5720
5300 PRINT"VOUS ENTREZ DANS"
5310 PRINT"XL'UNIVERS DE"
5320 PRINT"XXXX▶▶▶▶X  ─┬─  ┌─┐  ┌─
"
5330 PRINT"▶▶▶▶X  |  | | | | "
5340 PRINT"▶▶▶▶X  |  | | | | "
5350 PRINT"▶▶▶▶X  |  | | | | "
5360 PRINT"▶▶▶▶X  |  | | | | "
5370 PRINT"▶▶▶▶X  |  └─┘ └─┘ "
5380 PRINT"▶▶▶▶──────────────"
5390 PRINT"XXXREFLECHISSEZ  VOUS
"
5400 PRINT"XPOUVEZ ENCORE FUIR !"
5410 GOSUB5760
5420 PRINT"▶▶▶▶XXTROP TARD..."
5430 FORI=0TO1000 NEXT
5440 GOSUB5720
5450 POKE36879,42
5460 FORI=170TO128STEP-1 POKE36877
,I
5470 FORX=0TO20 NEXTX,I POKE36877,
0
5480 GOSUB5720
5490 PRINT"LES 30■ SONT DES"
5500 PRINT"XSALLES OU VOUS"
5510 PRINT"XPOUVEZ PENETRER..."
5520 PRINT"XLORS DE VOS COMBATS"
5530 PRINT"XVOS DECISIONS SERONT"
5540 PRINT"XFONCTION DE"
5550 PRINT"XVOS DIVERS POUVOIRS"
5560 PRINT"XTENTEZ DE SORTIR EN"
5570 PRINT"XVOUS DIRIGEANT AU NORD
"
5580 PRINT"XXQUE TOD SOIT AVEC VOU
S"
5590 POKE36876,0 GOSUB5760
5600 FORI=0TO4000 NEXT
5610 GOSUB5720
5620 FORI=0TO1000 NEXT
5630 PRINT"DIRIGEZ VOUS AVEC"
5640 PRINT"XX←■ (GAUCHE)","X↑■ (HA
UT)"
5650 PRINT"XXCRSR GCH■ (BAS)",,"X
CRSR DRT (DROITE)"
5660 PRINT"XVOTRE SURVIE EST LIEE"
5670 PRINT"XA VOS REACTIONS "
5680 PRINT"X(A)TTAQUE","(F)UITE",,
,"(N)EGOCIATIONS"
5690 PRINT"XX F1 ■ CONSULTATIONS"
:PRINT"XEN COURS DE JEU"
5700 GOSUB5760
5710 GOTO150
5720 POKE36879,8
5730 PRINT"]X"
5740 POKE36865,155 POKE36878,15
5750 RETURN
5760 FORI=150TO38STEP-1 POKE36865,
I:POKE36876,200 POKE36875,192
5770 FORX=0TO50 NEXTX,I POKE36875,
0:POKE36876,0
5780 RETURN
5790 PRINT"]X" PRINT"▶▶▶XXXVOUS N
AVEZ PAS "
5800 PRINT"X▶▶L'AGE DE CES JEUX."
5810 PRINT"▶▶▶LAISSEZ LA PLACE "
5820 PRINT"▶▶▶AUX PLUS AGES ..."
5830 FORI=0TO5000 NEXT
5840 RUN120
```

BOUFY

THOMSON TO7, TO7 70, MO5

Aidez BOUFY le serpent vorace, à s'empiffrer de pommes disséminées dans quelques vingt labyrinthes.

Ronan MERIEN

Mode d'emploi :
Les possesseurs de MO5 devront en ligne 0, remplacer POKE & H6073,1 par POKE & H201A, PEEK(& H201A)OR8 . Les règles sont incluses.

```
0 DEFINTA-Z:CLS:SCREEN2,0,0:ATTRB0,0:LOC
ATE0,0,0:CLEAR300,,70:DEFGR$(0)=60,126,2
19,153,255,189,195,126:DI=1:DIM SS(10),N
N$(10),D$(20):FORI=1TO10:SS(I)=100:NN$(I
)=".....................":NEXT:ONERROR
 GOTO1000:POKE&H6073,1
1 JJ$="DODO#RERE#MIFAFA#SOSO#LALA#SI"
2 DEFGR$(41)=0,63,127,112,96,99,103,103:
DEFGR$(42)=0,255,255,0,0,255,255,0:DEFGR
$(43)=0,252,254,14,6,198,230,230:DEFGR$(
44)=102,102,102,102,102,102,102,102:DEFG
R$(45)=230,230,198,6,14,254,252,0:DEFGR$
(46)=103,103,99,96,112,127,63,0
3 DEFGR$(41)=0,63,127,112,96,99,103,103:
DEFGR$(42)=0,255,255,0,0,255,255,0:DEFGR
$(43)=0,252,254,14,6,198,230,230:DEFGR$(
44)=102,102,102,102,102,102,102,102:DEFG
R$(45)=230,230,198,6,14,254,252,0:DEFGR$
(46)=103,103,99,96,112,127,63,0
4 DEFGR$(4)=8,16,108,254,254,254,254,108
:DEFGR$(5)=153,126,126,90,126,36,126,153
:DEFGR$(6)=24,126,126,255,255,126,126,24
:DEFGR$(7)=24,126,255,153,126,60,24,24
5 DEFGR$(49)= 24,60,60,102,102,102,102,1
02:DEFGR$(50)=0,31,127,224,224,127,31,0:
DEFGR$(51)=0,248,254,7,7,254,248,0:DEFGR
$(52)=102,102,102,102,102,60,60,24
6 DEFGR$(48)=24,126,102,195,195,102,126,
24:DEFGR$(3)=0,160,74,74,108,42,160,0
7 DEFGR$(53)=0,127,127,96,96,103,103,103
:DEFGR$(54)=0,254,254,6,6,230,230,230:DE
FGR$(55)=103,103,103,96,96,127,127,0:DEF
GR$(56)=230,230,230,6,6,254,254,0:GOSUB1
38:GOSUB148
8 SC=0:NV=4:LAB=1:NI=1:V=36:TK=20:IFDI=3
THENPO=8ELSEPO=5
9 LOCATE0,0,0:COLOR1:PRINTGR$(41):LOCATE
39,0,0:PRINTGR$(43):LOCATE0,20,0:PRINTGR
$(46):LOCATE39,20,0:PRINTGR$(45):LINE(1,
0)-(38,0)GR$(42):LINE(1,20)-(38,20)GR$(4
2):LINE(0,1)-(0,19)GR$(44):LINE(39,1)-(3
9,19)GR$(44)
10 GOSUB35:LOCATE1,22:COLOR6:PRINT"Score
:";:COLOR7:PRINTSC:LOCATE14,22:COLOR6:PR
INT"Niveau:";:COLOR7:PRINTLAB
11 LOCATE30,22:COLOR3:FORI=1TONV:PRINTGR
$(0);" ";:NEXTI:GOSUB105
12 HX=X:HY=Y:IF TU=1THEN160ELSEONSTICK(0
) GOTO 14,12,15,12,16,12,17,12:GOTO12
13 HX=X:HY=Y:ONSTICK(0)GOTO 14,18,15,18,
16,18,17:GOTO18
14 XM=0:YM=-1:GOTO18
15 XM=1:YM=0:GOTO18
16 YM=1:XM=0:GOTO18
17 XM=-1:YM=0
18 X=X+XM:Y=Y+YM:R=POINT(X*8+5,Y*8+5):IF
R=-1THEN23ELSEON R GOTO27,20,23,27,27,27
,21:GOTO23
20 SC=SC+10:PO=PO-1:LOCATE7,22:COLOR7:PR
INT SC:LOCATE21,22:PRINTLAB:PLAY"A0T5L50
4DOSI":IFPO=0THEN28ELSE23
21 GOSUB105:GOTO23
23 PSET(HX,HY)GR$(48),5:PSET(X,Y)GR$(0),
3
24 IF RND< DW THEN 25ELSE13
25 J1=INT(RND*36)+2:J2=INT(RND*17)+2:P=P
OINT(J1*8+5,J2*8+5):IFP=-1THENPSET(J1,J2
)GR$(4),1:GOTO13ELSE25
27 PSET(HX,HY)GR$(5),3:PLAY"A0T3L301"+JJ
$+"O2"+JJ$+"O3"+JJ$:PLAY"O4"+JJ$+"O5"+JJ
$:NV=NV-1:IFNV=0THEN 29 ELSE LOCATEV,22:
PRINT" ":V=V-2:BOXF(1,1)-(38,19)" ",0:GO
TO10
28 PSET(HX,HY)GR$(48),5:PSET(X,Y)GR$(0),
3:BOXF(1,1)-(38,19)" ",0:LAB=LAB+1:SC=SC
+TK:COLOR7:LOCATE7,22:PRINTSC:M$="DOREMI
FASOLASI":PLAY"A1T5L305"+M$+M$:TK=TK+20:
NI=NI+1:GOTO10
29 IFHI=1THENCLS:GOTO148ELSEIFSC<101THEN
CLS:GOTO148ELSEHI=1:GOTO118
30 FORI=1TO30:ATTRB1,1:D=INT(RND*6)+1:CO
LOR D:LOCATE8,11:PRINT"BONUS 3000":COLOR
7:ATTRB0,0:SC=SC+100:LOCATE7,22:PRINTSC:
PLAY"A0O3DO":NEXT:NV=NV+1:NI=4:BOXF(1,1)
-(38,19)" ",0:V=V+2:GOTO35
31 A$=INKEY$:IFA$=""THEN18
32 IFA$="Q"THEN14ELSEIFA$="M"THEN15ELSEI
FA$="W"THEN16ELSEIFA$="L"THEN17ELSE18
33 A$=INKEY$:IFA$=""THEN33
34 IFA$="Q"THEN14ELSEIFA$="M"THEN15ELSEI
FA$="W"THEN16ELSEIFA$="L"THEN17ELSE33
35  ON NI GOSUB36,37,38,40,42,44,46,48,5
1,54,56,58,60,62,65,67,70,75,81,84:IFNI=
21THEN30ELSERETURN
36 COLOR1:LOCATE11,10:PRINTGR$(50):LOCAT
E27,10:PRINTGR$(51):LINE(12,10)-(26,10)G
R$(42),1:DW=.07:GOSUB92:RETURN
37 COLOR1:LOCATE11,10:PRINTGR$(50):LOCAT
E27,10:PRINTGR$(51):LOCATE19,4:PRINTGR$(
49):LOCATE19,16:PRINTGR$(52):LINE(19,5)-
(19,15)GR$(44),1:LINE(12,10)-(26,10)GR$(
42),1:DW=.070:GOSUB92:RETURN
38 COLOR1:LOCATE11,10:PRINTGR$(55):LOCAT
E11,4:PRINTGR$(53):LOCATE27,10:PRINTGR$(
51):LOCATE27,4:PRINTGR$(51):LOCATE27,16:
PRINTGR$(51):LINE(11,5)-(11,15)GR$(44),1
:LINE(12,10)-(26,10)GR$(42),1
39 LINE(12,4)-(26,4)GR$(42),1:LINE(12,16
)-(26,16)GR$(42),1:DW=.08:GOSUB92:RETURN
40 COLOR1:LOCATE11,16:PRINTGR$(55):LOCAT
E11,4:PRINTGR$(53):LOCATE27,4:PRINTGR$(5
4):LOCATE27,16:PRINTGR$(56):LOCATE27,9:P
RINTGR$(52):LINE(11,5)-(11,15)GR$(44),1:
LOCATE27,11:PRINTGR$(49)
41 LINE(12,4)-(26,4)GR$(42),1:LINE(12,16
)-(26,16)GR$(42),1:LINE(27,5)-(27,8)GR$(
44),1:LINE(27,12)-(27,15)GR$(44):DW=.085
:GOSUB92:RETURN
42 COLOR1:LOCATE10,3:PRINTGR$(49):LOCATE
19,3:PRINTGR$(49):LOCATE29,3:PRINTGR$(49
):LOCATE10,17:PRINTGR$(55):LOCATE29,17:P
RINTGR$(56):LINE(10,4)-(10,16)GR$(44),1:
LINE(19,4)-(19,16)GR$(44),1:LINE(29,4)-(
29,16)GR$(44),1:LINE(11,17)-(28,17)GR$(4
2),1
43 DW=.09:GOSUB92:RETURN
44 COLOR1:LOCATE10,8:PRINTGR$(52):LOCATE
10,3:PRINTGR$(53):LOCATE10,11:PRINTGR$(4
9):LOCATE10,17:PRINTGR$(55):LOCATE29,3:P
RINTGR$(54):LOCATE29,8:PRINTGR$(52):LOCA
TE29,11:PRINTGR$(49):LOCATE29,17:PRINTGR
$(56):LINE(19,4)-(19,16)GR$(44),1
45 LINE(10,4)-(10,7)GR$(44),1:LINE(10,12
)-(10,16)GR$(44),1:LINE(29,4)-(29,7)GR$(
44),1:LINE(29,12)-(29,16)GR$(44),1:LINE(
11,3)-(28,3)GR$(42),1:LINE(11,17)-(28,17
)GR$(42),1:DW=.095:GOSUB92:RETURN
46 COLOR1:LOCATE13,3:PRINTGR$(50):LOCATE
26,3:PRINTGR$(51):LOCATE19,13:PRINTGR$(5
2):LOCATE10,3:PRINTGR$(49):LOCATE29,3:PR
INTGR$(49):LOCATE10,17:PRINTGR$(55):LOCA
TE29,17:PRINTGR$(56):LOCATE29,3:PRINTGR$
(49):LINE(14,3)-(25,3)GR$(42),1
47 LINE(10,4)-(10,16)GR$(44),1:LINE(11,1
7)-(28,17)GR$(42),1:LINE(29,4)-(29,16)GR
$(44),1:LINE(19,4)-(19,12)GR$(44),1:DW=.
1:GOSUB92:RETURN
48 COLOR1:LOCATE16,2:PRINTGR$(51):LOCATE
16,9:PRINTGR$(51):LOCATE16,17:PRINTGR$(5
1):LOCATE22,2:PRINTGR$(50):LOCATE22,9:PR
INTGR$(50):LOCATE22,17:PRINTGR$(50):LOCA
TE11,2:PRINTGR$(53):LOCATE11,17:PRINTGR$
(55):LOCATE27,2:PRINTGR$(54):LOCATE27,17
:PRINTGR$(56)
49 LINE(12,2)-(15,2)GR$(42),1:LINE(12,9)
-(15,9)GR$(42),1:LINE(12,17)-(15,17)GR$(
42),1:LINE(23,2)-(26,2)GR$(42),1:LINE(23
,9)-(26,9)GR$(42),1:LINE(23,17)-(26,17)G
R$(42),1:LINE(11,3)-(11,16)GR$(44),1:LIN
E(19,3)-(19,16)GR$(44),1:LINE(27,3)-(27,
16)GR$(44)
50 LOCATE19,2:PRINTGR$(49):LOCATE19,17:P
RINTGR$(52):DW=.1:GOSUB92:RETURN
51 COLOR1:LOCATE12,2:PRINTGR$(51):LOCATE
12,17:PRINTGR$(51):LOCATE8,2:PRINTGR$(53
):LOCATE8,17:PRINTGR$(55):LOCATE15,17:PR
INTGR$(50):LOCATE15,2:PRINTGR$(50):LOCAT
E23,2:PRINTGR$(51):LOCATE23,17:PRINTGR$(
51):LOCATE26,2:PRINTGR$(50):LOCATE26,17:
PRINTGR$(50)
52 LOCATE30,2:PRINTGR$(54):LOCATE30,17:P
RINTGR$(56):LINE(9,2)-(11,2)GR$(42),1:LI
NE(9,17)-(11,17)GR$(42),1:LINE(16,2)-(22
,2)GR$(42),1:LINE(27,2)-(29,2)GR$(42),1:
LINE(27,17)-(29,17)GR$(42),1:LINE(16,17)
-(22,17)GR$(42),1:LINE(9,9)-(29,9)GR$(42
),1
53 LINE(8,3)-(8,16)GR$(44),1:LINE(30,3)-
(30,16)GR$(44),1:LINE(19,3)-(19,16)GR$(4
4),1:DW=.11:GOSUB92:RETURN
54 COLOR1:LOCATE8,2:PRINTGR$(49):LOCATE8
,17:PRINTGR$(55):LOCATE30,2:PRINTGR$(54)
:LOCATE30,17:PRINTGR$(52):LOCATE11,2:PRI
NTGR$(50):LOCATE27,5:PRINTGR$(51):LOCATE
11,8:PRINTGR$(50):LOCATE27,11:PRINTGR$(5
1):LOCATE11,14:PRINTGR$(50):LOCATE27,17:
PRINTGR$(51)
55 LINE(12,2)-(29,2)GR$(42),1:LINE(9,5)-
(26,5)GR$(42),1:LINE(12,8)-(29,8)GR$(42)
,1:LINE(9,11)-(26,11)GR$(42),1:LINE(12,1
4)-(29,14)GR$(42),1:LINE(9,17)-(26,17)GR
$(42),1:LINE(8,3)-(8,16)GR$(44),1:LINE(3
0,3)-(30,16)GR$(44),1:DW=.115:GOSUB92:RE
TURN
56 COLOR1:LOCATE1,4:PRINTGR$(50):LOCATE1
9,4:PRINTGR$(51):LOCATE38,4:PRINTGR$(51)
:LOCATE22,4:PRINTGR$(50):LOCATE9,7:PRINT
G@$(49):LOCATE31,7:PRINTGR$(49):LOCATE9,
12:PRINTGR$(52):LOCATE31,12:PRINTGR$(52)
:LOCATE3,15:PRINTGR$(50):LOCATE35,15:PRI
NTGR$(51)
57 LINE(2,4)-(18,4)GR$(42),1:LINE(23,4)-
(37,4)GR$(42),1:LINE(4,15)-(34,15)GR$(42
),1:LINE(9,8)-(9,11)GR$(44),1:LINE(31,8)
-(31,11)GR$(44),1:DW=.12:GOSUB92:RETURN
58 COLOR1:LOCATE19,1:PRINTGR$(49):LOCATE
19,7:PRINTGR$(52):LOCATE1,10:PRINTGR$(50
):LOCATE17,10:PRINTGR$(51):LOCATE21,10:P
RINTGR$(50):LOCATE38,10:PRINTGR$(51):LOC
ATE19,13:PRINTGR$(49):LOCATE19,19:PRINTG
R$(52):LINE(19,2)-(19,6)GR$(44),1
59 LINE(19,14)-(19,18)GR$(44),1:LINE(2,1
0)-(16,10)GR$(42),1:LINE(22,10)-(37,10)G
R$(42),1:DW=.125:GOSUB92:RETURN
60 COLOR1:LOCATE11,2:PRINTGR$(53):LOCATE
27,2:PRINTGR$(54):LOCATE11,17:PRINTGR$(5
5):LOCATE27,17:PRINTGR$(56):LOCATE11,8:P
RINTGR$(52):LOCATE11,11:PRINTGR$(49):LOC
ATE27,8:PRINTGR$(52):LOCATE27,11:PRINTGR
$(49):LINE(11,3)-(11,7)GR$(44),1
```


Suite page 6

ZOMBIE

EXELVISION-EXL 100

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

Jean Louis FARGES

ATTENTION, ATTENTION

Pour le mois d'août vous avez droit à un numéro quadruple, réservez-le dès maintenant chez votre charcutier. Parution le 2 Août.

suite du N°92

```
436 XJ=16:YJ=16
437 XZI(1)=5:YZI(1)=17
438 XZO(1)=16:YZO(1)=15:XZO(2)=17:YZO(2)=16:XZO(3)=16:
    YZO(3)=17
439 XZO(4)=14:YZO(4)=18
440 CALL CHAR(35,"2294496A6A7E7E665A3C")!+++++++++++++
    +++++++++UN PETIT ZOMBIE
441 CALL CHAR(36,"C3C33C5AFFDBE7FF6666")!+++++++++++++
    ++++++++UN PETIT ZIMANGE
442 CZI$="1YBF"
443 CZO$="1MBF"
444 RETURN
445 !
446 ! 13 eme TABLEAU
447 !
448 ZI=1:ZO=5
449 XJ=12:YJ=12
450 XZI(1)=3:YZI(1)=5
451 XZO(1)=11:YZO(1)=12:XZO(2)=13:YZO(2)=12:XZO(3)=12:
    YZO(3)=11
452 XZO(4)=3:YZO(4)=19:XZO(5)=20:YZO(5)=19
453 CALL CHAR(36,"7EFFDBFFDBE77E1824C3")!+++++++++++++
    +++++++++UN PETIT ZIMANGE
454 CALL CHAR(35,"42C3245AFFE7DB3CC342")!+++++++++++++
    ++++++++++UN PETIT ZOMBIE
455 CZI$="1CBF"
456 CZO$="1WBF"
457 RETURN
458 !
459 ! 14 eme TABLEAU
460 !
461 ZI=2:ZO=3
462 XJ=2:YJ=2
463 XZI(1)=5:YZI(1)=9:XZI(2)=17:YZI(2)=17
464 XZO(1)=20:YZO(1)=2:XZO(2)=10:YZO(2)=3:XZO(3)=5:
    YZO(3)=3
465 CALL CHAR(35,"001F2A7C7C643A1E3E7C")!+++++++++++++
    ++++++++++UN PETIT ZOMBIE
466 CALL CHAR(36,"7EFF9999FFFFDB663C18")!+++++++++++++
    +++++++++UN PETIT ZIMANGE
467 CZI$="1WBF"
468 CZO$="1RBF"
469 RETURN
470 !
471 ! 15 eme TABLEAU
472 !
473 ZI=2:ZO=3
474 XJ=12:YJ=12
475 XZI(1)=11:YZI(1)=3:XZI(2)=15:YZI(2)=13
476 XZO(1)=19:YZO(1)=3:XZO(2)=5:YZO(2)=15:XZO(3)=19:
    YZO(3)=19
477 CALL CHAR(35,"004266001800187E0000")!+++++++++++++
    ++++++++++UN PETIT ZOMBIE
478 CALL CHAR(36,"0042101018007E3C0000")!+++++++++++++
    +++++++++UN PETIT ZIMANGE
479 CZI$="1YBF"
480 CZO$="1GB"
481 RETURN
482 !
483 ! 16 eme TABLEAU
484 !
485 ZI=2:ZO=3
486 XJ=12:YJ=12
487 XZI(1)=13:YZI(1)=13:XZI(2)=17:YZI(2)=13
488 XZO(1)=2:YZO(1)=2:XZO(2)=10:YZO(2)=11:XZO(3)=19:
    YZO(3)=2
489 CALL CHAR(35,"42FF7E6E2C247E66DB7E")!+++++++++++++
    ++++++++++UN PETIT ZOMBIE
490 CALL CHAR(36,"997E7EDB7E2442FF3C18")!+++++++++++++
    +++++++++UN PETIT ZIMANGE
491 CZI$="1GBF"
492 CZO$="1bBF"
493 RETURN
494 !
495 ! 17 eme TABLEAU
496 !
497 ZI=1:ZO=2
498 XJ=12:YJ=12
499 XZI(1)=19:YZI(1)=19
500 XZO(1)=7:YZO(1)=7:XZO(2)=7:YZO(2)=17
501 CALL CHAR(35,"3C5A665A3C24424242C3")!+++++++++++++
    ++++++++++++UN PETIT ZOMBIE
502 CALL CHAR(36,"7EDB7E5A667E3C1824C3")!+++++++++++++
    +++++++++UN PETIT ZIMANGE
503 CZI$="1WB"
504 CZO$="1RBF"
505 RETURN
506 !
507 ! 18 eme TABLEAU
508 !
509 ZI=2:ZO=3
510 XJ=12:YJ=12
511 XZI(1)=3:YZI(1)=11:XZI(2)=13:YZI(2)=15
512 XZO(1)=3:YZO(1)=19:XZO(2)=15:YZO(2)=5:XZO(3)=19:
    YZO(3)=19
513 CALL CHAR(35,"7EBDE75A3C5A5A5A99A5")!+++++++++++++
    ++++++++++UN PETIT ZOMBIE
514 CALL CHAR(36,"7EDBFFDBE77E244224E7")!+++++++++++++
    +++++++++UN PETIT ZIMANGE
515 CZI$="1RBF"
516 CZO$="1MBF"
517 RETURN
518 !
519 ! 19 eme TABLEAU (C'EST FINI YAN A PLUS)
520 !
521 ZI=3:ZO=6
522 XJ=12:YJ=12
523 XZI(1)=5:YZI(1)=11:XZI(2)=15:YZI(2)=11:XZI(3)=13:
    YZI(3)=13
524 XZO(1)=2:YZO(1)=2:XZO(2)=10:YZO(2)=2:XZO(3)=18:
    YZO(3)=2
525 XZO(4)=2:YZO(4)=20:XZO(5)=10:YZO(5)=20:XZO(6)=18:
    YZO(6)=20
526 CALL CHAR(35,"247EFFC3BDFF24428181")!+++++++++++++
    ++++++++++UN PETIT ZOMBIE
527 CALL CHAR(36,"997E6E6EE7FF183C66C3")!+++++++++++++
    +++++++++UN PETIT ZIMANGE
528 CZI$="1WBF"
529 CZO$="1YBF"
530 RETURN
531 !
532 !MORT D'UN ZOMBIE
533 !
534 CALL ZAP(5)
535 FOR ZZ=1 TO ZO
536 IF YZO(ZZ)<>100 THEN LOCATE (YZO(ZZ),XZO(ZZ)):
    PRINT " "
537 NEXT
538 CALL COLOR(CZI$):LOCATE (YZO(I),XZO(I)):PRINT "$"
539 CALL POKE(259,45):S(J)=S(J)+100
540 YZO(I)=100:ZO=ZO-1
541 IF ZO=0 THEN S(J)=S(J)+100*TA(J):TA(J)=TA(J)+1:
    GOTO 556
542 GOTO 289
543 !
544 !DECOMPTE DE VIE
545 !
546 CALL POKE(259,45):V(J)=V(J)-1:CALL SPEECH("L,
    "&EX$)
547 CALL COLOR("OB")
548 IF V(J)<=0 THEN 565
549 IF NBR=2 AND J=2 THEN J=1:GOTO 226
550 IF NBR=2 AND J=1 THEN J=2:GOTO 226
551 IF NBR=1 THEN 226
552 GOTO 226
553 !
554 !BONUS
555 !
556 CALL FIN:CALL SPEECH("L,"&EX$):S(J)=S(J)+100*TA(J)
557 IF TA(J)=20 THEN TA(J)=1:S(J)=S(J)+1000*AIE(J):
    AIE(J)=AIE(J)+3
558 FOR I=2 TO 20
559 LOCATE (I,2):PRINT "                              "
560 NEXT
561 GOTO 226
562 !
563 ! FIN DE JEU?
564 !
565 IF NBR=2 AND J=1 THEN J=2:GOTO 567
566 IF NBR=2 AND J=2 THEN J=1
567 IF V(J)=0 THEN 572
568 GOTO 232
569 !
570 ! PERDU
571 !
572 PER$="PPEERRDDUU"
573 CALL COLOR("OCBHL")
574 LOCATE (12,7):PRINT PER$
575 CALL COLOR("ObBHL"):LOCATE (13,7):PRINT PER$
576 MES$="VOULEZ-VOUS FAIRE UNE AUTRE PARTIE
    ?(O/N)-----"
577 PE=LEN(MES$)
578 FOR I=1 TO PE
579 CALL KEY1(R,J)
580 IF R=79 THEN CALL ZAP(5):GOTO 589
581 IF R=78 THEN CALL ZAP(9):CALL EXEC(50439):END
582 IF LEN(PE$)<=22 THEN 585
583 FOR U=1 TO 15:NEXT
584 PE$=SEG$(PE$,2,22)
585 PE$=PE$&SEG$(MES$,I,1)
586 LOCATE (1,1):CALL COLOR("OGB")
587 PRINT PE$:NEXT
588 GOTO 578
589 CLS:CALL COLOR("1WB"):FOR I=1 TO 40:LOCATE (1,I):
    PRINT "&":NEXT
590 FOR I=2 TO 19:LOCATE (I,40):PRINT "&":NEXT
591 FOR I=40 TO 1 STEP -1:LOCATE (20,I):PRINT "&":
    NEXT
592 FOR I=19 TO 1 STEP -1:LOCATE (I,1):PRINT "&":NEXT
593 S(1)=0:S(2)=0:V(1)=0:V(2)=0
594 GOTO 142
595 !-----------------------------------!
596 !S.P.
597 !-----------------------------------!
598 SUB SON!############################################
    ###########################
599 FOR I=1 TO 9:READ S,P
600 DATA 30,5,50,5,30,5,50,5,30,10,20,10,10,10,20,
    10,30,10
601 CALL POKE(258,S,135)
602 FOR B=1 TO P
603 NEXT
604 NEXT
605 CALL POKE(259,45)
606 SUBEND
```

Suite page 27

LE JUSTICIER CLIP

SPECTRUM

Tel un professionnel de la bureautique, traitez du texte à souhait par ce programme de qualité.

Etienne MONNERET

LISTING 1

```
  10 BORDER 1: PAPER 5: INK 3: C
LS
  20 PRINT AT 10,2;"PROGRAMME SO
US FORME DE          REM DANS LE
LISTING              PRESSEZ UNE
TOUCHE": PAUSE 0: CLS : LIST
  30 REM
  40 REM  © MONNERET Etienne
  50 REM    MONTAIN
  60 REM    39210 VOITEUR
  70 REM
  80 REM
  90 REM.*********************
 100 REM MODE D'EMPLOI DU
 105 REM PROGRAMME 'CLIP'
 110 REM *********************
 120 REM
 130 REM Ce programme est une
 140 REM simulation de fichier
 150 REM sur votre SPECTRUM
 160 REM
 170 REM ■ PRESSEZ UNE TOUCHE
 180 REM Je l'ai elabore sur
 190 REM la version 16K et
 200 REM j'accepterai volontier
 210 REM toutes les adaptations
 220 REM ,les modifications et
 230 REM les ameliorations que
 240 REM vous me ferez parvenir
 250 REM a l'adresse ci-dessus
 260 REM  MERCI
 270 REM
 280 REM Voici rapidement son
 290 REM fonctionnement:
 300 REM
 310 REM Vous aurez la
 320 REM possibilite de
 330 REM sauvegarder des donnees
 340 REM et toutes sortes de
 350 REM renseignements sous
 360 REM forme de pages ecran
 370 REM (7 sans modification
 380 REM de ce programme 16K)
 390 REM ■
 400 REM Ces pages constituerons
 410 REM un fichier modifiable
 420 REM a volonte,qui sera
 430 REM sauvegarde ,a votre
 440 REM demende,sur bande
 450 REM magnetique et sous le
 460 REM nom que vous desirez
 470 REM
 480 REM LE PROGRAMME EN LUI
 490 REM MEME
 500 REM
 510 REM Il ce compose de
 520 REM differents modes:
 530 REM  -Texte
 540 REM  -Appel page
 550 REM  -Appel fichier
 560 REM  -Sauvegarde page
 570 REM  -Sauvegarde fichier
 580 REM
 590 REM APROFONDISSONS
 600 REM
 610 REM ■
 611 REM Indications a l'ecran:
 612 REM Haut a gauche.. No page
 613 REM Haut...mode de travail
 614 REM Droite...No ligne
 615 REM Centre..zone de travail
 616 REM
 620 REM Mode 'TEXTE'
 630 REM c'est une sorte de
 640 REM traitement de texte
 650 REM qui vous permetra de
 660 REM remplir vos pages ecran
 670 REM
 680 REM Deroulement:
 690 REM En haut de l'ecran
 700 REM vous devez avoir une
 710 REM liste des instructions
 720 REM accessibles
 730 REM l'ordi. attend vos
 740 REM ordres
 750 REM Ils devrons etres tape
 760 REM tels qu'il sont ecrit
 770 REM ■
 780 REM en haut de l'ecran,en
 790 REM majuscule ou en
 800 REM minuscule
 810 REM En cas contraire ils
 820 REM serons consideres comme
 830 REM du texte qui devra etre
 840 REM place a l'ecran
```

LISTING 2

```
   1 CLEAR 26000
   2 CLS
   5 PRINT AT 10,10;"STOPEZ LE M
AGNETO": PAUSE 0
  10 LET x=0
  15 LET l$=" "
  20 GO TO 9000
2000 REM ▌TEXTE▐
2015 LET x=0
2020 PRINT AT 1,2; PAPER 4;" TEX
TE  e,n,x,a,s,l,f,i,fin   "
2025 PRINT AT 1,1; PAPER 6; BRIG
HT 1;No+1
2030 FOR n=0 TO 18
2035 LET x=0
2040 PRINT AT n+3,0; PAPER 4; OV
ER 1;" "
2060 INPUT l$
2063 IF x+LEN l$>30 THEN GO TO 2
035
2065 PRINT AT n+3,0; PAPER 3; BR
IGHT 1; OVER 1;" "
2070 IF l$="" THEN GO TO 2650
2080 IF l$="n" OR l$="N" THEN IN
PUT "ligne:";l: IF l<18 THEN LET
 n=l: GO TO 2040
2090 IF l$="fin" OR l$="FIN" THE
N STOP
2100 IF l$="x" OR l$="X" THEN IN
PUT "abscisse:";x: GO TO 2060
2110 IF l$="a" OR l$="A" THEN GO
 TO 8000
2120 IF l$="s" OR l$="S" THEN GO
 TO 4000
2130 IF l$="l" OR l$="L" THEN GO
 TO 3000
2140 IF l$="f" OR l$="F" THEN GO
 TO 6000
2150 IF l$="i" OR l$="I" THEN GO
 TO 9000
2160 IF l$="fin" OR l$="FIN" THE
N STOP
2170 IF l$="e" OR l$="E" THEN PR
INT AT n+3,2;"
                 ": GO TO 2040
2700 PRINT AT n+3,x+2;l$
2650 NEXT n
2900 GO TO 2030
3000 REM ▌APPEL FICHIER▐
3015 PRINT AT 1,2; PAPER 4;" APP
EL FICHIER            "
3020 INPUT "POSITIONNER LE MAGNE
TO ET APPUYEZ 'ENTER'";a$
3030 LOAD ""CODE
3040 GO TO 9000
3900 STOP
4000 REM ▌SAUVEGARDE PAGE▐
4005 LET dep=0: LET fin=18
4006 PRINT AT 1,2; PAPER 4;"  SA
UVEGARDE PAGE          "
4010 INPUT "NUMERO DE LA PAGE:";
No
4013 INPUT "PAGE ENTIERE(O/N):";
p$
4014 IF p$="o" OR p$="O" THEN GO
 TO 4020
4015 INPUT "LIGNE DEPART:";dep:
IF dep<0 OR dep>18 THEN GO TO 40
15
4016 INPUT "LIGNE FIN:";fin: IF
fin<0 OR fin>18 OR fin<dep THEN
GO TO 4016
4022 IF No<1 OR No>7 THEN GO TO
4010
4025 LET No=No-1
4026 PRINT AT 1,1; PAPER 6; BRIG
HT 1;No+1
4030 LET a=26200+No*600
4040 FOR y=dep TO fin
4045 PRINT AT y+3,0; PAPER 4; OV
ER 1;" "
4050 FOR x=0 TO 29
4055 LET ad=a+y*30+x
4060 LET b=CODE SCREEN$ (y+3,x+2
)
4070 POKE ad,b
4075 NEXT x
4080 PRINT AT y+3,0; PAPER 3; BR
IGHT 1; OVER 1;" "
4085 NEXT y
4090 GO TO 2000
5900 STOP
6000 REM ▌SAUVEGARDE FICHIER▐
6015 PRINT AT 1,2; PAPER 4;"  SA
UVEGARDE FICHIER       "
6020 INPUT "NOM DU FICHIER";l$
6030 IF LEN l$>8 OR LEN l$<1 THE
N GO TO 6020
6040 INPUT "METTRE LE MAGNETO EN
 POSITION ET TAPER 'ENTER'";a$
6050 FOR i=1 TO LEN l$
6060 BEEP 1/10,CODE l$/2-10
6070 NEXT i
6080 SAVE l$ CODE 26200,7*600
6090 GO TO 9000
7900 STOP
8006 LET dep=0: LET fin=18
8007 PRINT AT 1,2; PAPER 4;" APP
EL PAGE                "
8010 INPUT "NUMERO DE LA PAGE:";
No
8013 INPUT "PAGE ENTIERE(O/N):";
p$
8014 IF p$="o" OR p$="O" THEN GO
 TO 8020
8015 INPUT "LIGNE DEPART:";dep:
IF dep<0 OR dep>18 THEN GO TO 80
15
8016 INPUT "LIGNE FIN:";fin: IF
fin<0 OR fin>18 OR fin<dep THEN
GO TO 8016
8030 IF No<1 OR No>7 THEN GO TO
8010
8040 LET No=No-1
8043 PRINT AT 1,1; PAPER 6; BRIG
HT 1;No+1
8045 LET a=26200+No*600
8046 FOR y=dep TO fin
8050 PRINT AT y+3,0; PAPER 4; OV
ER 1;" "
8054 FOR x=0 TO 29
8055 LET ad=a+x+y*30
8056 LET v$=CHR$ PEEK ad
8060 PRINT AT y+3,x+2;v$
8061 NEXT x
8062 PRINT AT y+3,0; PAPER 3; BR
IGHT 1; OVER 1;" "
8070 NEXT y: GO TO 2000
8900 STOP
9000 REM ▌INIT ECRAN▐
9014 CLS
9015 BORDER 3: PAPER 6: INK 0: C
LS
9016 LET No=0
9020 PRINT AT 0,0; PAPER 1;"
                                "
9030 PRINT AT 2,0; PAPER 1;"
                                "
9040 PRINT AT 1,0; PAPER 4;"
                                "
9050 FOR i=0 TO 18: PRINT AT i+3
,0; PAPER 3; BRIGHT 1;i
9052 IF i<10 THEN PRINT AT i+3,1
; PAPER 3; BRIGHT 1;" "
9054 NEXT i
9060 PRINT AT 0,0; PAPER 5;"  ";
AT 1,0; PAPER 6; BRIGHT 1;"01";A
T 2,0; PAPER 5;"
9090 GO TO 2000
```

EVASION

ORIC/ATMOS

En faisant des trucs débiles pour vous échapper d'un asile psychiatrique, jouez à qui des deux est le plus fou.

Gérard FERRANDEZ

ATTENTION, ATTENTION

Pour le mois d'août vous avez droit à un numéro quadruple, réservez-le dès maintenant chez votre charcutier. Parution le 2 Août.

suite du N°92

```
20100 DATAC9,40,D0,E5,AC,04,94,C8
,C8,84,11,A2,00,AC,01,95,C8,18,20,
F2,94,C6
20190 DATA11,D0,F2,E6,11,A9,00,A6
,11,AC,02,95,18,20,F2,94,49,01,D0,
F3,CE,02
20200 DATA95,D0,EA,AC,01,95,C8,B1
,0E,19,34,00,91,0E,88,D0,F6,A5,0E,
18,69,28
20210 DATA85,0E,90,02,E6,0F,CE,04
,95,D0,E2,E6,0C,D0,02,E6,0D,CE,00,
95,F0,03
20220 DATA4C,2F,95,60
20230 DATA00,01,00,98,00,98,00,9C
,00,B4,00,00,00,00,A9
20240 DATAA9,2A,8D,B7,8C,A9,A0,8D
,88,8C,8D,B8,8C,A9,02,8D,BA,8C,A0,
C7,A2,25
20250 DATABD,2A,A0,9D,02,A0,CA,10
,F7,18,AD,B7,8C,8D,BA,8C,69,28,8D,
B7,8C,AD
20260 DATAB8,8C,8D,B8,8C,90,03,EE
,B8,8C,88,D0,DB,60
20270 DATAA2,11,A0,C8,8A,29,17,AA
,E8,8D,00,A0,AD,0E,8D,18,69,28,8D,
0E,8D,90,03
20280 DATAEE,0F,8D,88,F0,07,EA,EA
,EA,EA,E8,D0,E0,A9,00,8D,0E,8D,A9,
A0,8D,0F
20290 DATA8D,60
20300 DATA28,50,50,62,50,50,50,00
,62,50,50,60,50,50,62,00,28,50,48,
48,48,50
20310 DATA28,00,60,50,50,50,50,50
,60,00,62,48,48,62,48,48,62,00,62,
48,62,48,48
20320 DATA48,48,00,28,50,48,48,54
,50,30,00,50,50,50,62,50,50,50,00,
30,12,12
20330 DATA12,12,12,30,00,06,06,06
,06,06,54,28,00,50,50,52,56,52,50,
50,00,48
20340 DATA48,48,48,48,48,62,00,34
,54,62,50,50,50,50,00,62,50,50,50,
50,50,50
20350 DATA00,28,50,50,50,50,50,28
,00,60,50,50,60,48,48,48,00,28,50,
50,50,50
20360 DATA54,26,00,60,50,50,60,52
,54,54,00,28,54,48,28,06,54,28,00,
63,12,12
20370 DATA12,12,12,12,00,50,50,50
,50,50,50,28,00,50,50,50,50,20,20,
08,00,50
20380 DATA50,50,50,62,54,34,00,54
,54,20,08,20,54,54,00,51,51,30,12,
12,12,12
20390 DATA00,62,06,12,24,48,48,62
,00,99
20400 DATA00,01,03,03,01,01,03,03
,00,30,30,38,30,20,00,20
20410 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,03,03,03,03,03,03,03,01
20420 DATA20,38,38,30,30,30,30,20
,00,00,00,00,00,00,00,00
20430 DATA01,01,01,01,02,02,02,03
,20,20,20,20,20,20,20,30
20440 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,01,01,00,00,01
20450 DATA00,00,38,38,3C,38,30,30
,00,00,00,00,00,00,00,00
20460 DATA03,03,07,07,0F,07,07,07
,30,38,38,34,32,30,30,30
20470 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,07,06,06,06,02,02,02,03
20480 DATA20,30,18,08,08,08,0C,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
20490 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,1C,3C,3E,1C,18
20500 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,00,01,01,03,05,09,09,01
20510 DATA38,38,3C,3A,39,39,38,38
,00,00,00,00,00,00,00,00
20520 DATA01,01,01,01,01,02,04,06
,38,30,18,0C,02,01,01,01
20530 DATA00,00,00,00,00,00,00,20
,00,00,00,00,00,00,00,00
20540 DATA00,00,00,0E,1E,1F,0E,0C
,00,00,00,00,00,00,00,00
20550 DATA00,00,00,01,02,04,04,00
,1C,3E,3E,3E,3D,3D,3D,3C
20560 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,01,03,06,0C,08,00
20570 DATA3C,3C,26,06,06,02,02,01
,20,00,00,00,00,00,00,00
20580 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,07,0F,0F,07,06,06
20590 DATA00,00,00,00,20,00,00,00
,00,00,00,01,00,00,00,00
20600 DATA0F,1F,2F,0F,2F,1F,0F,0F
,00,20,20,20,20,20,20,20
20610 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,0F,0F,1B,33,33,33,21,31
20620 DATA00,00,00,00,00,00,00,20
,00,00,00,00,00,00,00,00
20630 DATA00,00,03,07,07,03,03,07
,00,00,20,20,30,20,00,20
20640 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,07,0F,0F,0F,0F,07,07,07
20650 DATA30,30,30,30,30,30,30,30
,00,00,00,00,00,00,00,00
20660 DATA07,07,05,09,09,09,09,0D
,20,20,00,00,00,00,20,99
20670 DATAA2,48,BD,67,8D,9D,07,B7
,CA,D0,F7,60
20680 DATAA2,48,BD,AF,8D,9D,07,B7
,CA,D0,F7,60
20690 DATAA2,48,BD,F7,8D,9D,07,B7
,CA,D0,F7,60
20700 DATAA2,48,BD,3F,8E,9D,07,B7
,CA,D0,F7,60
20710 DATAA2,48,BD,87,8E,9D,07,B7
,CA,D0,F7,60
20720 DATAA2,48,BD,CF,8E,9D,07,B7
,CA,D0,F7,60
20730 DATAA2,48,BD,67,8D,9D,4F,B7
,CA,D0,F7,60
20740 DATAA2,48,BD,AF,8D,9D,4F,B7
,CA,D0,F7,60
20750 DATAA2,48,BD,F7,8D,9D,4F,B7
,CA,D0,F7,60
20760 DATAA2,48,BD,3F,8E,9D,4F,B7
,CA,D0,F7,60
20770 DATAA2,48,BD,87,8E,9D,4F,B7
,CA,D0,F7,60
20780 DATAA2,48,BD,CF,8E,9D,4F,B7
,CA,D0,F7,60,99
20790 DATAA9,CA,85,0C,A9,BE,85,0D
,A2,03,18,A5,0C,69,28,85,0C,90,02,
E6,0D,A0
20800 DATA25,B1,0C,48,88,B1,0C,C8
,91,0C,88,88,10,F7,C8,68,91,0C,CA,
D0,DF,60
20810 DATAA9,2A,85,0C,A9,BE,85,0D
,A2,03,18,A5,0C,69,28,85,0C,90,02,
E6,0D,A0
20820 DATA25,B1,0C,48,88,B1,0C,C8
,91,0C,88,88,10,F7,C8,68,91,0C,CA,
D0,DF,60
20830 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
20840 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,01,01
20850 DATA00,00,07,07,0F,1F,3F,3F
,1C,3E,3E,3E,28,20,24,28
20860 DATA01,01,01,00,00,00,01,01
,3C,38,30,38,18,30,20,30
20870 DATA10,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
20880 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
20890 DATA00,00,00,00,01,03,03,01
,00,00,00,1F,3F,3F,3F,3F
20900 DATA00,00,00,0E,2F,3F,3F,24
,01,00,00,00,00,00,00,00
20910 DATA31,21,22,2C,20,20,20,30
,00,00,00,00,00,00,00,00
20920 DATA00,00,00,00,01,03,07,07
,00,00,00,00,38,3C,3C,3F
20930 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,0C,0C,18,13,18,00,01,00
20940 DATA3F,1F,0F,3F,05,18,31,00
,20,30,30,30,3C,3E,3E,3C
20950 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
20960 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,00,01,01,00,00,08,04,02
20970 DATA00,30,0C,07,03,01,03,07
,00,00,00,00,30,38,38,38
20980 DATA01,00,1F,00,00,00,00,01
,07,2F,3F,0F,0F,1E,3E,3E
20990 DATA30,30,20,20,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
21000 DATA3E,1C,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
21010 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
21020 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,07,00,00,00,08,1C,3F,3F
21030 DATA28,28,28,38,30,3F,3F,3F
,00,01,1F,30,20,20,20,20
21040 DATA3D,00,00,00,00,00,00,00
,3F,00,00,00,00,00,00,00
21050 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
21060 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
21070 DATA07,0F,0F,0F,07,03,03,03
,02,06,2C,18,3F,38,38,3C
21080 DATA00,00,00,00,20,00,00,00
,01,00,00,00,00,00,00,00
21090 DATA3E,3F,1F,01,03,06,0C,08
,00,00,20,20,00,00,00,00
21100 DATA20,20,30,20,30,20,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
21110 DATA20,20,30,30,38,18,38,30
,00,00,00,00,00,00,00,00
21120 DATA20,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
21130 DATA38,08,3C,28,3C,38,30,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
21140 DATA38,18,1C,1C,0E,06,3E,1C
,00,00,00,00,00,00,00,00
21150 DATA18,30,20,20,20,20,00,30
,00,00,00,00,00,00,00,00
21160 DATA3E,22,3F,3A,3F,1E,1C,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
21170 DATA3E,26,27,27,23,31,3F,27
,00,00,00,00,20,20,20,00
21180 DATA26,3C,38,38,38,38,30,3C
,00,00,00,00,00,00,00,00
21190 DATA0F,08,1F,0E,0F,07,07,00
,20,20,30,20,30,20,00,00
21200 DATA0F,09,09,09,08,0C,1F,19
,20,20,30,30,38,18,38,30
21210 DATA19,1F,0E,0E,0E,0E,0C,0F
,20,00,00,00,00;00,00,00
21220 DATA00,01,03,01,00,00,00,00
,00,30,3C,0C,00,00,00,0F
21230 DATA01,00,00,00,00,0F,03,00
,3F,07,00,00,00,20,30,00
21240 DATA00,03,03,01,00,00,00,3F
,00,30,3C,3C,1E,00,3F,3F
21250 DATA3F,00,00,00,0F,0F,03,00
,3F,0F,02,02,20,38,30,00
21260 DATA00,03,0F,0F,07,03,3F,3F
,00,30,3C,3C,3E,3E,3F,3F
21270 DATA3F,03,00,1F,0F,0F,03,00
,3F,3F,3E,3E,3C,3C,30,00
21280 DATA00,03,0F,0F,1F,1F,3F,3F
,00,30,3C,3C,3E,3E,3F,3F
21290 DATA3F,3F,1F,1F,0F,0F,03,00
,3F,3F,3E,3E,3C,3C,30,00
21300 DATAA2,48,BD,CF,84,9D,07,B7
,CA,D0,F7,60
21310 DATAA2,48,BD,17,85,9D,07,B7
,CA,D0,F7,60
21320 DATAA2,48,BD,5F,85,9D,07,B7
,CA,D0,F7,60
21330 DATAA2,48,BD,A7,85,9D,07,B7
,CA,D0,F7,60
21340 DATAA2,48,BD,EF,85,9D,07,B7
,CA,D0,F7,60
21350 DATAA2,48,BD,37,86,9D,07,B7
,CA,D0,F7,60
21360 DATAA2,48,BD,CF,84,9D,4F,B7
,CA,D0,F7,60
21370 DATAA2,48,BD,17,85,9D,4F,B7
,CA,D0,F7,60
21380 DATAA2,48,BD,5F,85,9D,4F,B7
,CA,D0,F7,60
21390 DATAA2,48,BD,A7,85,9D,4F,B7
,CA,D0,F7,60
21400 DATAA2,48,BD,EF,85,9D,4F,B7
,CA,D0,F7,60
21410 DATAA2,48,BD,37,86,9D,4F,B7
,CA,D0,F7,60
21420 DATAA2,20,BD,3F,87,9D,97,B9
,CA,D0,F7,60
21430 DATAA2,20,BD,5F,87,9D,97,B9
,CA,D0,F7,60
21440 DATAA2,20,BD,7F,87,9D,97,B9
,CA,D0,F7,60
21450 DATAA2,20,BD,9F,87,9D,97,B9
,CA,D0,F7,60
21460 DATAA2,30,BD,7F,86,9D,17,B9
,CA,D0,F7,60
21470 DATAA2,30,BD,AF,86,9D,17,B9
,CA,D0,F7,60
21480 DATAA2,30,BD,DF,86,9D,17,B9
,CA,D0,F7,60
21490 DATAA2,30,BD,0F,87,9D,17,B9
,CA,D0,F7,60
21500 DATAA2,30,A9,00,EA,9D,17,B9
,CA,D0,F7,60,99
21510 DATAA9,4B,85,0C,A9,BC,85,0D
,A2,14,18,A5,0C,69,28,85,0C,90,02,
E6,0D,A0
21520 DATA00,B1,0C,48,C8,B1,0C,88
,91,0C,C8,C8,98,C9,25,D0,F4,88,68,
91,0C,CA
21530 DATAD0,DC,60,99
21540 DATA00,00,00,03,04,08,10,20
,00,00,0F,30,00,00,00,00
21550 DATA00,00,03,3C,00,00,00,00
,03,1C,20,00,00,00,00,00
21560 DATA3F,00,00,00,00,00,00,00
,38,06,01,00,00,00,00,00
21570 DATA00,00,0F,38,04,03,00,00
,00,00,3F,00,00,00,38,07
21580 DATA01,06,38,00,00,00,00,3F
,00,00,0J.00,01,03,04,38
21590 DATA00,00,07,1F,3F,3F,00,00
,1F,3F,3F,3F,3D,3C,1C,08
21600 DATA3F,3F,3F,3F,3F,3F,1C,1E
,00,30,38,3F,3F,3F,1E,0C
21610 DATA00,00,00,20,38,3C,1C,07
,20,20,10,0C,03,00,00,00
21620 DATA00,00,00,00,01,3F,03,3C
,00,00,00,00,3F,3F,3F,00
21630 DATA00,01,03,1F,3F,3F,20,00
,3F,3E,38,30,21,03,06,0C
21640 DATA3F,1F,1F,3D,38,20,00,00
,3F,3F,3F,3D,3C,0E,01,00
21650 DATA00,30,38,3C,1C,0E,02,01
,20,20,10,0C,03,02,1C,20
21660 DATA00,00,00,00,00,3F,00,00
,00,00,00,00,03,3F,1F,00
21670 DATA00,00,00,1F,3F,3F,3F,1F
,00,07,3F,3F,3F,3F,3F,3F
21680 DATA00,38,3C,3C,3F,3F,3F,3F
,00,00,00,00,3E,3F,3F,3F
21690 DATA00,00,00,00,00,20,30,3E
,20,20,30,30,18,0C,02,01
21700 DATA20,18,04,03,00,00,03,3F
,00,00,00,00,3F,00,3F,00
21710 DATA00,00,00,3E,01,03,3E,00
,01,02,04,08,30,00,00,00
21720 DATA08,08,08,08,10,10,10,20
,01,01,02,04,04,04,08,08
21730 DATA0F,07,01,00,00,00,00,00
,3F,3F,3F,3E,1F,0F,03,00
21740 DATA3F,3F,0F,07,00,30,3C,0E
,3F,3F,33,01,03,01,00,00
21750 DATA3F,27,33,38,3C,36,00,00
,00,00,00,00,00,03,07,0F
21760 DATA00,00,00,00,00,00,2C,3E
,00,00,00,00,00,01,0F,1F
21770 DATA00,00,00,00,07,3F,3F,3F
,00,00,00,00,20,38,3C,3E
21780 DATA0E,0E,0E,06,06,06,02,01
,3B,3B,00,1F,1F,00,3B,3B
21790 DATA2A,3F,00,1F,1F,00,3B,3B
,0C,1E,3F,3F,3F,3A,3D,3D
21800 DATA00,00,0C,3C,36,0F,3F,3F
,1B,1B,3B,3D,2D,35,35;35
21810 DATA04,06,06,0E,0E,0F,1D,15
,99
21820 DATA5,5,5,3,3,5,5,5,3,3,5,1
0,10,10,8,8,6,10,10,10,8,8,6,5,6,5
,5,6,8
21830 DATA8,8,6,6,8,8,6,5,5,6,8,6
,5,8,5,6,8,8,6,6,8,8,6,6
21840 DATA8,8,6,5,5,5,3,3,1,8,8,6
,8,5,5,8,8,5,1,5,3,3,3,5
21850 DATA6,5,3,3,3,5,6,5,3,3,1,1
,99
25000 REM**********************
*****
29990 REM INIT ADRESSES MACHINES
30000 K3=#9088:K4=#90EC:X1=#8F5C
30010 X2=#8F68:X3=#8F74:X4=#8F80
30020 X5=#8F8C:X6=#8F98:X7=#8FA4
30030 X8=#8FB0:X9=#8FBC:V0=#8FC8
30040 V1=#8FD4:V2=#8FE0:V3=#87C0
30050 V4=#87CC:V5=#87D8:V6=#87E4
30060 V7=#87F0:V8=#87FC:V9=#8808
30070 W0=#8814:W1=#8820:W2=#882C
30080 W3=#8838:W4=#8844:W5=#8850
30090 W6=#885C:W7=#8868:W8=#8874
30100 W9=#8880:K0=#888C:K1=#8898
30110 K2=#88A4:K5=#8CA0:K6=#9510
30120 K7=#82DC:X0=#B98C:K8=#B984
30130 K9=#B994
30140 RETURN
40000 REM----------------------
----
40010 COMPATIBLE ORIC-1 / ATMOS
40020 NE PAS MODIFIER L'ADRESSE
      DES ROUTINES,NI LES NO
DE LIGNES
40030 NI LE CONTENU DES DATAS
      SOUS PEINE DE PLANTAGE.
..
40040 :
40050 :    BASIC: 19 Ko
40060 :      LM: 5 Ko
40070 REM----------------------
-----
```

THOMSON TO7, TO7 70, MO 5.

Suite de la page 4

```
61 LINE(11,12)-(11,16)GR$(44),1:LINE(27,
3)-(27,7)GR$(44),1:LINE(27,12)-(27,16)GR
$(44),1:LINE(12,2)-(26,2)GR$(42),1:LINE(
12,17)-(26,17)GR$(42),1:LINE(19,3)-(19,1
6)GR$(44):DW=.13:GOSUB92:RETURN
62 COLOR1:LOCATE11,2:PRINTGR$(53):LOCATE
27,2:PRINTGR$(54):LOCATE11,17:PRINTGR$(5
5):LOCATE27,17:PRINTGR$(56):LOCATE11,8:P
RINTGR$(52):LOCATE11,11:PRINTGR$(49):LOC
ATE27,8:PRINTGR$(52):LOCATE27,11:PRINTGR
$(49):LINE(11,3)-(11,7)GR$(44),1
63 LINE(11,12)-(11,16)GR$(44),1:LINE(27,
3)-(27,7)GR$(44),1:LINE(27,12)-(27,16)GR
$(44),1:LINE(12,2)-(26,2)GR$(42),1:LINE(
12,17)-(26,17)GR$(42),1:LINE(15,6)-(15,1
3)GR$(44),1:LINE(19,6)-(19,13)GR$(44),1
64 LINE(23,6)-(23,14)GR$(44),1:LOCATE15,
5:PRINTGR$(49):LOCATE19,5:PRINTGR$(49):L
OCATE23,5:PRINTGR$(49):LOCATE15,14:PRINT
GR$(52):LOCATE19,14:PRINTGR$(52):LOCATE2
3,14:PRINTGR$(52):DW=.135:GOSUB92:RETURN
65 COLOR1:LOCATE19,1:PRINTGR$(49):LOCATE
19,2:PRINTGR$(52):LOCATE19,18:PRINTGR$(4
9):LOCATE19,19:PRINTGR$(52):LOCATE19,5:P
RINTGR$(49):LOCATE19,15:PRINTGR$(52):LOC
ATE7,10:PRINTGR$(50):LOCATE32,10:PRINTGR
$(51):LOCATE4,10:PRINTGR$(51):LOCATE1,10
:PRINTGR$(50)
66 LOCATE35,10:PRINTGR$(50):LOCATE38,10:
PRINTGR$(51):LINE(19,6)-(19,14)GR$(44),1
:LINE(8,10)-(31,10)GR$(42),1:LINE(2,10)-
(3,10)GR$(42),1:LINE(36,10)-(37,10)GR$(4
2),1:DW=.14:GOSUB92:RETURN
67 COLOR1:LOCATE14,2:PRINTGR$(50):LOCATE
24,2:PRINTGR$(51):LOCATE3,4:PRINTGR$(50)
:LOCATE36,4:PRINTGR$(51):LOCATE1,8:PRINT
GR$(50):LOCATE18,8:PRINTGR$(51):LOCATE21
,8:PRINTGR$(50):LOCATE38,8:PRINTGR$(51):
LOCATE3,12:PRINTGR$(50):LOCATE36,12:PRIN
TGR$(51)
68 LOCATE1,16:PRINTGR$(50):LOCATE18,16:P
RINTGR$(51):LOCATE21,16:PRINTGR$(50):LOC
ATE38,16:PRINTGR$(51):LINE(15,2)-(23,2)G
R$(42),1:LINE(4,4)-(35,4)GR$(42),1:LINE(
2,8)-(17,8)GR$(42),1:LINE(22,8)-(37,8)GR
$(42),1:LINE(4,12)-(35,12)GR$(42),1
69 LINE(2,16)-(17,16)GR$(42),1:LINE(22,1
6)-(37,16)GR$(42),1:DW=.15:GOSUB92:RETUR
N
70 COLOR1:LOCATE19,1:PRINTGR$(49):LOCATE
19,2:PRINTGR$(52):LOCATE19,18:PRINTGR$(4
9):LOCATE19,19:PRINTGR$(52):LOCATE19,5:P
RINTGR$(49):LOCATE19,15:PRINTGR$(52):LOC
ATE7,10:PRINTGR$(50):LOCATE32,10:PRINTGR
$(51):LOCATE4,10:PRINTGR$(51):LOCATE1,10
:PRINTGR$(50)
71 LOCATE35,10:PRINTGR$(50):LOCATE38,10:
PRINTGR$(51):LINE(19,6)-(19,14)GR$(44),1
:LINE(8,10)-(31,10)GR$(42),1:LINE(2,10)-
(3,10)GR$(42),1:LINE(36,10)-(37,10)GR$(4
2),1:LOCATE3,5:PRINTGR$(50):LOCATE16,5:P
RINTGR$(51):LOCATE10,3:PRINTGR$(49):LOCA
TE10,7
72 PRINTGR$(52):LOCATE29,3:PRINTGR$(49):
LOCATE29,7:PRINTGR$(52):LOCATE22,5:PRINT
GR$(50):LOCATE36,5:PRINTGR$(51):LOCATE10
,13:PRINTGR$(49):LOCATE10,17:PRINTGR$(52
):LOCATE3,15:PRINTGR$(50):LOCATE16,15:PR
INTGR$(51):LOCATE29,13:PRINTGR$(49):LOCA
TE29,17
73 PRINTGR$(52):LOCATE22,15:PRINTGR$(50)
:LOCATE36,15:PRINTGR$(51):LINE(10,4)-(10
,6)GR$(44),1:LINE(29,4)-(29,6)GR$(44),1:
LINE(29,14)-(29,16)GR$(44),1:LINE(10,14)
-(10,16)GR$(44),1:LINE(4,5)-(15,5)GR$(42
),1:LINE(4,15)-(15,15)GR$(42):LINE(23,5)
-(35,5)GR$(42)
74 LINE(23,15)-(35,15)GR$(42),1:DW=.155:
GOSUB92:RETURN
75 COLOR1:LOCATE19,1:PRINTGR$(49):LOCATE
19,2:PRINTGR$(52):LOCATE19,18:PRINTGR$(4
9):LOCATE19,19:PRINTGR$(52):LOCATE19,5:P
RINTGR$(49):LOCATE19,15:PRINTGR$(52):LOC
ATE7,10:PRINTGR$(50):LOCATE32,10:PRINTGR
$(51):LOCATE4,10:PRINTGR$(51):LOCATE1,10
:PRINTGR$(50)
76 LOCATE35,10:PRINTGR$(50):LOCATE38,10:
PRINTGR$(51):LINE(19,6)-(19,14)GR$(44),1
:LINE(8,10)-(31,10)GR$(42),1:LINE(2,10)-
(3,10)GR$(42),1:LINE(36,10)-(37,10)GR$(4
2),1:LOCATE3,3:PRINTGR$(53):LOCATE16,7:P
RINTGR$(56):LOCATE3,7:PRINTGR$(52):LOCAT
E13,3
77 PRINTGR$(51):LOCATE16,3:PRINTGR$(49):
LOCATE6,7:PRINTGR$(50):LOCATE3,13:PRINTG
R$(53):LOCATE16,13:PRINTGR$(54):LOCATE16
,17:PRINTGR$(56):LOCATE3,17:PRINTGR$(55)
:LOCATE9,17:PRINTGR$(51):LOCATE12,17:PRI
NTGR$(50):LOCATE22,3:PRINTGR$(53):LOCATE
22,4:PRINTGR$(52)
78 LOCATE22,7:PRINTGR$(50):LOCATE36,3:PR
INTGR$(51):LOCATE36,6:PRINTGR$(49):LOCAT
E36,7:PRINTGR$(56):LOCATE22,13:PRINTGR$(
50):LOCATE22,17:PRINTGR$(50):LOCATE36,13
:PRINTGR$(51):LOCATE36,17:PRINTGR$(51):L
INE(23,13)-(35,13)GR$(42),1
79 LINE(23,17)-(35,17)GR$(42),1:LINE(23,
3)-(35,3)GR$(42),1:LINE(23,7)-(35,7)GR$(
42),1:LINE(4,3)-(12,3)GR$(42),1:LINE(7,7
)-(15,7)GR$(42),1:LINE(16,4)-(16,6)GR$(4
4),1:LINE(3,4)-(3,6)GR$(44),1:LINE(4,17)
-(8,17)GR$(42),1:LINE(13,17)-(15,17)GR$(
42),1
80 LINE(3,14)-(3,16)GR$(44),1:LINE(16,14
)-(16,16)GR$(44),1:LINE(4,13)-(15,13)GR$
(42),1:DW=.15:GOSUB92:RETURN
81 COLOR1:LOCATE4,5:PRINTGR$(50):LOCATE1
0,10:PRINTGR$(51):LOCATE7,17:PRINTGR$(50
):LOCATE17,17:PRINTGR$(51):LOCATE23,10:P
RINTGR$(51):LOCATE21,13:PRINTGR$(49):LOC
ATE23,10:PRINTGR$(51):LOCATE19,3:PRINTGR
$(50):LOCATE26,17:PRINTGR$(55):LOCATE33,
3:PRINTGR$(51)
82 LOCATE30,6:PRINTGR$(50):LOCATE35,10:P
RINTGR$(51):LOCATE30,14:PRINTGR$(50):LOC
ATE35,17:PRINTGR$(51):LINE(5,5)-(12,5)GR
$(42),1:LINE(13,1)-(13,16)GR$(44),1:LINE
(1,10)-(9,10)GR$(42),1:LINE(8,17)-(16,17
)GR$(42),1:LINE(14,10)-(22,10)GR$(42),1
83 LINE(21,14)-(21,19)GR$(44),1:LINE(20,
3)-(32,3)GR$(42),1:LINE(26,4)-(26,16)GR$
(44),1:LINE(27,17)-(34,17)GR$(42),1:LINE
(31,6)-(38,6)GR$(42),1:LINE(27,10)-(34,1
0)GR$(42),1:LINE(31,14)-(38,14)GR$(42),1
:LINE(27,17)-(34,17)GR$(42),1:DW=.14:GOS
UB92:RETURN
84 COLOR1:LOCATE5,3:PRINTGR$(51):LOCATE5
,17:PRINTGR$(51):LOCATE3,3:PRINTGR$(53):
LOCATE3,17:PRINTGR$(55):LOCATE6,6:PRINTG
R$(49):LOCATE6,14:PRINTGR$(52):LOCATE9,6
:PRINTGR$(53):LOCATE9,14:PRINTGR$(55):LO
CATE11,14:PRINTGR$(54):LOCATE11,6:PRINTG
R$(56)
85 LOCATE11,3:PRINTGR$(49):LOCATE11,17:P
RINTGR$(52):LOCATE15,3:PRINTGR$(53):LOCA
TE17,3:PRINTGR$(51):LOCATE15,9:PRINTGR$(
56):LOCATE12,9:PRINTGR$(50):LOCATE12,11:
PRINTGR$(50):LOCATE15,11:PRINTGR$(54):LO
CATE15,17:PRINTGR$(55):LOCATE17,17:PRINT
GR$(51)
86 LOCATE18,6:PRINTGR$(49):LOCATE18,14:P
RINTGR$(52):LOCATE21,6:PRINTGR$(49):LOCA
TE21,14:PRINTGR$(52):LOCATE22,3:PRINTGR$
(50):LOCATE24,3:PRINTGR$(54):LOCATE24,9:
PRINTGR$(55):LOCATE27,9:PRINTGR$(51):LOC
ATE27,11:PRINTGR$(51):LOCATE24,11:PRINTG
R$(53)
87 LOCATE24,17:PRINTGR$(56):LOCATE22,17:
PRINTGR$(50):LOCATE28,3:PRINTGR$(49):LOC
ATE28,6:PRINTGR$(55):LOCATE30,6:PRINTGR$
(54):LOCATE30,14:PRINTGR$(56):LOCATE28,1
4:PRINTGR$(53):LOCATE28,17:PRINTGR$(52):
LOCATE33,5:PRINTGR$(49):LOCATE33,14:PRIN
TGR$(52)
88 LOCATE34,3:PRINTGR$(50):LOCATE36,3:PR
INTGR$(54):LOCATE36,17:PRINTGR$(56):LOCA
TE34,17:PRINTGR$(50):LINE(3,4)-(3,16)GR$
(44),1:LINE(6,7)-(6,13)GR$(44),1:LINE(11
,4)-(11,5)GR$(44),1:LINE(9,7)-(9,13)GR$(
44),1:LINE(11,15)-(11,16)GR$(44),1:E$=GR
$(42)
89 LINE(15,4)-(15,8)GR$(44),1:LINE(14,9)
-(13,9)GR$(42),1:LINE(15,12)-(15,16)GR$(
44),1:LINE(18,7)-(18,13)GR$(44),1:LINE(2
1,7)-(21,13)GR$(44),1:LINE(13,11)-(14,11
)GR$(42),1:LINE(24,4)-(24,8)GR$(44),1:LI
NE(25,9)-(26,9)GR$(42),1:LINE(25,11)-(26
,11)GR$(42),1
90 LINE(24,12)-(24,16)GR$(44),1:LINE(28,
4)-(28,5)GR$(44),1:LINE(30,7)-(30,13)GR$
(44),1:LINE(28,15)-(28,16)GR$(44),1:LINE
(33,6)-(33,13)GR$(44),1:LINE(36,4)-(36,1
6)GR$(44),1:LOCATE4,3:PRINTE$:LOCATE4,17
:PRINTE$:LOCATE10,6:PRINTE$:LOCATE10,14:
PRINTE$
91 LOCATE16,3:PRINTE$:LOCATE16,17:PRINTE
$:LOCATE23,3:PRINTE$:LOCATE23,17:PRINTE$
:LOCATE29,6:PRINTE$:LOCATE23,17:PRINTE$:
LOCATE29,6:PRINTE$:LOCATE29,14:PRINTE$:L
OCATE35,3:PRINTE$:LOCATE35,17:PRINTE$:DW
=.15:GOSUB92:RETURN
92 DW=DW+BA:IFDI=1THENPO=5:RESTORE99ELSE
IFDI=2THENPO=5:RESTORE100ELSEPO=8:RESTOR
E101
93 FORG=1TO4:READD1,D2,D3
94 FOR I=1 TO D1
```

Suite page 24

NUMEROS ET CARACTERES

FX 702 P

Passionnés du jeu télévisé, entraînez-vous en douceur par cette sympathique version de poche.

José VOLK

Mode d'emploi :
Lancez le programme par F1 P2. En zone # 0, se trouve le tirage des chiffres : ce sous programme propose également une solution au cas où vous ne pourriez trouver le bon compte. En zone # 1, se trouve le tirage des lettres : ce sous programme vous demande de choisir entre voyelle et consonne (C/V à l'affichage), il vous suffit de presser la touche correspondant à votre choix. Vous avez droit à 9 lettres qui une fois tirées, font apparaître le tirage définitif. Vous avez 45 secondes (idem pour les chiffres) pour trouver le mot le plus long. En zone # 2, se trouve le programme principal qui se contente de gérer la partie selon les règles : un tour des chiffres pour deux tours des lettres.

ATTENTION, ATTENTION

Pour le mois d'août vous avez droit à un numéro quadruple, réservez-le dès maintenant chez votre charcutier. Parution le 2 Août.

LISTING 1

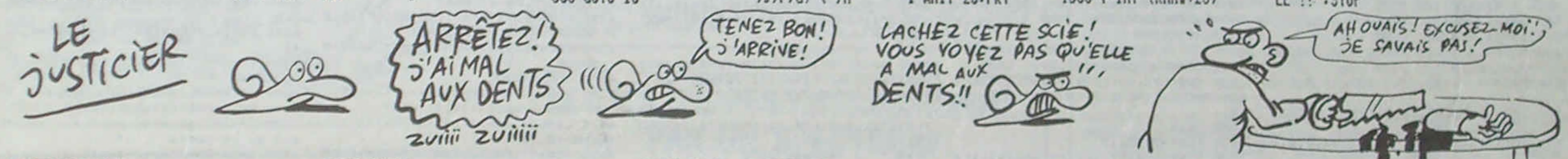
```
LIST
  1 PRT "LES CHIFFR
    ES"
  2 $="45 SECONDES"
 10 W=INT (RAN#*6)+
    1
 11 B=INT (RAN#*10)
    +1:C=INT (RAN#*
    10)+1:D=INT (RA
    N#*10)+1
 12 E=INT (RAN#*10)
    +1:F=INT (RAN#*
    10)+1
 13 V=INT (RAN#*4)
 14 IF V=0:G=25
 15 IF V=1:G=50
 16 IF V=2:G=75
 17 IF V=3:G=100
 20 IF W=1 THEN 200
 30 IF W=2 THEN 300
 40 IF W=3 THEN 400
 50 IF W=4 THEN 500
 60 IF W=5 THEN 600
 70 IF W=6 THEN 700
200 H=B*C+E-F+G*D
205 IF H<100 THEN 1
    0
206 IF H>1E3 THEN 1
    0
210 PRT $:PRT E;F;C
    ;D;B;G;"(";H
220 GSB 5E3:PRT B;"
    *";C;"+";E;"-";
    F;"+";G;"*";D;"
    =";H:STOP :RET
230 GOTO 10
300 I=G+F*B+D-C*E
305 IF I<100 THEN 1
    0
306 IF I>1E3 THEN 1
    0
310 PRT $:PRT D;C;B
    ;F;E;G;"(";I
320 GSB 5E3:PRT G;"
    +";F;"*";B;"+";
    D;"-";C;"*";E;"
    =";I:STOP :RET
330 GOTO 10
400 J=E+D*F-G+C*B
405 IF J<100 THEN 1
    0
406 IF J>1E3 THEN 1
    0
410 PRT $:PRT C;D;E
    ;G;F;B;"(";J
420 GSB 5E3:PRT E;"
    +";D;"*";F;"-";
    G;"+";C;"*";B;"
    =";J:STOP :RET
430 GOTO 10
500 M=F*B-C+D*G+E
505 IF M<100 THEN 1
    0
506 IF M>1E3 THEN 1
    0
510 PRT $:PRT D;G;F
    ;C;E;B;"(";M
520 GSB 5E3:PRT F;"
    *";B;"-";C;"+";
    D;"*";G;"+";E;"
    =";M:STOP :RET
530 GOTO 10
600 P=B*D+E-F+G+C
605 IF P<100 THEN 1
    0
606 IF P>1E3 THEN 1
    0
610 PRT $:PRT C;D;E
    ;G;F;B;"(";P
620 GSB 5E3:PRT B;"
    *";D;"+";E;"-";
    F;"+";G;"+";C;"
    =";P:STOP :RET
630 GOTO 10
700 N=C+D*E*G-F+B
705 IF N<100 THEN 1
    0
706 IF N>1E3 THEN 1
    0
710 PRT $:PRT E;B;C
    ;D;F;G;"(";N
720 GSB 5E3:PRT C;"
    +";D;"*";E;"*";
    G;"-";F;"+";B;"
    =";N:STOP :RET
730 GOTO 10
5000 O=O+1
5010 IF O≥335 THEN 5
     030
5020 GOTO 5000
5030 O=0:PRT "TEMPS
     ECOULE !":STOP
     :PRT "SOLUTION.
     ..":RET
```

LISTING 2

```
LIST
   1 WAIT 25:PRT "
     BONNE PARTIE !"
   5 VAC :S=0:O=0:E=
     0:PRT "LES LETT
     RES"
  10 $="AEIOUYBCDFGH
     JKLMNPQRSTVWXZ"
  20 GSB 1020
  29 IF KEY="";GOTO
     29
  30 IF KEY="C";GOTO
     1000
  40 U=INT (RAN#*5)+
     1
  50 A$=MID(U,1):H$=
     H$+A$
  51 E=E+1:IF E≥9 TH
     EN 2000
  52 GOTO 20
1000 V=INT (RAN#*25)
     +1:IF V<7;GOTO
     1000
1010 Z$=MID(V,1):G$=
     G$+Z$
1015 E=E+1:IF E≥9 TH
     EN 2000
1016 GOTO 20
1020 PRT " C/V :=-->
     ";G$+H$:RET
2000 PRT "45 SECONDE
     S"
2010 PRT "TIRAGE--->
     ";G$+H$
2020 O=O+1
2030 IF O≥335;GOTO 3
     000
2040 GOTO 2020
3000 PRT "TEMPS ECOU
     LE !!":STOP
3010 RET
```

LISTING 3

```
LIST
   1 WAIT 25:PRT "
     BONNE PARTIE !"
  10 GSB #0
  20 GSB #1
  30 GSB #1
  40 GOTO 10
```



MSX

Suite de la page 3

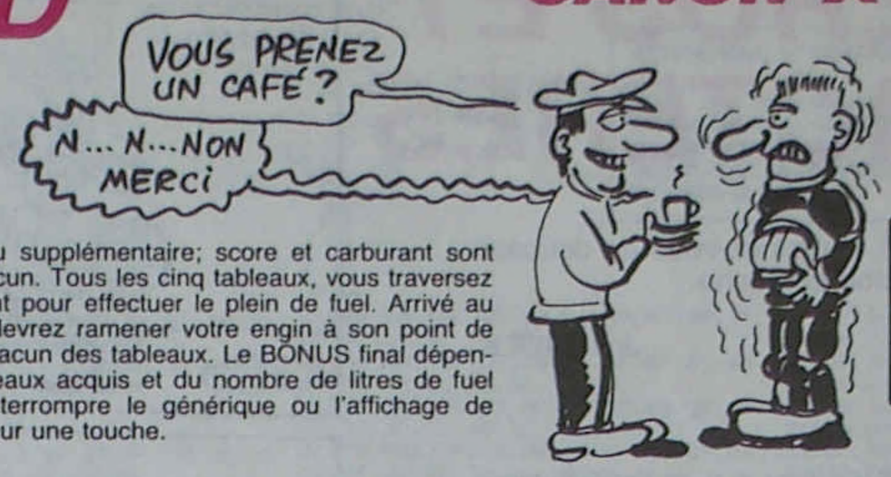
```
1680 VPOKE8217,22
1690 VPOKE8218,100
1700 VPOKE8219,103
1710 VPOKE8220,70
1720 VPOKE8221,118
1730 LOCATE0,24
1740 PRINT"141414141414141414141414
141414"
1750 PRINT"565656565656565656565656
565656"
1760 PRINT"838383838383838383838383
838383"
1770 PRINT"14
   14"
1780 PRINT"56      B * B E R T
   56"
1790 PRINT"83
   83"
1800 PRINT"14      par  J.DAGUIN
   14"
1810 PRINT"53
   53"
1820 PRINT"83
   83"
1830 PRINT"14 POUR LES EXPLICATION
S  14"
1840 PRINT"56          TAPEZ 1
   56"
1850 PRINT"83
   83"
1860 PRINT"14
   14"
1870 PRINT"56        POUR JOUER
   56"
1880 PRINT"83
   83"
1890 PRINT"14 2-JOYSTICK  3-KEYBOA
RD 14"
1900 PRINT"56
   56"
1910 PRINT"83
   83"
1920 PRINT"141414141414141414141414
141414"
1930 PRINT"565656565656565656565656
565656"
1940 PRINT"838383838383838383838383
838383"
1950 PRINT
1960 PRINT
1970 K$=INKEY$
1980 IFK$="1"THEN2020
1990 IFK$="2"THENST=1:GOTO2220
2000 IFK$="3"THENST=0:GOTO2220
2010 IFK$<>"1"ORK$<>"2"ORK$<>"3"TH
EN1970
2020 PRINT
2030 PRINT
2040 PRINT"      14
14"
2050 PRINT"      56  EXPLICATIONS
56"
2060 PRINT"      83
83"
2070 PRINT
2080 PRINT"VOUS DEVEZ A L'AIDE DU
BRAVE B*BERT COLORER TOUS LES CUBE
S";
2090 PRINT"DE LA PYRAMIDE."
2100 PRINT
2110 PRINT"LE DEPLACEMENT SE FAIT
EN    DIAGONALE.";
2120 PRINT"EVITEZ LE SERPENT  QUI
EST ";
2130 PRINT"MORTEL AINSI QUE LE  VI
DE AUTOUR DE LA PYRAMIDE."
2140 PRINT
2150 PRINT"ATTENTION! SI VOUS REPA
SSEZ  SUR UN CUBE DEJA COLORE IL";
2160 PRINT"   REPRENDRA SA COULEUR
 INITIALE."
2170 PRINT:PRINT"VOUS POUVEZ OBTEN
IR DU BONUS EN MANGEANT LES FRUITS
."
2180 PRINT:PRINT" A VOUS DE JOUER.
.."
2190 K$=INKEY$
2200 IFK$=""THEN2190
2210 GOTO1730
2220 REM ==========
2230 REM  PYRAMIDE
2240 REM ==========
2250 PRINT"SCORE 00000     HI.SCORE
 00000"
2260 PRINT"BONUS 00000       NIVEAU
    01              14"
2270 PRINT"                  56
2280 PRINT"                 1274
2290 PRINT"                 5656
2300 PRINT"                127274
2310 PRINT"               565656
2320 PRINT"              12727274
2330 PRINT"             56565656
2340 PRINT"            1272727274
2350 PRINT"           5656565656
2360 PRINT"          127272727274
2370 PRINT"         565656565656
2380 PRINT"        12727272727274
2390 PRINT"       56565656565656
2400 PRINT"      1272727272727274
2410 PRINT"     5656565656565656
2420 PRINT"    127272727272727274
2430 PRINT"    565656565656565656
2440 PRINT"    838383838383838383
2450 PRINT
2460 HS$=RIGHT$(STR$(100000!+HS),5
):LOCATE24,0:PRINTHS$
2470 PUTSPRITE0,(190,30),12,0
2480 PUTSPRITE1,(210,30),12,0
2490 PUTSPRITE2,(230,30),12,0
2500 REM =====
2510 REM  JEU
2520 REM =====
2530 X=120:Y=18
2540 C=80:D=98
2550 M$="O5V15L64CBFD"
2560 FORT=0TO2000
2570 NEXT
2580 PLAY"V15O2L50AGEBDE"
2590 PUTSPRITEPT,(X,Y),12,0
2600 REM =================
2610 REM  DEPLACEMENT B*B
2620 REM =================
2630 S=STICK(ST)
2640 IFS=4THENX=X+8:Y=Y+16:PUTSPRI
TEPT,(X,Y),,0:GOTO2700
2650 IFS=2THENX=X+8:Y=Y-16:PUTSPRI
TEPT,(X,Y),,0:GOTO2700
2660 IFS=6THENX=X-8:Y=Y+16:PUTSPRI
TEPT,(X,Y),,1:GOTO2700
2670 IFS=8THENX=X-8:Y=Y-16:PUTSPRI
TEPT,(X,Y),,1:GOTO2700
2680 GOTO3010
2690 REM ==================
2700 REM  CHANGEMENT COUL.
2710 REM ==================
2720 SOUND8,255
2730 SOUND0,255
2740 SOUND1,100
2750 SOUND13,0
2760 SOUND12,255
2770 FORT=1TO20
2780 NEXT
2790 SOUND8,0
2800 Z=6145+(X\8)+((Y\8)*32)+63
2810 IFVPEEK(Z)=32THEN3420
2820 REM
2830 REM  BLEU->ROUGE
2840 REM
2850 IFVPEEK(Z-31)=128THENVPOKE(Z-
31),192
2860 IFVPEEK(Z-32)=136THENVPOKE(Z-
32),200
2870 IFVPEEK(Z+1)=168THENVPOKE(Z+1
),216
2880 IFVPEEK(Z-32)=184THENVPOKE(Z-
32),232
2890 IFVPEEK(Z-31)=160THENVPOKE(Z-
31),224
2900 IFVPEEK(Z)=176THENVPOKE(Z),20
8:CB=CB+1:SC=SC+50:SC$=RIGHT$(STR$
(100000!+SC),5):LOCATE6,0:PRINTSC$
:GOTO3030
2910 REM
2920 REM  ROUGE->BLEU
2930 REM
2940 IFVPEEK(Z-31)=192THENVPOKE(Z-
31),128
2950 IFVPEEK(Z-32)=200THENVPOKE(Z-
32),136
2960 IFVPEEK(Z+1)=216THENVPOKE(Z+1
),168
2970 IFVPEEK(Z-32)=232THENVPOKE(Z-
32),184
2980 IFVPEEK(Z-31)=224THENVPOKE(Z-
31),160
2990 IFVPEEK(Z)=208THENVPOKE(Z),17
6:CB=CB-1:SC=SC-50:SC$=RIGHT$(STR$
(100000!+SC),5):LOCATE6,0:PRINTSC$
3000 REM =======
3010 REM  CUBES
3020 REM =======
3030 IFCB=45THEN3920
3040 REM ==================
3050 REM  AFFICHAGE FRUITS
3060 REM ==================
3070 IFCH=1THEN3240
3080 CL=INT(RND(1)*6)
3090 IFCL=0THENA=136:B=50
3100 IFCL=1THENA=80:B=98
3110 IFCL=2THENA=112:B=130
3120 IFCL=3THENA=56:B=146
3130 IFCL=4THENA=128:B=130
3140 IFCL=5THENA=168:B=146
3150 DL=INT(RND(1)*4)
3160 IFDL=0THENSP=5:SR=6:CO=13:CU=
12
3170 IFDL=1THENSP=8:SR=9:CO=8:CU=3
3180 IFDL=2THENSP=10:SR=32:CU=11
3190 IFDL=3THENSP=12:SR=11:CO=11:C
U=1
3200 PUTSPRITE4,(A,B),CU,SP
3210 PUTSPRITE5,(A,B),CO,SR
3220 CH=1
3230 CE=CE+1
3240 IFCE=15THENPUTSPRITE4,(0,209)
,CU,SP:PUTSPRITE5,(0,209),CO,SR:CE
=0:CH=0
3250 REM =========
3260 REM  SERPENT
3270 REM =========
3280 READT,R
3290 L=L+1
3300 C=C+T
3310 D=D+R
3320 PUTSPRITE6,(C,D),9,7
3330 FORT=0TOTT
3340 NEXT
3350 IFL=52THENL=0:RESTORE1500
3360 IFX=CANDY=DTHEN3420
3370 IFX=AANDY=BTHENPLAY"XM$;":BO=
BO+150:BO$=RIGHT$(STR$(100000!+BO)
,5):LOCATE6,2:PRINTBO$:PUTSPRITE4,
(0,209):PUTSPRITE5,(0,209):CH=0
3380 GOTO2630
3390 REM =============
3400 REM  B*BERT PRIS
3410 REM =============
3420 PUTSPRITE3,(X+18,Y-8),15,2
3430 PLAY"O3V15L10DGADBG"
3440 FORT=0TO1500
3450 NEXT
3460 SOUND6,200
3470 SOUND7,8
3480 SOUND12,100
3490 FORW=8TO10
3500 SOUNDW,16
3510 NEXT
3520 SOUND13,0
3530 PUTSPRITEPT,(X,Y),12,3
3540 FORT=0TO1000
3550 NEXT
3560 PUTSPRITEPT,(X,Y),12,4
3570 FORT=0TO1000
3580 NEXT
3590 PUTSPRITEPT,(X,209),,3
3600 PUTSPRITE3,(X,209),,2
3610 FORT=0TO500
3620 NEXT
3630 PT=PT+1
3640 IFPT=3THEN3720
3650 X=120:Y=18:C=80:D=98:L=0
3660 RESTORE1500
3670 PLAY"O2V15L50ADGBO3C4OD05G10
3680 GOTO2590
3690 REM ============
3700 REM  FIN DU JEU
3710 REM ============
3720 SC=SC+BO
3730 SC$=RIGHT$(STR$(100000!+SC),5
)
3740 LOCATE6,0:PRINTSC$
3750 BO=0
3760 BO$=RIGHT$(STR$(100000!+BO),5
)
3770 LOCATE6,2:PRINTBO$
3780 IFHS<SCTHENHS=SC:HS$=RIGHT$(S
TR$(100000!+HS),5):LOCATE24,0:PRIN
THS$
3790 LOCATE8,15:PRINT"
"
3800 LOCATE8,16:PRINT" GAME  OVER
"
3810 LOCATE8,17:PRINT"
"
3820 PUTSPRITEPT,(X,Y),0
3830 PUTSPRITE6,(C,D),0
3840 PUTSPRITE4,(A,B),0,SP
3850 PUTSPRITE5,(A,B),0,SR
3860 FORT=0TO4000
3870 NEXT
3880 RESTORE1500
3890 L=0:PT=0:SC=0:CB=0:NI=1:TT=10
0
3900 GOTO1730
3910 REM ========
3920 REM  NIVEAU
3930 REM ========
3940 PLAY"O4V15L64ADGBCFEFEAGBCACG
EFABDGEFL10BCL5F"
3950 SC=SC+BO+1000
3960 SC$=RIGHT$(STR$(100000!+SC),5
)
3970 LOCATE6,0:PRINTSC$
3980 NI=NI+1
3990 NI$=RIGHT$(STR$(100+NI),2)
4000 LOCATE27,2:PRINTNI$
4010 BO=0
4020 BO$=RIGHT$(STR$(100000!+BO),5
)
4030 LOCATE6,2:PRINTBO$
4040 CB=0
4050 TT=TT-25
4060 IFTT<=0THENTT=0
4070 L=0
4080 RESTORE1500
4090 PUTSPRITE6,(80,98),9,7
4100 PUTSPRITEPT,(X,Y),0
4110 PUTSPRITE6,(C,D),0
4120 PUTSPRITE4,(A,B),0,SP
4130 PUTSPRITE5,(A,B),0,SR
4140 PLAY"V15O2L50AGEBDE"
4150 REM
4160 REM ==================
4170 REM
4180 PRINT"                14"
4190 PRINT"                56"
4200 PRINT"               1274"
4210 PRINT"               5656"
4220 PRINT"              127274"
4230 PRINT"              565656"
4240 PRINT"             12727274"
4250 PRINT"             56565656"
4260 PRINT"            1272727274"
4270 PRINT"            5656565656"
4280 PRINT"           127272727274"
4290 PRINT"           565656565656"
4300 PRINT"          12727272727274"
4310 PRINT"          56565656565656"
4320 PRINT"         1272727272727274"
4330 PRINT"         5656565656565656"
4340 PRINT"        127272727272727274"
4350 PRINT"        565656565656565656"
4360 PRINT"        838383838383838383"
4370 PRINT
4380 GOTO2510
```

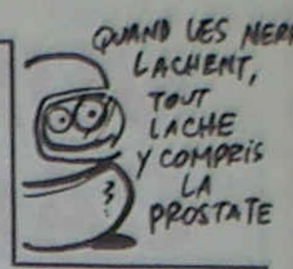
ADVENTURE-LAND

CANON X 07

Cherche pilote émérite pour mission interminable et risquée; nerveux s'abstenir.

Pascal AOUMAD





Mode d'emploi :
Lors de la frappe de ce programme (environ 11 Ko), soyez attentif aux lignes suivantes : 470, 900, 4000, 4007, 4500, 4520, 5620, 6240. En effet, les caractères " :" et "/" entre guillemets doivent être tapés en mode GRPH.
Vous disposez au départ de 3 vaisseaux et devez parcourir 19 tableaux différents en évitant les obstacles. Vous vous déplacez avec les flèches haut, bas et pouvez interrompre à tout moment votre parcours par appui sur F6 (carré central). Chaque tableau passé vous octroie un vaisseau supplémentaire; score et carburant sont affichés au début de chacun. Tous les cinq tableaux, vous traversez un stage de ravitaillement pour effectuer le plein de fuel. Arrivé au bout du parcours, vous devrez ramener votre engin à son point de départ en retraversant chacun des tableaux. Le BONUS final dépendra du nombre de vaisseaux acquis et du nombre de litres de fuel restant. Vous pouvez interrompre le générique ou l'affichage de GAME OVER par appui sur une touche.

ATTENTION, ATTENTION

Pour le mois d'août vous avez droit à un numéro quadruple, réservez-le dès maintenant chez votre charcutier. Parution le 2 Août.

```
0 ' ******************
1 ' * ADVENTURE-LAND *
2 ' * sur Canon X-07 *
3 ' * Auteur :       *
4 ' * Pascal AOUMAD  *
5 ' ******************
10 CONSOLE0,4,0,0,0
12 FORI=1TO300:NEXT
14 CLS:FORI=0TO4000STEP1000:BEEPI,
1:NEXT:IFINKEY$<>""THEN600
15 '  * Generique *
20 FONT$(128)="252,252,252,252,252
,252,252,248"
30 FONT$(129)="252,252,252,252,252
,252,84,0"
40 FONT$(130)="252,252,252,252,252
,252,252,252"
50 FONT$(131)="252,248,252,248,252
,248,252,248"
60 FONT$(132)="124,252,124,252,124
,252,124,252"
70 FONT$(133)="84,252,252,252,252,
252,252,252
80 FONT$(134)="252,252,252,252,252
,252,124,252"
90 FORI=1TO44:READA,B,C
95 IFA<>100THEN100
96 FORJ=24TO31:IFJ=24THENLINE(115,
J)-(119,J)ELSELINE(114,J)-(119,J)
97 NEXT:GOTO110
100 LOCATEA,B:PRINTCHR$(C);
110 NEXT
120 DATA0,0,128,0,3,130,3,3,133,6,
3,133,9,3,133
130 DATA12,3,133,15,3,133,18,3,133
,19,1,132,17,0,129
140 DATA14,0,129,11,0,129,8,0,129,
5,0,129,2,0,129
150 DATA0,1,131,1,3,133,4,3,133,7,
3,133,10,3,133
160 DATA13,3,133,16,3,133,100,0,0,
19,0,134,16,0,129
165 DATA13,0,129,10,0,129,7,0,129,
4,0,129,1,0,129
170 DATA0,2,131,2,3,133,5,3,133,8,
3,133,11,3,133
180 DATA14,3,133,17,3,133,19,2,132
,18,0,129
190 DATA15,0,129,12,0,129,9,0,129,
6,0,129,3,0,129
200 FONT$(128)="0,0,32,32,32,0,0,0
"
210 FONT$(129)="0,112,80,80,80,112
,0,0"
220 FONT$(130)="248,136,136,136,13
6,136,248,0"
230 A$="ADVENTURE-LAND"
240 FORI=3TO16:B=1000:FORJ=128TO13
0
250 LOCATEI,1:PRINTCHR$(J);:BEEPB,
1:B=B+1000:NEXTJ
260 LOCATEI,1:PRINTMID$(A$,I-2,1):
NEXT
265 A$="   By Pascal A."
270 FORI=16TO1STEP-1:J=16-I
280 A=SCREEN(J,1):LOCATE1,1:PRINTM
ID$(A$,I);:BEEP28,1:BEEPI,1
290 LOCATEJ,2:PRINTCHR$(A);
300 NEXT
304 GOTO310
305 FORT=1TO10:NEXT:RETURN
306 IFI=2THENRETURNELSEFORT=1TO150
0:NEXT:BEEP1,1:RETURN
310 LOCATE16,1:PRINT" ";:LOCATE16,
2:PRINT"D";
320 FORI=1TO4
330 LOCATE4,1:PRINT"                ";
:GOSUB305:BEEP28,2
340 LOCATE4,1:PRINT"By Pascal A.";
:GOSUB305
350 NEXT
360 FORI=16TO3STEP-1:BEEPI*200,1:L
OCATEI,1:PRINT" "
361 LOCATE19-I,2:PRINT" ";:NEXT
370 FORI=1TO2:READA$,B$:LOCATE1,1:
PRINTA$,TAB(1);B$;:BEEP1,1:GOSUB30
6:NEXT
380 DATA" Parvenez au bout","du pa
rcours prevu"
390 DATA" en montant et en","  des
cendant ...  "
400 FORI=1TO15
405 X=I*4
406 J1=31-I
407 FORI1=XTOX+3
410 LINE(I1,I)-(119-I1,I):LINE(I1,
J1)-(119-I1,J1):LINE(I1,I)-(I1,J1)
440 LINE(119-I1,I)-(119-I1,J1):NEX
TI1,I
455  FONT$(128)="252,252,252,252,0
,0,0,0"
460 FORI=1TO26:READA,B:IFA<>100THE
N480
470 LOCATE4,1:PRINT"//";:GOTO490
480 LOCATEA,B:PRINT" ";
490 NEXT
500 DATA3,0,4,0,8,0,9,0,13,0,15,0,
17,0
510 DATA2,1,100,0,100,0,7,1,10,1,1
3,1,15,1,17,1
520 DATA2,2,5,2,7,2,10,2
530 DATA3,3,4,3,8,3,9,3,13,3,15,3,
17,3
540 FORI=1TO1000:NEXT
550 '  * Caracteres pour jeu *
600 FONT$(128)="240,144,144,144,20
8,208,240,0
610 FONT$(129)="96,32,32,32,96,96,
96,0"
620 FONT$(130)="240,144,48,64,192,
192,240,0"
630 FONT$(131)="240,144,16,112,48,
176,240,0"
640 FONT$(132)="48,80,80,208,208,2
48,16,0"
650 FONT$(133)="240,144,192,32,48,
48,240,0"
660 FONT$(134)="240,144,128,240,20
8,208,240,0"
670 FONT$(135)="240,144,16,32,96,9
6,96,0"
680 FONT$(136)="240,144,144,96,208
,208,240,0"
690 FONT$(137)="240,144,240,16,48,
176,240,0"
700 DIMS$(10):KEY$(6)="   "+CHR$(1
9)
710 FORI=0TO9:S$(I)=CHR$(128+I):NE
XT
720 FONT$(138)="128,192,224,124,11
6,252,0,0"
730 FONT$(139)="0,0,0,192,48,252,0
,0"
740 V$=CHR$(138)+CHR$(139)+" "
750 FONT$(140)="0,212,148,212,148,
156,0,252"
760 FONT$(141)="0,104,72,104,72,10
8,0,252"
770 F$=CHR$(140)+CHR$(141)
780 FONT$(142)="252,252,252,252,25
2,252,252,252"
790 D$=CHR$(142)+CHR$(142)
800 FONT$(143)="0,136,80,32,80,136
,0,0"
850 '  * Debut du jeu *
900 VI=3:FU=10000:FU$=":////":S=0:
RA=0:IN=1:TA=1
1000 IFFU<=0THEN4600
1001 IF(TA-IN)/5=INT((TA-IN)/5)AND
TA<>1ANDRA<>TATHENRA=TA:GOSUB5000
1002 GOSUB4500:GOSUB4000
1005 IFTA>9THEN1020
1010 ONTAGOSUB2000,2100,2200,2300,
2400,2500,2600,2700,2800
1015 GOTO1030
1020 ONTA-9GOSUB2900,3000,3100,320
0,3300,3400,3500,3600,3700,3800
1030 PSET(32,15):FORI=4000TO0STEP-
400:BEEPI,1:NEXT:PRESET(32,15):J1=
14
1035 J=15
1040 FORI=33TO118
1050 ST=STICK(0):IFST=1THENJ=J-1:I
FJ<0THENJ=31:BEEP28,1
1060 IFST=5THENJ=J+1:IFJ>31THENJ=0
:BEEP28,1
1070 IFPOINT(I,J)THENGOSUB4100:GOT
O1000
1080 PSET(I,J):PRESET(I-1,J1):J1=J
1090 S=S+10:NEXT:FU=FU-1000:GOSUB4
200:GOSUB4500:FORI=1TO500:NEXT
1095 IFFU<=0THEN4600
1100 VI=VI+1:TA=TA+IN:IFTA=20THENI
N=-IN:GOSUB6000:TA=18
1101 IFTA<1THEN7000
1150 GOTO1000
1990 '  * Tableau 1 *
2000 J=12:FORI=40TO120STEP5
2010 A=INT(RND(1)*7)-3
2015 J=J+A:IFJ<0THENJ=0ELSEIFJ>27T
HENJ=27
2020 LINE(I,J)-(I,0):LINE(I,J+4)-(
I,31):NEXT
2030 RETURN
2090 '  * Tableau 2 *
2100 FORT=40TO100STEP7
2110 A=INT(RND(1)*7)-3
2120 LINE(T,0)-(T+10,15+A):LINE(T+
10,18+A)-(T+20,31)
2130 NEXT:RETURN
2190 '  * Tableau 3 *
2200 FORN=0TO45STEP44
2204 J=12
2205 FORI=40+NTO52+N:LINE(I,0)-(I,
J):LINE(I,J+5)-(I,31):J=J-1:IFJ<0T
HENJ=0
2206 NEXT
2210 J=31:FORI=53+NTO62+N:J1=J-27:
IFJ1<0THENJ1=0:LINE(I,31)-(I,J+5)
2220 LINE(I,J1)-(I,J):J=J-1:NEXT
2230 J2=0:J=23:FORI=63+NTO83+N:J1=
J-27:IFJ1<0THENJ1=0:LINE(I,J+5)-(I
,31)
2235 IFI>71THENLINE(I,0)-(I,J2):J2
=J2+1
2240 LINE(I,J1)-(I,J):J=J+1:NEXTI,
N
2250 FORI=111TO119:FORJ=29TO31:PRE
SET(I,J):NEXTJ,I:RETURN
2290 '  * Tableau 4 *
2300 FORI=40TO119STEP.5:PSET(I,RND
(1)*32):NEXT:RETURN
2390 '  * Tableau 5 *
2400 J=0:FORI=31TO44:LINE(I,0)-(I,
J):LINE(I,31)-(I,31-J):J=J+1:NEXT
2409 J=12:FORI=45TO118STEP2
2410 A=INT(RND(1)*2):IFA=1THENJ=J+
2:IFJ>24THENJ=22
2415 IFA=0THENJ=J-2:IFJ<1THENJ=4
2420 LINE(I,0)-(I,J):LINE(I,J+6)-(
I,31):LINE(I+1,0)-(I+1,J-1)
2430 LINE(I+1,J+8)-(I+1,31):NEXT
2440 RETURN
2490 '  * Tableau 6 *
2500 FORI=40TO119STEP7
2510 FORJ=IMOD2TO31STEP2:PSET(I,J)
:NEXTJ,I:RETURN
2590 '  * Tableau 7 *
2600 J=14
2610 FORI=40TO110STEP10:A=INT(RND(
1)*9)-4:J=J+A:IFJ>30THENJ=28ELSEIF
J<0THENJ=2
2620 LINE(I,0)-(I,J):LINE(I,J+3)-(
I,31):NEXT:RETURN
2690 '  * Tableau 8 *
2700 FORI=40TO90STEP5:LINE(I,0)-(I
,31):NEXT:FORI=2TO29STEP3:LINE(40,
I)-(90,I)
2710 NEXT:RESTORE2720:FORI=40TO90:
READJ1,J2:PRESET(I,J1):PRESET(I,J2
)
2711 PRESET(I+1,J1):PRESET(I+1,J2)
:PRESET(I,J1+1);PRESET(I,J2+1):NEX
T
2715 RETURN
2720 DATA10,16,13,16,13,16,13,16,1
3,16,10,15,13,15,13,14,13,14,13,14
2725 DATA12,13,12,13,12,13,12,13,1
2,13,12,13,13,14,13,14,13,14,14,15
2730 DATA15,16,14,17,14,17,14,17,1
8,19,18,19,14,17,14,17,14,17,15,16
2735 DATA15,16,16,17,16,17,16,17,1
6,17,15,16,13,14,13,14,13,14,13,14
2740 DATA12,13,11,12,11,12,11,12,1
1,12,10,11,11,12,11,12,10,11,9,10,
10,10
2790 '  * Tableau 9 *
2800 J=12:FORI=40TO119STEP2:A=INT(
RND(1)*2)
2810 IFA=0THENJ=J-2:IFJ<0THENJ=2
2820 IFA=1THENJ=J+2:IFJ>26THENJ=24
2830 FORI1=ITOI+1:LINE(I1,J)-(I1,0
):LINE(I1,J+6)-(I1,31):NEXTI1,I:RE
TURN
2890 '  * Tableau 10 *
2900 FORI=40TO119:LINE(I,0)-(I,31)
:NEXT
2910 J=7:FORI=40TO119:PRESET(I,J):
J=J-1:IFJ<0THENJ=31
2920 NEXT:RETURN
2990 '  * Tableau 11 *
3000 FORI=40TO119:LINE(I,0)-(I,11)
:LINE(I,19)-(I,31):NEXT
3010 FORI=40TO120STEP10:LINE(I,11)
-(I,15):LINE(I+5,15)-(I+5,19):NEXT
:RETURN
3090 '  * Tableau 12 *
3100 J=13:FORI=40TO119STEP5:A=INT(
RND(1)*9)-4:J=J+A:IFJ>26THENJ=24
3110 IFJ<1THENJ=3
3120 FORI1=ITOI+1:LINE(I,0)-(I1,J)
:LINE(I1,J+4)-(I,31):NEXTI1,I:RETU
RN
3190 '  * Tableau 13 *
3200 FORI=40TO119:LINE(I,0)-(I,31)
:NEXT
3210 J=13:FORI=45TO115STEP10:A=INT
(RND(1)*2):IFA=0THENJ=J+1:IFJ>26TH
ENJ=24
3220 IFA=1THENJ=J-1:IFJ<1THENJ=3
3225 FORI1=I-5TOI:PRESET(I1,J+2):N
EXT:FORI1=ITOI+4:FORJ1=JTOJ+4:PRES
ET(I1,J1)
3230 NEXTJ1,I1,I:RETURN
3290 '  * Tableau 14 *
3300 FORI=39TO109STEP20:FORI1=ITOI
+9STEP.2:A=INT(RND(1)*31):PSET(I1,
A)
3310 NEXTI1,I:RETURN
3390 '  * TABLEAU 15 *
3400 J=12:E=6:FORI=40TO119:A=INT(R
ND(1)*2):B=INT(RND(1)*2)
3410 IFB=1THENE=E+1:IFE>10THENE=9
3420 IFB=0THENE=E-1:IFE<4THENE=5
3430 IFA=0THENJ=J-1:IFJ<1THENJ=2
3440 IFA=1THENJ=J+1:IFJ>30-ETHENJ=
J-2
3450 LINE(I,0)-(I,J):LINE(I,J+E)-(
I,31):NEXT:RETURN
3490 '  * Tableau 16 *
3500 LINE(40,31)-(119,31):J=0:FORI
=41TO55:LINE(I,0)-(I,J):LINE(I,30-
J)-(I,30)
3505 J=J+1
3510 NEXT:CIRCLE(75,15),14:FORI=56
TO61:LINE(I,0)-(I,14):LINE(I,16)-(
I,31):NEXT
3520 PRESET(61,15):FORI=62TO88:FOR
J=0TO14:PSET(I,J):PSET(I,30-J)
3530 IFPOINT(I,J+1)THENNEXTIELSENE
XTJ,I
3540 FORI=89TO119:LINE(I,0)-(I,31)
:NEXT
3550 J=INT(RND(1)*21)+5:FORI=75TO1
9:PRESET(I,J):NEXT
3560 FORI=1TO8:CIRCLE(75,15),I:NEX
T
3570 RETURN
3590 '  * Tableau 17 *
3600 FORI=40TO119STEP2:J=INT(RND(1
)*32):LINE(I,J)-(119,J):NEXT
3610 FORI=40TO119STEP2:PSET(I,RND(
1)*31):NEXT:RETURN
3690 '  * Tableau 18 *
3700 I=45:J=2
3705 FORJ1=0TO31STEP(J*2)+3:FORI1=
0TOJ:CIRCLE(I,J1),I1:NEXTI1,J1:I=I
+(J*2)+2
3710  IFI>119THENRETURNELSEJ=J+1:G
OTO3705
3790 '  * Tableau 19 *
3800 J=8:FORI=40TO120STEP4:A=INT(R
ND(1)*2):IFA=1THENJ=J+4:IFJ>31THEN
J=27
3810 IFA=0THENJ=J-1:IFJ<0THENJ=4
3820  FORJ1=0TOJSTEP4:LINE(I,J1)-(
I+4,J1)
3830 IFJ1>3THENLINE-(I+4,J1-4):LIN
E(I,J1)-(I,J1-4)
3840 NEXTJ1:FORJ1=J+6TO31STEP4:LIN
E(I,J1)-(I+4,J1):LINE-(I+4,J1+4)
3845 LINE(I,J1)-(I,J1+4)
3850 NEXTJ1,I:RETURN
3900 '  * SCORE *
4000 CLS:LOCATE0,0:PRINT"Score","/
////","Fuel",FU$;:LINE(30,0)-(30,3
1)
4005 IFS<>0THENGOSUB4200
4007 IFTA>9THENLOCATE8,1:PRINT"STA
GE :";S$(TA-10):FORI=50TO1STEP-5:B
EEPI,1:NEXT
4008 IFTA>9THEN4020
4010 LOCATE8,1:PRINT"STAGE ";S$(TA
);:FORI=50TO1STEP-5:BEEPI,1:NEXT
4020 FORI=1TO500:NEXT:LOCATE8,1:PR
INT"          ";:RETURN
4090 '  * Explosion *
4100 FORC=2TO60STEP10:CIRCLE(I-1,J
),C:BEEP40*C,1:NEXT:VI=VI-1:IFVI=0
THEN4300
4110 CLS:PRINT"Nombre de vaisseaux
 ":FU=FU-1000
4120 IFVI<7THENFORI=1TOVI:PRINTV$;
:NEXT:GOTO4140
4130 PRINT"       "VI;CHR$(143);" "
;V$
4140 FORI=1TO500:NEXT:RETURN
4200 R$="":Z=10*S:A$=STR$(Z):L=LEN
(A$):B$=MID$(A$,2,L-2)
4210 FORT=1TOLEN(B$):R=VAL(MID$(B$
,T,1)):R$=R$+S$(R):NEXT
4220 LOCATE5-LEN(B$),1:PRINTR$;:RE
TURN
4300 FORC1=2TO8STEP2:FORC=2+C1TO60
+C1STEP10:CIRCLE(I-1,J),C:BEEP40*C
,1:NEXTC,C1
4305 FORI=1TO10:A$=INKEY$:NEXT
4310 FORI=0TO9
4320 P1=66-I:P2=76+I:P3=14-I:P4=16
+I
4330 LINE(P1,P3)-(P2,P3):LINE-(P2,
P4):LINE-(P1,P4):LINE-(P1,P3)
4335 IFINKEY$<>""THEN4370
4340 FORP=P1+1TOP2-1:PRESET(P,P3+1
):PRESET(P,P4-1):NEXT
4350 FORP=P3+1TOP4-1:PRESET(P1+1,P
):PRESET(P2-1,P):NEXTP,I
4360 LOCATE10,1:PRINT"GAME",TAB(10
);"OVER"
4370 GOSUB4200
4375 FORI=0TO30:PRESET(I,7):NEXT:F
ORI=8TO15:PRESET(30,I):NEXT
4376 LINE(0,6)-(31,6):LINE-(31,16)
:LINE-(0,16)
4380 SC$="":FORI=0TO4:SC$=SC$+CHR$
(SCREEN(I,1)):NEXT
4390 FORI=1TO4:LOCATE0,1:PRINT"
 ";:FORT=1TO100:NEXT
4400 LOCATE0,1:PRINTSC$:BEEP28,4:N
EXT
4410 FORI=1TO400:IFINKEY$<>""THEN4
420ELSENEXT
4420 CLS:PRINT" Une autre partie ?
","      O  ou  N";
4430 FORI=14TO24STEP10:LINE(34,I)-
(42,I):LINE(76,I)-(84,I):NEXT
4440 FORI=34TO42STEP8:LINE(I,15)-(
I,23):LINE(I+42,15)-(I+42,23):NEXT
4450 A$=INKEY$:IFA$<>"O"ANDA$<>"N"
THEN4450
4455 IFA$="O"THENCIRCLE(38,19),8:F
ORI=4000TO0STEP-100:BEEPI,1:NEXT:G
OTO900
4460 CIRCLE(80,19),8:FORI=4000TO0S
TEP-100:BEEPI,1:NEXT
4462 CLS:PRINT"  Salut !"," a bien
tot"
4499 END
4500 IFFU=10000THENFU$=":////":GOT
O4550
4510 A$=STR$(FU):B$=MID$(A$,2,1):B
=VAL(B$)
4520 FU$="/"+S$(B)+"///"
4550 RETURN
4590 '  * Panne *
4600 CLS:A$=" Impossible d'aller
plus loin ...        plus de carbur
ant"
4610 FORI=1TOLEN(A$)
4620 B$=MID$(A$,I,1):IFB$=" "THENP
RINTB$;:BEEP0,2:GOTO4640
4630 PRINTB$;:BEEP1,1:BEEP0,1
4640 NEXT:FORI=1TO10:A$=INKEY$
4650 NEXT:GOTO4410
4900 '  * Ravitaillement *
5000 CLS:PRINT:A$=" Mission de
      ravitaillement ...":FORI=1TO
LEN(A$)
5001 B$=MID$(A$,I,1):IFB$=" "THENP
RINTB$;:BEEP0,2ELSEPRINTB$;:BEEP1,
1:BEEP0,1
5002 NEXT
5003 FORI=1TO600:NEXT:S=S+1000
5009 CLS:LOCATE16,3:PRINTF$;:LOCAT
E16,0:PRINTD$,,TAB(16);D$
5010 LINE(12,0)-(12,14):LINE(12,31
)-(12,17):LINE-(26,31):LINE(12,14)
 -(29,31)
5020 LINE(27,0)-(32,5):LINE-(36,5)
:LINE-(36,31):LINE(30,0)-(32,2):LI
NE-(36,2)
5030 LINE-(36,0):LINE(44,0)-(44,5)
:LINE(44,8)-(44,11):LINE(44,13)-(4
4,27)
5035 LINE(44,30)-(44,31)
5040 LINE(45,10)-(50,10):LINE-(57,
17):LINE-(59,17)
5050 LINE(45,16)-(50,16):LINE-(54,
20):LINE-(59,20)
5060 LINE(45,4)-(50,4):LINE-(54,0)
:CIRCLE(58,7),6:LINE(62,0)-(67,5)
5070 LINE-(71,5):LINE(60,16)-(67,9
):LINE-(71,9):LINE(72,6)-(77,6)
5080  LINE(72,8)-(74,8):LINE(77,6)
-(77,7)
5090 LINE(55,31)-(58,28):LINE-(77,
28):LINE(58,27)-(58,25):LINE(58,23
)-(58,21)
5100 CIRCLE(50,23),4
5110 LINE(60,20)-(67,20):LINE-(71,
24):LINE-(77,24):LINE-(77,10):LINE
-(67,20)
5120 FORI=0TO15:LINE(79+I,31-I)-(7
9+I,31):LINE(79+I,0)-(79+I,I/2):NE
XT
5130 FORI=109TO119:LINE(I,0)-(I,7)
:LINE(I,16)-(I,31):NEXT
5140 FORI=80TO92STEP.5:A=INT(RND(1
)*32):PSET(I,A):NEXT
5500 PSET(1,15):FORI=4000TO0STEP-4
00:BEEPI,1:NEXT:PRESET(1,15):J=15
5510 FORI=1TO102:IFPOINT(I,J)THENG
OSUB4100:GOTO5009
5520 PSET(I,J):PRESET(I-1,J1):J1=J
5530 ST=STICK(0):IFST=1THENJ=J-1:I
FJ<0THENJ=31:BEEP28,1
5540 IFST=5THENJ=J+1:IFJ>31THENJ=0
:BEEP28,1
5550 NEXT:FORJ1=JTO15:PSET(I-1,J1)
:PRESET(I-1,J1-1):BEEP4000,2:BEEP0
,2:NEXT
5560 FORI=8TO15:LINE(96,I)-(107,I)
:NEXT:FORI=1TO4:FORB=1TO51STEP10:B
EEPB,1
5570 NEXTB,I:FORJ=15TO8STEP-1:FORI
=96TO107:IFI=102ANDJ=15THEN5590
5580 PRESET(I,J)
5590 NEXTI,J
5600 FORI=14TO10STEP-1:PSET(102,I)
:PRESET(102,I+1):BEEP4000,2:BEEP0,
2:NEXT
5610 FORI=103TO119:PSET(I,10):PRES
ET(I-1,10):BEEP4000,2:BEEP0,2:NEXT
5620 FU=10000:FU$=":////":RETURN
5900 '  * Fin du parcours *
6000 RESTORE6050:FORI=1TO3:READA$:
CLS
6010 FORJ=1TOLEN(A$):B$=MID$(A$,J,
1)
6020 IFB$=" "THENPRINTB$;:BEEP0,2:
GOTO6040
6030 PRINTB$;:BEEP1,1:BEEP0,1
6040 NEXT:FORT=1TO200:NEXTT,I
6050 DATA"Vous etes arrive     au b
out du parcours      "
6060 DATA"Vous avez droit a   un r
avitaillement   automatique ..."
6070 DATA"Puis vous repartez  en s
ens inverse     sur le meme parcou
rs      "
6100 CLS:FORI=0TO16STEP2:LOCATEI,0
:PRINTD$:LOCATEI,3:PRINTD$;:NEXT
6110 LOCATE12,2:PRINTD$;F$;D$;
6120 FORI=1TO200:NEXT
6130 LOCATE0,2:PRINTCHR$(139);:BEE
P4000,1
6140 FORI=0TO8:LOCATEI,2:PRINTV$;:
IFI<>0THENLOCATEI-1,2:PRINT" ";:BE
EP4000,1
6150 BEEP4000,1:NEXT:FORI=1TO200:N
EXT:LOCATE8,1:PRINTV$,TAB(8);"  ";
:BEEP4000,1
6155 FORI=1TO200:NEXT
6160 FORI=9TO14:LOCATEI,1:PRINTV$;
:LOCATEI-1,1:PRINT" ";:BEEP4000,1:
NEXT
6170 FORI=8TO11:PSET(72,I):BEEP1,1
:BEEP0,2:NEXT
6180 FORI=73TO85:PSET(I,11):BEEP1,
1:BEEP0,2:NEXT:FORI=1TO4:FORN=1TO5
1STEP10
6190 BEEPN,1:NEXTN,I
6200 FORI=84TO73STEP-1:PRESET(I,11
):BEEP1,1:BEEP0,2:NEXT
6210 FORI=11TO8STEP-1:PRESET(72,I)
:BEEP1,1:BEEP0,2:NEXT
6220 FORI=15TO18:LOCATEI,1:PRINTV$
;:LOCATEI-1,1:PRINT" ";:BEEP4000,1
:NEXT
6230 LOCATE18,1:PRINT" ";CHR$(138)
;:BEEP4000,1:LOCATE19,1:PRINT" ";:
BEEP4000,1
6235 FORI=1TO200:NEXT
6240 FU=10000:FU$=":////":RETURN
6300 '  * Bonus *
7000 CLS:PRINT" ***   BONUS   ***"
7010  FORI=4000TO500STEP-500:BEEPI
,8:NEXT
7020 LOCATE0,1:PRINT"Nombre de vai
sseaux       ";VI;CHR$(143);" ";V$
7030 LOCATE3,3:PRINT"Score : ";:PR
INTUSING"#####";S;
7040 FORI=1TO300:NEXT
7050 FORI=VITO1STEP-1:S=S+1000:LOC
ATE6,2:PRINTUSING"##";I-1;:LOCATE1
1,3
7060 PRINTUSING"#####";S;:BEEP28,1
:BEEP1,1:BEEP0,2:NEXT
7070 FORI=1TO200:NEXT:CONSOLE1,2:C
LS:CONSOLE0,4
7075 IFFU=0THEN7200
7080 LOCATE0,1:PRINT"Litres de car
burant       ";FU;:FORI=1TO300:NEXT
7090 FORI=FUTO1000STEP-1000:LOCATE
6,2:PRINTUSING"####";I-1000;:LOCAT
E11,3
7095 S=S+1000
7100 PRINTUSING"#####";S;:BEEP28,1
:BEEP1,1:BEEP0,2:NEXT
7110 FORI=1TO200:NEXT
7200 CLS:PRINT" Votre score final"
:GOSUB4200:PRINT,"Vous etes tres f
ort"
7210 IFINKEY$=""THEN7210
7220 GOTO4420
```

L'APPRENTI PROGRAMMEUR

Monsieur R. Meyer aurait tout intérêt à s'associer à un programmeur de talent pour rendre ses productions vraiment passionnantes. **L'Apprenti Sorcier**, édité par Amsoft, comporte un nombre de défauts de conception relativement incroyable : ce jeu d'aventure ne jouit pas des avantages que l'on pourrait en attendre. Visiblement le basic reste seul maître à bord de cette réalisation, rendant l'usage de ce logiciel particulièrement énervant par sa lenteur. Une fonction reste remarquable par sa précision : le remplissage des formes s'exécute magnifiquement et rapidement. Sinon l'humour douteux de l'auteur ne me convaint nullement de l'intérêt de son oeuvre tout autant que le simplisme du scénario laisse présager une pauvreté d'imagination réelle. Dommage, c'était un des rares jeux d'aventure en français pour l'Amstrad.

BIG BLUE Y LAISSE DES PLUMES

Le seul vrai géant de l'informatique, IBM en l'occurence, voit apparaître en lisière de ses bénéfices les gouffres qui s'ouvrent sous les pas de ses concurrents. Pour le deuxième trimestre de l'année et par rapport à la période équivalente de 84, le chiffre d'affaires a augmenté de 2,1% alors que les bénéfices ont chuté de près de 13% passant de 1,62 à 1,41 milliard de dollars. C'est le début de la décadence... Peut-être Olivetti consentira-t-il à accomplir un geste envers BB ?

OLIVETTI GAGNÉ PAR LA BOULIMIE HARD

Olivetti, le grand récupérateur de canards boîteux en informatique, vient de se pencher très sérieusement sur le cas d'Acorn : 49,3% des parts appartiennent désormais au constructeur italien, pour la modique somme de 11,5 millions de livres (environ 138 millions de francs). Cette minorité de blocage ne paraît pas suffisante aux italiens qui envisagent une prise de participation qui les conduiraient à posséder près de 100% du capital de la société anglaise. Si ce deuxième mouvement devait avoir lieu, Olivetti mettrait immédiatement en vente la société Acornsoft, ne conservant que la division hardware. Un premier effet de ce rachat partiel vient d'intervenir en Angleterre où le BBC B+ est passé de 499 livres à 469 (soit une baisse de l'ordre de 400 francs). *NDLR : si Olivetti rachète Apple, il baisse le Mac à 10.000 balles ?*

DES POMMES ET DES ANGLAIS

Jusqu'à présent, aucune société de logiciel anglaise ne s'était penchée sur les micros d'Apple. Récemment, deux maisons d'éditions ont annoncé leur intention de se lancer dans la production de softs pour la célèbre marque. D'une part Softechnics se prépare à commercialiser deux utilitaires pour Mac (les deux premiers à être de conception anglaise) : **Timelink** et **Rhythm**. D'autre part US Gold (encore eux) viennent de signer un accord de diffusion en Europe des logiciels de Datasoft pour la gamme Apple //. Le premier titre devrait sortir d'ici l'automne, sans doute **Bruce Lee**.

Bienvenue dans le club ! Mais ne serait-il pas trop tard pour s'occuper de ces machines déconsidérées dans bien des pays, hormis la France.

PAPIER LOTUS ET PAPIER NATHAN

Nathan, c'est d'abord et avant tout un éditeur de bouquins. Rien d'étonnant à partir de là que sa filiale CEDIC ait signé un accord avec la société LOTUS pour adapter et commercialiser les livres de la sus-dite société. On va donc enfin savoir (dans la langue de Molière) comment se servir du programme Symphony. Si vous êtes un pro de la gestion mais complètement rétif à l'anglais, ça vous fait bien plaisir. Les autres, vous vous en foutez complètement. Veuillez sortir de cet article.

COMMODORE CHANGE SON FUSIL D'ÉPAULE COMBIEN D'ÉPAULES ONT-ILS ?

Après l'annonce de la commercialisation du Commodore 900 en septembre, voici l'annonce de la non-commercialisation du Commodore 900.
Après l'annonce de la non-commercialisation du Commodore 900, voici l'annonce de la commercialisaton du Commodore Amiga en Août.
Après l'annonce de la commercialisation du Commodore Amiga en Août, voici l'annonce de la non-commercialisation du Commodore Amiga en Europe.
Sondage : sur trois décisions prises par Commodore, il y en a deux qui sont stupides.

LES MILITAIRES IMPRESSIONNÉS PAR UN SPECTRUM

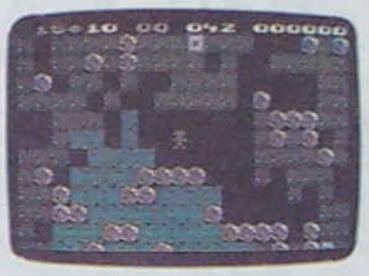
La maison d'édition Durell Software a lancé depuis quelques semaines un simulateur de combat Air-Sol nommé **Combat Lynx.** L'hélicoptère présenté dans le jeu existe réellement et est fabriqué par Westland pour l'armée de l'air anglaise. La semaine dernière, une démonstration, fort officielle, du jeu a été réalisée par le PDG de Westland, le Dr JP Jones, pour le chef de l'armée de l'air, le Général JDW Goodman. Le show s'est déroulé dans les locaux de Westland et le logiciel tournait sur un Spectrum. Spectrum ? Quelle drôle d'idée vu les versions sur Commodore, Amstrad, BBC et Electron. Qui donc a bien pu pousser Jones à faire son cinéma sur la machine la plus pourrie du lot ? Maxwell ou Sinclair ? Dieu seul le sait.

JUSQU'OÙ AMSTRAD VA-T-IL ALLER ?

Amstrad, jugeant sans doute que ses prix étaient trop élevés, a décidé de les baisser à partir du 1er Août. Le CPC 464 monochrome passe de 2990 francs à 2690. Le même en couleur baisse de 500 balles et se retrouve donc à 3990 francs. Le CPC 664 (avec lecteur de disquettes incorporé) monochrome chute de 4490 francs à 3790 et la version couleur de 5990 francs à 5220.
Raison de cette baisse (qui va faire mal dans les rangs des constructeurs, comptez les morts !) : l'arrivée en septembre du CPC 6128, qui contient 128 Ko de mémoire vive.
Ceci dit, peut-être que lorsqu'ils vont sortir un 16 bits avec 512 Ko, le CPC 464 va se vendre à 12 francs et cinquante centimes. Ils en sont capables, ces cons.
En septembre également, on pourra trouver un crayon optique pour 290 balles, ainsi qu'une RS 232 dont le prix n'est pas connu mais qu'on attendait avec impatience.

LES HITS CHANGENT DE MICRO

L'incomparable jeu de stratégie-arcade, à moins qu'il ne s'agisse d'arcatégique, **Boulder Dash** n'existait que sur des bécanes aussi peu connues que Spectrum, Commodore ou Apple. Dès la rentrée scolaire les petits veinards propriétaires de MSX ou d'Amstrad pourront s'éclater tranquillement avec leur version bien à eux.



Curieusement, pour chaque version un éditeur différent s'est débattu avec les problèmes d'adaptation. Originellement écrit sur Commodore et Apple par Statesoft, adapté par Beyond sur Spectrum, c'est Orpheus qui s'occupera d'éditer et de diffuser la version MSX alors que Mirrorsoft (appartenant à Bob Maxwell, le nouveau propriétaire de Sinclair) sortira celle sur Amstrad. Espérons que ces multiples bricolages ne porteront pas trop préjudice à la qualité intrinsèque de ce logiciel.

LE PRIX DE LA COMPATIBILITÉ

C'est le marasme, mes frères ! Les constructeurs s'arrachent les cheveux, écartent les oreilles, se mettent le doigt dans l'oeil et ne savent plus où donner de la tête. La question cruciale, pour ne pas dire vitale, est vaguement dérivée d'Hamlet : TO BE OR NOT TO BE COMPATIBLE ? Vous pouvez penser : je m'en tamponne, du moment que j'ai un micro pas cher, avec lequel je puisse faire un max de choses. Halte ! Sortez la tronche de votre porte-monnaie et essayez de comprendre ce qui se passe. IBM est le plus gros fabriquant et le plus important vendeur de micros. Les autres constructeurs ont le choix entre suivre et ne pas suivre. Les deux attitudes présentent des avantages et des inconvénients.
Unzio : SUIVRE : c'est ce que font BULL, LEANORD et GOUPIL en France. Cela signifie qu'on s'aligne sur les caractéristiques d'IBM, mais comme celles-ci commencent à être vachement démodées, les compatibles ne peuvent être que des resucées sans innovation. Seul intérêt de l'utilisateur, les compatibles sont souvent moins chers que l'original (voir le Laser PC, dernier né de la gamme). Mais le jour où IBM décidera de baisser franchement ses prix pas mal de constructeurs vont se ramasser le gadin du siècle. Après tout, IBM étant le plus gros constructeur, c'est lui qui devrait avoir le moindre coût de fabrication.
Deuzio : NE PAS SUIVRE ! C'est l'attitude de Hewlett Packard et d'Apple. Après avoir roulé des biscottos et montré à qui voulait les regarder qu'ils étaient capables d'innover de faire mieux, HP et Apple sont obligés de constater que la guerre totale avec IBM ne paie pas. Pourtant, sur le papier, ce sont eux qui ont raison. Nous autres, pauvres utilisateurs des chaumières, nous voulons profiter des dernières innovations technologiques. Qui voudrait acheter un électrophone à aiguille quand, pour cent sous de plus, on peut avoir une platine laser ? Seulement voilà ! Les non-compatibles se rétament les uns après les autres et bien malin celui qui pourra dire ce qui va se passer dans les six mois. Une chose est sûre : l'innovation ne tombe jamais dans la disquette d'un sourd. Tiens ! Regardez la souris et les fenêtrages lancés par Apple. Tout le monde utilise ces principes désormais. Ca n'est pas pour ça qu'Apple vend plus de Macs. On arrive dans la construction informatique avec une bonne idée, on en repart avec un IBM ou compatible.
Bon. Et les petits micros dans tout ça ? Alors là, c'est le bordel total. Tout le monde se fout de la compatibilité puisque la plupart des petits micros n'utilisent pas de disquettes. Mais ça ne va pas durer. Les hobbyistes en auront rapidement plein les bottes de s'emmerder pendant que l'escargot-magnéto charge un programme nul en une heure. Puisqu'on ne joue pas sur la compatibilité, il faut se rattrapper sur autre chose : la publicité ! Après tout, c'est encore le meilleur moyen de vendre, et ça peut convaincre les magasins de l'intérêt du produit. Pourtant, avouons-le, les petits micros n'ont qu'un intérêt limité et après un an de manipulation, n'importe quel hobbyiste veut passer la vitesse supérieure. Seulement les constructeurs ne peuvent pas fournir de nouvelles bécanes tous les six mois. C'est vrai quoi, merde, ça coûte sâcrément cher de faire des prototypes, des études de marché, et on n'est même pas sûr que ça va se vendre. Un exemple : SONY sort son MSX, et dans le même temps Amstrad balance son CPC664 avec lecteur de disquettes intégré pour un prix qui rase les pâquerettes. Alors ? Que faire ? Mon idée, c'est qu'il ne faut pas attendre : achetez n'importe quoi tout de suite sans savoir, ce qui vous permettra d'acheter très bien plus tard en sachant. La grand leçon à retenir, c'est qu'un ordinateur, c'est fait pour se JETER ! Deux ou trois ans de service et HOP, poubelle ! Quand t'as compris ça, t'as tout compris !

HÉ LES GARS ! ENCORE UN PLAN INFORMATIQUE POUR TOUS !

Et c'est du juteux ! 5 millions et demi de dollars sur trois ans vont être investis pour acheter des micros ordinateurs personnels aux écoles du Queensland en Australie. Avec le plan Kangourou, c'est dans la poche !

BIDOUILLE GRENOUILLE

Silence...
Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais je suis plutôt flemmard, en ce moment. Alors qu'avant j'essayais de raconter des histoires, maintenant je me contente de raconter ce qui se passe à l'HHHHebdo. C'est plus facile : je n'ai qu'à décrire ce qui est autour de moi. Ca m'arrange.
Aujourd'hui, il n'y a personne, on est samedi. Je suis venu pour rattraper un peu mon retard. J'aurais dû rendre ce texte la semaine dernière. Vaut mieux que je me dépêche, sinon je vais me faire engueuler par la maquette.
Allons-y, causons bidouilles. Frédéric Mommeja m'envoie la solution de "Intérieur" sur MSX. Rien de plus simple, vous allez voir :
Ouvrir tiroir du haut
Prendre bague
Prendre message dans bague
Prendre feuille
Prendre crayon
Ecrire code sur feuille
Ecrire Natacha sur feuille
Mettre feuille dans bague
Tourner droite
Ouvrir fenêtre
Mettre bague au pigeon
Ouvrir cage

On obtient alors le code "ERAINA JULIEN" qui permet de lire l'explication de l'énigme. Merci mon p'tit !
J'aime bien être à l'HHHHebdo quand il n'y a personne. D'habitude, c'est la ruche, ça fourmille, tout le monde parle, s'interpelle, tire des listings, mais là, c'est le silence total. Mmmhh, c'est bon.
Pascal Monnier, l'un de mes interlocuteurs de la première heure, vous indique comment avoir X vies dans Ultima Zone pour Oric Atmos.
Tapez ce programme :
0 FOR I = # 7800 TO # 781D : READ A$: POKE I, VAL ("# " + A$) : NEXT : DATA 48, 98, 48, 8A, 48, 20, 0E, 78
1 DATA 68, AA, 68, A8, 68, 40, AD, 00, 15, C9, 55, F0, 08, A9, 40, 8D, 4A, 02, 4C, B2, F8, 60
Faites RUN, puis DOKE # 24B, # 7800 et POKE # 24A, # 4C
Chargez Ultima Zone, faites POKE # 28CB, X et CALL # 600.
Voilà. C'est pas beau, ça ?
Dites donc, les mecs, un peu de sérieux. Je viens encore d'ouvrir une lettre d'un type qui me demande de lui envoyer des bidouilles sur Atari 800 XL. Faut pas déconner ! Si j'en avais, je les publierais ! N'oubliez pas que c'est VOS solutions que je passe. Je ne fais pas de stocks, je ne garde pas par-devers moi les bons plans.
Allez, un dernier truc, envoyé par Super-DD qui devient du même coup un habitué, puisque c'est la deuxième fois que je le cite. Je vous passe son courrier presque en intégral (j'ai coupé la partie où il dit que l'HHHHebdo est le meilleur journal du monde et que Bidouille Grenouille est la meilleure rubrique de la galaxie, par modestie).

Ne vous plaignez pas si cette semaine, j'ai fait un peu court. La rédaction m'a aimablement prié de lui céder un quart de page pour pouvoir causer plus de l'Atari 520 ST. Ils viennent d'en avoir un, ils sont tout le temps autour, ils veulent en causer, bon. Mais dans le prochain numéro, vous en aurez une page entière ! Non mais !

listing spectrum

```
*********************************************
* RIVER RESCUE,ACTIVISION:POKE 33426,0      *
* VIES ETERNELLES          POKE 33452,0     *
* CHUCKIE EGG,AGF:POKE 42500,3:POKE 42790,0 *
* POKE 42791,24:POKE 42710,33:VIES ETERNELLES*
* PI-BALLED,AUTOMATA:POKE 46441,0 OU BIEN   *
* POKE 46457,0 (POUR LES VIES ETERNELLES)   *
* FALL GUY,ELITE:POKE 44204,0 (VIES ET.)    *
* KOKOTONI WILF,ELITE:POKE 43742,0 (VIES)   *
* MONTY MOLE,GREMLIN:POKE 38004,0 (VIES ET.)*
* POKE 36301,201:POKE 35074,255 (SURPRISE !)*
BOMBERMAN,HUDSON:POKE 33240,0 (VIES ET.)    *
* POKE 32851,X:POKE 32846,X (X=VIES)        *
* TERROR DAKTIL,MELBOURNE:POKE 37629,0 (VIES)*
* DEATHCHASE,MICROMEGA:POKE 26463,0 (VIES)  *
* KOSMIC KANGA,MICROMEGA:POKE 36212,0 (VIES)*
* AUTOMANIA,MICRO-GEN:POKE 64589,4          *
*  (VIES)            POKE 64590,60          *
*********************************************
 OUF...JE CONTINUE ? ALLEY,SAIRPARTI !
*********************************************
* PYJAMARAMA,MICRO-GEN:POKE 48658,0 (VIES)  *
* TRASHMAN 2,NEW GENERATION:POKE 38656,142  *
* CAVELON,OCEAN:POKE 24019,146:POKE 24080,184*
* PSSST,ULTIMATE:POKE 24984,0 (VIES ETERN.) *
* POGO,OCEAN:POKE 44259,0:POKE 44260,33     *
* JETPAC,ULTIMATE:POKE 25018,0 (VIES)       *
* ATIC ATAC,ULTIMATE:POKE 36518,192 (VIES)  *
*                    POKE 36519,3           *
* LUNAR JETMAN,ULTIMATE:POKE 36965,0 (VIES) *
* POKE 36964,224:POKE 36965,3:POKE 37999,201 *
* PERMET DE TROUVER PLUS VITE LES BASES     *
* POKE 43092,x-1 (x=NB VIES)                *
* MOON ALERT,OCEAN:POKE 39756,0:POKE 37035,201
* AQUAPLANE,QUICKSILVA:POKE 25448,0         *
* POKE 25449,195 (VIES ETERNELLES)          *
* ALIEN 8,ULTIMATE:POKE 51736,0 (VIES ETERN.)*
* POKE 42592,255:POKE 42593,255 (STOP TEMPS) *
* BRUCE LEE,US GOLD:POKE 51795,0 (VIES J1)  *
*                   POKE 51803,0 (VIES J2)  *
T.L.L.,VORTEX:POKE 35006,0 (VIES)           *
*********************************************
 C'EST FINI ? NON !
 POUR INTRODUIRE CES POKES DANS UN PROGRAMME
DE LA MARQUE ELITE,TAPEZ CE PROGRAMME:
10 PAPER 4:INK 4:CLS
20 CLEAR 24100
30 LOAD "" CODE
40 RANDOMIZE USR 65100
50 LOAD "" CODE
60 POKE (ADRESSE),(VALEUR)
70 RANDOMIZE USR 41200
```

REMETTEZ-M'EN DEULIGNE

Les bonnes cuvées ressemblent aux bons crus. Lorsque l'on découvre le filon il ne reste qu'une seule solution : l'épuiser. La majorité des auteurs publiés deviennent des habitués de la rubrique : normal personne ne leur dispute le moins du monde la joie et l'honneur de figurer dans les colonnes de l'HHHHebdo. Certes vous n'arrêtez pas de flemmarder, lézarder, glander et autres sports du même acabit, mais n'oubliez pas de taper une ou deuligne de temps en temps, pour me faire plaisir.

Hervé INISAN procure une nouvelle fonction à son micro. Pour récupérer, dans A, la valeur ASCII d'un caractère en X,Y à l'écran tapez : (SHIFT arrobas)GETCHAR,X,Y,(arrobas)A.

Listing Amstrad

```
1 a$="010980211680c3d1bc0E80c31a80
474554434841d20000000000fe03c0c078
bb e5dd6604dd6e02cd75bbcd60bbdd4601
dd4e0002e1c375bb"
2 FOR t=1 TO LEN(a$) STEP 2:POKE &
7FFF+t/2,VAL("&"+MID$ (a$,t,2)):NE
XT:MEMORY &7FFF:CALL &8000
```

Vous venez de perdre ou de casser vos lunettes ? Pas de problème, Philippe DALGER vous répare ça en quelques secondes.

Listing Texas

```
1 A$="00000001001000110100010101100111 10
001001101010111100110111101111" :: B$="0
123456789ABCDEF" :: INPUT "UN CARACTERE
:":I$ :: I=ASC(I$):: CALL CLEAR :: CALL
CHARPAT(I,C$):: FOR J=1 TO 16
2 D$=D$&SEG$(A$,(POS(B$.SEG$(C$,J,1),1)-
1)*4+1,4):: NEXT J :: FOR J=1 TO 64 :: W
=VAL(SEG$(D$,J,1)):: X=INT((J-1)/8):: CA
LL HCHAR(X+9,J-8*X+9,-(W=0)*32-(W<>0)*I)
:: NEXT J
```

Frédéric MOMMEJA me mâche tout le boulot : le mode d'emploi figure dans le deuligne !

Listing MSX

```
1 'Touche SELECT-> copie de l'ecran en m
ode SCREEN 0 sur imprimante. Si impriman
te non MSX, faire au prealable POKE&HF41
7,1). CTRL-STOP arrete l'impression. Ent
ierement relogeable. Marche aussi bien s
ous BASIC que durant un programme en mod
e texte, CQFD!
2 FORI=0TO73:POKE&HF200+I,VAL("&H"+MID$(
"F5E5D5C53E07CD4101E640FE00203511BF03210
000AFF50E99ED69ED61E3E30DED78CDA500381CF
13CFE28F52806E728122318E3F1AFF53E0DCDA50
03E0ACDA50018EBF1C1D1E1F1C9",2*I+1,2)):N
EXT:I=&HFDC2:POKEI+2,&HF2:POKEI+1,0:POKE
I,&HC3'(c)FLEM
```

Umberto Barbudos NEBULOSA prouve grâce à cette petite ruse l'origine réelle du Basic de votre micro préféré.

Listing Atmos

```
1 FORI=#E43ETO#E436STEP-1:PRINTCH
R$((PEEK(I)OR#40)AND#7F);:NEXTI
```

Jérôme MICULLI vous offre un RESET qui bazarde le Basic en conservant le langage machine. Pour l'utiliser, faites RUN puis RESTORE.

Listing Commodore 64

```
1 DATA169,254,141,32,208,169,246,1
41,33,208,169,14,141,134,2,32,148,
227
2 FORI=680TO697:READA:POKEI,A:NEXT
:POKE792,168:POKE793,2:END:    RUN+
STOP/RESTORE,  SURPRISE!
```

Seul gagnant de la semaine, mais pour deux logiciels, Olivier HEURTIER vous joue du pipeau sur le clavier. Pour les notes, débrouillez-vous, les basses sont sur CONTROL et les aigus sur SHIFT gauche.

Listing Apple

```
5  FOR X = 1 TO 39: READ A: POKE
   767 + X,A: NEXT X: DATA 173,
   16,192,201,128,48,249,41,127
   ,170,189,0,128,240,241,133,0
   ,160,5,136,240,234,166,0,173
   ,48,192,202,234,234,234,234,
   234,234,208,247,76,19,3: FOR
   X = 1 TO 122: READ A: POKE 3
   2767 + X,A: NEXT X: CALL 768
   : DATA 0,0,0,0
10 DATA 203,215,181,170,151,127
   ,135,120,113,100,,,106,,191,
   228,,143,,,,161,,,,,,,,,,,,,
   ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,6
   2,,,49,52,43,41,36,30,32,28,
   ,,,,,,59,46,55,,34,,,,38,,,,,
   ,,,127,,,100,106,89,84,74,62
   ,66,59,55,49,,,52,120,94,113
   ,,70,,,,79,,,
```

Bien le bonjour chez vous et courez chez votre épicier habituel pour découvrir la page entière de deulignes du numéro d'Août.

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus !
Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer !
De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.
Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANCAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau.
Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.
Bonne chance !
Règlement:
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3 : La rédaction 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 votr, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1 rue des Halles 75001 PARIS.
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL :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.

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.

PEPE LOUIS REVIENT!

Pépé Louis Yarggllll arrive chtonk dans un recueil kraaaaaak de ses aventures bzoïngggg 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 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:.....

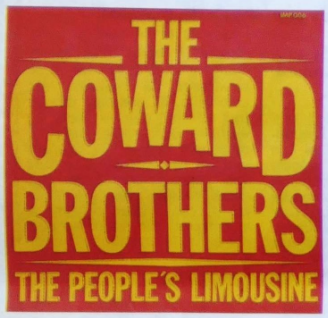
REGLEMENT: CCP ☐ ***CHEQUE*** ☐

LOGIZIQUE

Berroyer

PETITE ANNONCE

On avait parlé de Jay Dee Daugherty, "batteur de Télévision", dans le disque de "The Seclusions" chez Music Action. Il est chez Tom Verlaine, mais pas dans Télévision. Pardon pour Billy Ficca qui n'en saura d'ailleurs jamais rien. Music Action (15 carrefour de l'Odéon) est spécialisé dans l'import américain. J'y ai trouvé un groupe bizarre et intéressant. Une bande de clowns talentueux qui a pour nom "Red Hot Chili Peppers". Le style de musique est une sorte de funk rock, d'ailleurs Georges Clinton, l'ex-leader de Funkadélic doit produire leur prochain album. Ils sont de Los Angeles, ce qui donne parfois des chansons du cru comme "True men don't kill coyotes". A propos de cette région, tout renseignement concernant une vidéo qu'aurait tournée le Captain Beefheart serait le bienvenu. On la cherche. Cette maison édite également quelques disques. Pas encore autant que New Rose qui est devenue une vraie maison de disques avec plusieurs sorties par mois, mais quelques petites choses bien choisies comme ce Justin Trouble et son rock Juvénile qui va un peu dans tous les sens. A propos de juvénilerie, on trouve des choses américaines dans ce genre de boutique comme l'album des Seeds des années 60. Aujourd'hui, le retour des

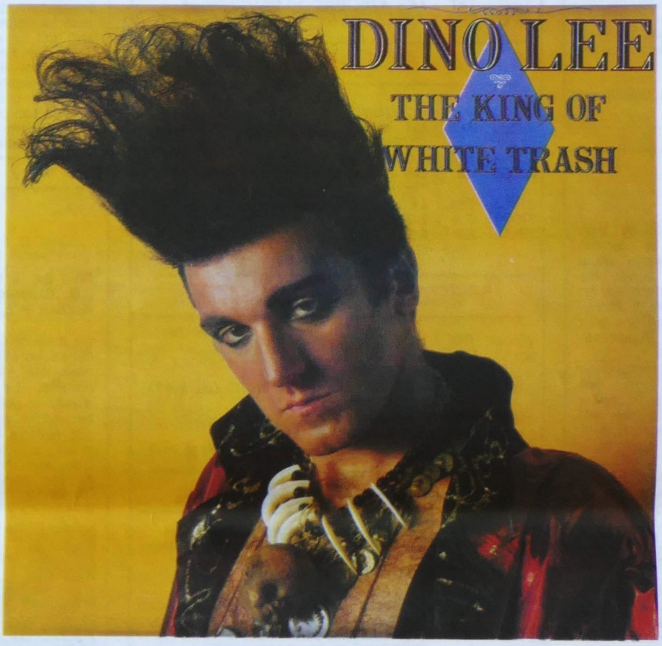


fleurs devrait laisser une petite place aux graines. Connaissez-vous "The Seeds" ? On trouve leur album "Future" à Music Action, donc. Avec sa double pochette d'origine, bien cartonnée, et son dessin néo naïf en faux puzzle conçue par le chanteur Sky Saxon. Vraiment très beau. Très niais, très tout ce qu'on voudra, mais incontestablement unique. Un groupe à la gloire de l'enfance, pas du pervers psychédélic, il y a tout bien l'attirail, outre les guitares, flûte, tabla, sitar et même harpe mais là c'est du rêve sans acide. C'est d'ailleurs un disque à offrir aux enfants, l'atmosphère leur conviendra et quand ils le passeront et repasseront des dizaines de fois ce sera tout de même plus digeste qu'Anne Sylvestre.

BÊTE DE SEXE

On se demande ce que sont devenus les Seeds et Sky Saxon en particulier. Comment vieillit-il ? Il devrait y avoir une rubrique du style "que sont-ils devenus" dans les magazines spécialisés. Sur le papier, c'est moins triste qu'à la télévision. Même si on voit l'ex-héros gracile, devenu un gros con de VRP, ça passe mieux. Qu'est devenue Betty Davis, ex-femme du trompettiste ? En ce moment avec la vague funk elle aurait sa place mais, bien que ça ne remonte qu'aux années 70, elle a pris de la bouteille. Elle ne pourrait plus faire son numéro de bête de sexe. On l'avait vue, superbe au festival du Castelet où des caméras gênaient sans cesse le public alors qu'on a jamais vu une image de cette bizarre réunion à laquelle était mêlé "Ricard". Le festival était à dominante Jazz-Rock. Elle est venue là comme un cheveu sur la soupe. C'était surprenant, quelques franchouillards gueulaient "A poil !". Faut dire qu'elle le cherchait. En attendant, c'était l'unique occasion de la voir en France. On trouve deux de ses albums chez Crocodisc, rue des Ecoles. Les deux qu'on ne trouvait pas quand est sorti Nasty Gal, son dernier je crois, et le plus accompli.

Autre rareté qui vaut le coup, dans la même boutique. Un disque de Mallard, "In a different climate", ex-groupe de Captain Beefheart, ça donne une musique de la famille de ZZTop, un blues rock très mâle, instruments maîtrisés, avec un relent cowboyerie. Ce qui nous amène tout naturellement, tagada tagada, à l'orchestre de Blacky Ranchette, un disque de chez New Rose, qui est en fait celui de Howee Gelb, chanteur guitariste pianiste, auteur compositeur dans la tradition du traditionnel. C'est un bon disque de l'Ouest. Pas country punk, plutôt classique. Si ça devient la mode on va voir ressortir un tas de choses, y compris les disques de Sir Douglas. On parlait de spécialistes des choses américaines, mais on regarde au dos des pochettes de disques récemment sortis, chez New Rose, et on voit qu'ils sont enregistrés en Californie, au Texas, à Memphis et même en Arizona. On peut être sûr d'une chose, quel que soit le style, avec ces petites boîtes, c'est que les groupes sont choisis pour leurs qualités musicales, plus que sur le fameux potentiel commercial, né dans l'esprit



d'incapables de grandes firmes. Vous ne pouvez pas savoir comme les gens sont mal choisis, la plupart du temps. Ce sont rarement des passionnés qui font le boulot. Seulement des gros malins qui ont bien copiné ou des commerciaux qui appliquent les mêmes méthodes à tous les produits. Souvent ils ne savent pas ce qu'ils vendent. Ni où est la demande ou quelles sont les rééditions possibles dans un catalogue. Les passionnés éclectiques, eux, savent, et pourraient être meilleurs commerciaux, finalement. Mais ils sont au chômage ou font d'autres boulots. Les petites maisons s'offrent des groupes qui leur plaisent, mode ou pas. On ne voit pas comment Blacky Ranchette pourrait faire un carton en France. C'est juste un groupe comme il y en a pas mal aux Etats-Unis et qui doit avoir du succès dans les petites salles où il tourne. Mais New Rose l'enregistre et l'importe. Ca semble impossible chez les grands labels. Un peu du même ordre, Alex Chilton, plutôt blues et rythm'n'blues, avec beaucoup de séduisante simplicité. Il reprend le "Tee Ni Nee Ni de James Isaac More", connu sous le nom de Slim Harpo à qui l'on doit maintes chansons reprises par les Stones, "I'm king bee", "Got love if you want it", "Shake your hips" et le nom des Moody Blues. C'est la même chose pour Chilton, rien ne le promet au statut de superstar mais ses enregistrements sont très attachants. En une phrase, ça ne casse pas trois pattes à un canard mais c'est pas de la merde. Et en une autre phrase · la merde c'est pas ce qui manque.

LA PEAU A L'INTÉRIEUR DES CUISSES

Toujours dans la même boîte, Rocky Erickson, l'ex-chanteur de "l'ascenceur pour le 13ème étage" est de retour. C'est son deuxième. Il est d'abord revenu avec les Aliens chez CBS, le voilà maintenant sur le label New Rose sous son nom. Toujours cette voix. C'est marrant comme la voix ne change pas avec le temps. C'est comme, d'après Cavanna, la peau à l'intérieur des cuisses des femmes. La voix de Rocky Erickson est haute et émouvante, avec des accents vaguement voisins de Cat Stevens en moins con. Dans "Don't slander me", ce serait plutôt comme Mac Cartney quand il imitait Little Richard. Enfin, c'est un vrai chanteur. Il y a beaucoup de gens qui savent chanter mais assez peu qui sont de vrais chanteurs. Comment expliquer la différence ? Le vrai chanteur c'est le musicien dont la voix est l'instrument et non pas l'instrumentiste qui chante parce qu'il a un sens musical. Remarquez, il y en a chez qui les deux existent. Ce n'est donc pas la bonne explication. Ah ! tenez, je me demande pourquoi je fais ce travail, si c'est pour ne pas réussir à expliquer les choses. Vous parlez d'une pédagogie. Voilà qui va encore faire des ânes. Et ce sera de ma faute. Il y a des moments, je me dégoûte. Faudra pas vous étonner si un jour on me retrouve, au fond du canal. C'est lourd à porter, cette médiocrité. Vous ne pouvez pas vous rendre compte, vous, avec votre grâce naturelle, votre légèreté. Oh ! Ne faites pas le faux modeste, je vous connais, va. Tandis que moi...

Enfin, heureusement que c'est pas vrai. Heureusement que c'est le contraire.

Evidemment tout de suite, il y en a qui prennent la mouche. Mieux vaut parler de musique, tenez. Même mal.

Pour en revenir à l'Ouest, Costello et son camarade de tournée -celui qui assurait la première partie de la tournée accoustique du petit Elvis et qui se faisait jeter de temps en temps viennent de pondre un 45 t très réussi sous l'amusant blaze de "The Coward brothers". Après XTC et le psychédélic c'est Costello et la country (qu'il avait déjà abordé sans se cacher) sous un faux nom. A quand un disque folk par les Dead Beats ? Ceux-là c'est le genre cuirs à clous, santiags, bécanes et chanteuse, famille Pretenders. Malheureusement, la place est prise. Après toutes ces choses à dominante sixties, passons à plus moderne, bien que ce soit un vieux disque de 82 -vous étiez encore tout gosse ! c'est de la musique d'aujourd'hui. Je veux parler de T.C. Matic. Je ne sais pas ce qu'ils deviennent, mais j'avais laissé passer leur album "L'Apache". Ils vengent les belges de tous les quolibets. Comme le jeune allemand qui a gagné Wimbledon (Wimbeul... ou Wim-Bleu... suivant les commentateurs) a vengé les hyper blonds ou les rouquins. Dans le rock, il y avait eu Johnny Winters pour les albinos. Leur musique est très personnelle avec beaucoup de trouvailles d'arrangements. Le chanteur est un peu braillard et scandeur, mais enfin la voix est bonne.

On attend toujours The disque, qui nous fera nous exciter de la plume de manière à vous faire courir chez le marchand avant même d'avoir fini de lire l'article. Le groupe ou l'artiste qui va mettre tout le monde d'accord. Le vrai créateur terrassant. Ce sera peut-être pour la rentrée.

DINO LEE EST TRÈS HONNÊTE

Encore un tordu qui doit être marrant à voir en scène, c'est Dino Lee "The King of White Trash". Mal embouché, très décoré et hautement coiffé, il donne dans le rock endiablé et Tex Mex perverti, son truc tient debout. Encore un clown rock. Il y a beaucoup de déconneurs comme ça aux Amériques en ce moment. Le temps revient à la dérision pendant que les anglais sont encore sérieux comme des papes.

On ne sait pourquoi il a écrit "Mini LP" sur l'album "Live in Japan" de Rain Parade. Les deux faces font un bon quart d'heure chacune, ce qui est fréquent sans que rien ne soit annoncé. En attendant, encore des inclassables, à cause des milles influences de leur musique. Mais c'est un des meilleurs albums de la fournée. Leur reprise de "Ain't that nothing" de Tom Verlaine est potable mais le solo de guitare rame un peu. Tom Verlaine est un vrai guitariste, avec un style, notes très précises, appuyées, vibrées, c'est difficile à reproduire. Au fait, que devient Tom Verlaine ? Il ne devrait pas tarder à y aller d'un nouveau disque. Lui c'est le véritable artiste qui a du mal à joindre les deux bouts, mais qui restera.

Ses disques se vendront toujours. Au fond, il est sûrement moins malheureux que celui à qui il a emprunté son nom. Il n'a pas vécu avec une mère qui gardait des foetus dans des bocaux sur un rayon de l'armoire du salon chez lui. Mais il n'a pas encore écrit un aussi beau vers que : "l'espoir luit comme un brin de paille dans l'étable".

Rain Parade est vraiment un très bon groupe. "Beyond The Sunset", c'est le titre de l'album, a été enregistré dans une petite boîte, près de la gare de Shibuya à Tokyo. Je connais. Je connais. J'y suis déjà tété. Il faudra que je vous raconte mes tremblements de terre.

A la gare de Shibuya il y a une statue de chien dans la cour. Un chien qui a parcouru je ne sais combien de kilomètres pour retrouver son maître. Il est représenté là comme le symbole de la fidélité. Les gens se filent rencard au chien. Il y a toujours un attroupement d'esseulés près de cette statue. Et dans le quartier il y a des boîtes. Il ne devait pas y avoir grand monde au Shibuya hall pour ce concert. On entend quelques vagues

clap clap ! à la fin des morceaux mais Rain Parade avait la frite. C'est pourquoi ils l'ont fait graver. Au revoir.

Berroyer.

Rain Parade "Beyond The Sunset" (import Island)

Dino Lee "The King of white trash" (New Rose)

Justin Trouble (Music Action)

The Seeds "Future" (Import Music Action)

The Red Hot Chili Peppers (Import Music Action)

The band of Blacky Ranchette (New Rose)

Alex Chilton "Feudalist Tarts" (New Rose)

Roky Erikson "Clear night for love" (New Rose)

T.C. Matic "L'Apache" (Pathé Marconi)

The Coward brothers "The people's limousine" (Demon Records).

CINOCHE !

édito

BOX OFFICE voir page 19

Ah ! Le dernier édito avant les vacances !
4 semaines pendant lesquelles vous pourrez être libre d'aller au Maroc sans être inquiétés par l'Epée de Damoclès de la censure locale à l'encontre de votre HHHHebdo chéri, c'est-y pas merveilleux, ça ?
Parce que faut qu'vous sachiez que y a qu'un seul numéro pour tout l'été, hé, hé, hé.
Qu'est-ce que j'va bien pouvoir faire en attendant, hein ?
Ben p't'ét' ben que j'va faire un tour à Neuve-lorque, voir c'que mes copains foutent avec leur putain de cinéma underground, on sait jamais, 'peut toujours y avoir des trucs intéressants à voir, hein ?
Et puis comme ça, j'pourrai voir des films distribués en France par le CIC avant qu'ils sortent en salle, hin, hin, hin !
Cette semaine, 2 films qui valent le coup et le coût, Les Frénétiques, génial petit film-culte qu'on nous cachait depuis 3 ans, et Un Eté Pourri, pas plus mal qu'un autre.
En attendant, j'vous mitonne un numéro spécial à ma façon !
Allez, lézardez bieng sureu les plageus aistivaleus, cong !

CLOU, l'ensoleillé de service.

LES FRÉNÉTIQUES
de David WINTERS

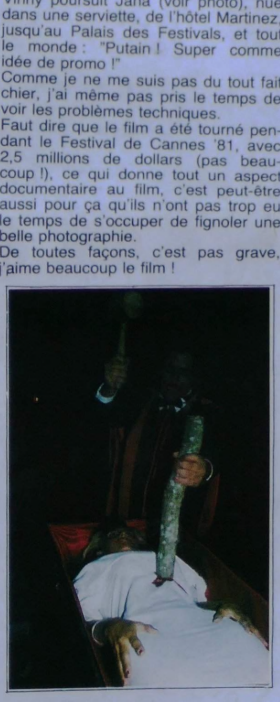
Avec Joe SPINELL (wah ! La claque ! Vu entre autres, dans Le Parrain 1 et 2, Rocky 1 et 2, Brubaker, Les Faucons De La Nuit et Maniac) et Caroline MUNRO (n'a pas fait de grands films connus, à part L'Espion Qui M'aimait. C'est dommage qu'elle ne joue pas plus, d'ailleurs. Mis à part dans Maniac, où elle tenait le premier rôle féminin. Ah, mais elle a déjà rencontré Spinell, alors? Oui.). 1H30. USA. 1982. 15/20.

Ben alors la Warner ? On attendait quoi pour le distribuer ce film, hein ?
Faut pas dormir sur ses lauriers comme ça : c'est trop facile !
Z'avez vu toutes les merdes qui sortent ? Et pas que dans 6 salles, mais dans 20, 30 voire 40 salles !
C'est quoi, c'est la maison mère qu'était pas chaude ? Ou alors vous venez juste de l'acheter, tous seuls comme des grands, à Paris ?
Comprenez-moi. J'avoue que ce film ne m'inspirait pas des masses au départ, d'autant plus que le titre a vachement changé entre l'anglais "The Last Horror Film", et le français, "Les Frénétiques". Bon c'est vrai qu'après vision, on peut comprendre pourquoi ce titre, et puis, comme l'affiche, elle est belle...

Vinny, chauffeur de taxi new-yorkais est fou amoureux/fan de Jana Bates, une actrice de films d'horreur, et tient absolument à faire son premier film avec elle : "Les Amours De Dracula". Jana et son mec, réalisateur (le mec de C. Munro est vraiment réalisateur, in ze laïfe), vont à Cannes présenter leur petit dernier, "Hurlements". Vinny débarque, son complexe d'Oedipe sur l'épaule et son scénar dans la poche.
Il cherche à contacter Jana, mais est évidemment éconduit par tout son entourage, le producteur, ex-mari de Jana, Brett Bates, entre autres.
Vinny en pleure de rage à sa maman au téléphone.
Clac ! Le lendemain Brett Bates disparaît, alors que Jana l'a vu égorgé dans la douche et son agent est retrouvé tué, disons plutôt massacré, hémoglobine garantie.
Tous les festivaliers ont les boules, mais pensent à un super-coup de pub.

Vinny n'en peut plus, kidnappe Jana, alors qu'elle va recevoir le Prix d'Interprétation Féminine, et, dans une mise en scène ultra-kitch (voir photo), Vinny va lui enfoncer le pieu rituel dans le coeur...
Tatatininin !!!

Vous foutez pas d'ma gueule. Ca a l'air banal comme ça, hein ? Eh ben si vous connaissiez la fin (in, in, in, in), vous en feriez pas autant, hé, hé.
D'abord, ce n'est pas un film où on a peur, pas du tout, même pas comme dans Le Retour Des Morts-Vivants.
Ici aussi il y a des gags : l'avion qui passe dans le ciel de Cannes, avec accroché à la queue, "C'EST TON DERNIER FILM D'HORREUR, JANA ! JE T'AIME", provoque toute une série de catastrophes plus ou moins loufoques sur la plage, où lézardent les festivaliers, du genre le serveur éberlué qui en laisse tomber le gâteau bien crémeux qu'il transportait sur les seins dénudés d'une starlette allongée !
Autre gag à répétition, celui-là, tout le monde croit que c'est une vaste opération de pub, en particulier lorsque Vinny poursuit Jana (voir photo), nue dans une serviette, de l'hôtel Martinez, jusqu'au Palais des Festivals, et tout le monde : "Putain ! Super comme idée de promo !"
Comme je ne me suis pas du tout fait chier, j'ai même pas pris le temps de voir les problèmes techniques.
Faut dire que le film a été tourné pendant le Festival de Cannes '81, avec 2,5 millions de dollars (pas beaucoup !), ce qui donne tout un aspect documentaire au film, c'est peut-être aussi pour ça qu'ils n'ont pas trop eu le temps de s'occuper de fignoler une belle photographie.
De toutes façons, c'est pas grave, j'aime beaucoup le film !



UN ÉTÉ POURRI
de Philipp BORSOS

Avec Kurt RUSSEL (abonné généralement aux films de Carpenter, mais vous le verrez aussi très bientôt dans le 2ème film de Zemeckis, La Grande Magouille), Mariel HEMINGWAY (petite fille d'Ernest, et, ah ouais, dans l'article sur Cabourg, je m'étais gouré, c'est elle dans Star 80, et non Margaux, sa grande soeur, autant pour moi) et Richard JORDAN (surtout connu pour L'Age De Cristal, ici, c'est le machiavélisme personnifié). 1H43. USA. 14/20.

Pour un été pourri, c'est vraiment un putain d'été pourri, la "saison méchante" comme qu'y disent par là-bas à Miami.
Tornade, pluie, ouragan, pluie, chaleur, lourdeur, pluie, tornade, orage, éclairs, pluie.
Vu comme c'est parti, on en a au moins pour tout l'été comme ça.
Malcolm Anderson est un reporter de talent qui bosse au Miami Journal. Sa nana, Christine, le tanne pour qu'ils se barrent au fin fond du Colorado, peinards, tranquilles, mais lui hésite toujours, espérant le scoop de sa vie.
Son chef le branche un jour sur une banale affaire de meurtre. Le lendemain de la parution de son article, le tueur l'appelle au journal, lui, Malcolm, le félicite pour son papier et lui annonce 4 autres meurtres.
On authentifie l'appel et les ventes du canard commencent à grimper.
On trouve les meurtres N° 2 et 3 par les indications du tueur à Malcolm, et les ventes continuent de grimper.
Les rapports s'intensifient entre le tueur et le reporter, et la presse nationale s'empare de l'affaire. Malcolm devient une star, on parle de Pulitzer.
Le tueur prend la mouche, parce que s'il doit y avoir une star, c'est lui et non pas le journaliste dont il reconnaît cependant la valeur.
Il se venge d'abord en ridiculisant Malcolm. Il se présente à lui déguisé et grimé, soi-disant pour lui livrer des informations sur le tueur, puis en enlevant Christine.
J'vous raconte pas la fin, parce que faudrait pas voir à voir, non plus !

Voilà un nouveau film mettant le journaliste en position de héros. Le dernier du genre, si je ne m'abuse, était Under Fire, avec Gene Hackman.
En fait, on peut presque faire un classement de la position du reporter/journaliste/presse dans les différents films qui existent :
- pur et dur, incorruptible, quoi. Les Hommes Du Président (Watergate), La Femme Modèle, Bas Les Masques ou Le Syndrome Chinois.
- se posant des questions incessantes. Le Faussaire, Under Fire.
- s'appuyant sur le journal/téle/radio pour asseoir sa puissance et son pouvoir. Citizen Kane ou Chateauvallon (sic).
- tout pour le scoop. Absence de malice, Un Eté Pourri.
- Fabrication d'un mythe pour sa propre gloire/mystique. Le Cavalier Electrique.
Bien sûr, ma liste est loin d'être exhaustive, et sûr que certains films cumulent plusieurs effets du genre.
Mais il faut voir que, bien qu'étant de la fiction, ça s'passe en vrai aussi !
Il y a quelques années, une jeune reporter pour le *Washington Post* (je crois !) remporta le Pulitzer (LE prix pour un journaliste) pour l'interview d'un gosse noir de 8 ans accro à l'héro. Après enquête, il s'avéra qu'elle les avait tous complètement grugés et que c'était du baratin de A à Z. Balèze, la nana !
Et l'affaire des faux carnets d'Hitler, c'est pas un beau coup, ça ?
Comme quoi, quand on vous dit que la réalité dépasse la fiction !
Sûr que la position d'un journaliste d'actualité est difficile à assumer, surtout pour les reporters, que ce soit dans la pègre parisienne, les bas-fonds londoniens ou bien le Liban, le Nicaragua ou le Viêt-Nam. Comment peut-on rester neutre ?
C'est d'ailleurs le problème de conscience que se pose Gene Hackman dans Under Fire.
D'autre part, comment ne pas être impliqué un minimum lorsqu'on fait l'interview d'un bandit en cavale ou un

dictateur, voire un Darquier De Pellepoix ("on a gazé que des poux à Auschwitz", c'était en '79, je crois bien). Ou encore, lorsqu'un assassin (l'origine du mot, c'est "fumeur de haschich" !) appelle un journaliste pour lui offrir le scoop sur un plateau, ça vous paraîtrait pas louche à vous ?
Parce qu'en fait, c'est ça le problème posé par le film.

Bon, assez causé. Revenons au film.
Maintenant que j'ai assez délié sur le fond, parlons un peu de la forme.
Niveau acteurs, tout good.
Kurt Russel est très à l'aise dans ses nouvelles baskets de journaliste, ainsi que Muriel Hemingway dans les siennes d'institutrice.
Niveau photographie, très joli.
La preuve la plus étonnante, c'est qu'on ressent presque la chaleur moite de Miami et comme en plus le son est excellent, on a aussi l'impression de recevoir la pluie battante en pleine poire.

Mais, eh oui, y a très souvent un "mais", je trouve quand même le film un peu lent, à croire qu'il fait tellement chaud que les acteurs ont de la peine à se mouvoir, comme des mouches dans du miel et, si j'ai bien tout compris à ce qu'on m'a appris à l'école, c'est la mise en scène qui est en cause quand c'est comme ça. Alors à ce moment-là, on se précipite sur le dossier de presse, et on regarde à combien de films il en est le gentil réalisateur, et la réponse est... 2 !
Bon. C'est son 2ème film ? Alors ça va, arriver à ce niveau en 2 long-métrages, c'est fort.
Chapeau Monsieur Borsos !

STICK, LE JUSTICIER DE MIAMI
de Burt REYNOLDS

Avec Burt REYNOLDS (Vous voulez vraiment que je l'présente, hein ?), Candice BERGEN (petit rôle, mais quand même, elle est bien belle) et George SEGAL. 1H50. USA. 13/20.

Stickly sort de 7 ans de taule, et il a pas franchement envie d'y r'tourner, c'qui l'intéresse maintenant, c'est voir sa môme de 15 piges. Manque de pot, dès l'départ, un de ses vieux potes l'embarque dans une galère où il se fait descendre (le pote, pas Stick, eh pomme, bon ça va je sais que mes phrases sont pas claires !). Stick est pas mal décidé à venger son poteau et se rase la barbe.
Il se trouve un job de chauffeur, qui est en même temps une planque et un QG.
La galère empire (avec des tas de petites fioritures sur la proue) , sa fille est enlevée par les vilains, il tue tout le monde et s'en sort avec Rolls Corniche blanche décapotable, sa fille et Candice Bergen en prime.
Vous laissez pas abattre, je suis d'une mauvaise foi étouffante et je l'sais.
En fait ça commence bien. Non, pas bien dans l'histoire, mais bien au niveau cinématographique.
Reynolds joue sobre, vieux, usé et prêt à repartir du bon pied. On est content parce que la photo est belle, le montage est serré, et en même temps suffisamment lâche pour bien rendre cette atmosphère de film noir.
Mais Burt Reynolds a quand même une image à défendre, et faut pas déconner avec ça.
On l'comprend, une star comme lui avec un personnage aussi marqué se doit de ne pas décevoir son public.
C'est pas le seul à faire ça : Chuck Norris sort du même moule et beaucoup plus haut, Harrison Ford.
Donc, on n'est pas vraiment étonné lorsque le film bascule complètement en sa faveur et qu'on ne croit plus du tout en toutes les questions existentialistes qu'il se pose.
Reste un film pas déplaisant où on ne s'ennuie pas, vu que plus ça va, plus ça cartonne, jusqu'au final, disons même jusqu'au générique de fin, puisque c'est vraiment là que se termine le film (et c'est bien fait pour la gueule des mecs qui restent jamais pour voir

le générique.)
Vous aimez Burt Reynolds ?
Il vous manquait depuis les "Canonball" ?
Eh ben allez-y, soyez pas timides !

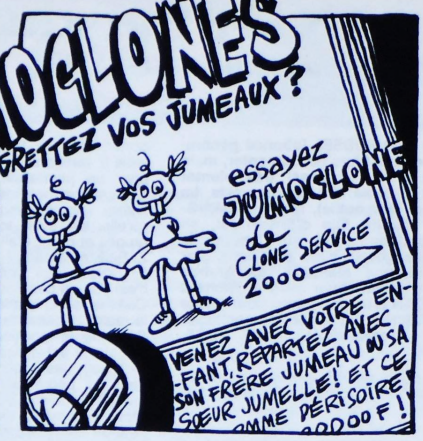
NOM DE CODE : OIES SAUVAGES
d'Antony DAWSON

Avec Lee VAN CLEEF (avec son air de vieux rapace, disons carrément de vautour, et en plus c'est le pilote d'hélico !), Lewis COLLINS (le chef, le héros, quoi), Klaus KINSKI (le salaud qui cache tellement bien son jeu, qu'à la troisième image on a déjà tout compris !), Ernest BORGNINE (vieux routier du cinéma qu'avait sûrement une traite d'impôt en retard et qui a donc accepté de faire ce film) et Mimsy FARMER (junkie malgré elle, la pauvre !). 1H30. SUI. 08/20.

Les suisses cette année, c'est très simple : ils auront produit un film nul (celui-ci) et un Godard, comme toujours, Godard (c'est pas celui-ci, quoi que j'aimerais bien voir ce que ferait Godard de ce genre de scénario, comme ça rien que pour rire).
Je ne vous laisserai pas moisir plus longtemps à attendre mon verdict, c'est nul !
Au départ, j'étais vachement déçu, parce que j'étais persuadé que c'était un film ricain. Non pas que j'aie un amour immodéré pour ce que ce pays prolifique nous envoie, mais disons que j'avais dans l'idée que tous les films qu'on reçoit sont bien interprétés, au moins.
Mais, comme maintenant je sais que c'est un film suisse, alors, tout va mieux !
L'histoire...
L'International Drug Agency charge un groupe de mercenaires de détruire un entrepôt d'opium dans la jungle thaïlandaise. Comme que vous avez tous déjà compris, ils y arrivent, après quelques galères, et une ou deux trahisons bien senties.
Pourquoi ce film est-il si mauvais à mes yeux ?
1/ L'interprétation :
La plupart des acteurs sont mauvais, à part les grandes stars qui n'ont en fait que des rôles mineurs, à part Lee Van Cleef. Ils plaquent leur texte, pas d'expressivité, bref, rien.
2/ Le son :
Ils ont tenté d'utiliser la stéréo. Ouille ! La prise de son est, euh... nulle ! Ils ont dû faire ça avec le vieux UHER de mon père, parce que sinon c'est qu'un troupeau d'éléphants a dû dormir sur le Nagra sans qu'ils s'en aperçoivent, dernière solution, n'ayant plus de bandes magnétiques, ils ont dû enregistrer sur des rouleaux de PQ. Si ça se trouve, c'était les trois à la fois !

3/ Le mixage :
Rien que d'en parler, j'en ris encore. On voyait les lèvres du type bouger pendant 8 secondes, et il ne parlait que pendant 7 !
Au moins j'espère que dans la version française on a pas ce genre de galères !
4/ La photo et le montage :
Vous voyez les films de série B où à chaque fois que les personnages vont dire quelque chose d'important on a un super gros-plan, avec champ contre-champ ? Les mêmes qu'on a ici, j'vous jure, les mêmes !
Il y a aussi une scène de poursuite totalement invraisemblable avec une voiture qui monte sur les parois d'un tunnel et qui y reste pendant bien 600 mètres ! Le pire dans cette poursuite, c'est qu'elle est filmée très lentement, on a aucune impression de vitesse, rien, on fait du 40, et vous avez qu'à vous persuader qu'en fait c'est du 200 !
Bon, j'arrête là le massacre, j'en ai déjà trop dit !

VIENS DONC VOIR, CHRISTIANE...
JMenu
BIJE-SOUK!


JUMOGLONES
VOUS REGRETTEZ VOS JUMEAUX?
essayez JUMOGLONES de CLONE SERVICE 2000
VENEZ AVEC VOTRE EN-FANT, REPARTEZ AVEC SON FRÈRE JUMEAU OU SA SŒUR JUMELLE! ET CE

OH, C'EST BIEN, ÇA, ET C'EST PAS TROP CHER.
ET DE PLUS NOUS PAIERONS MOINS D'IMPÔTS.

VIENS, VICTOR, NOUS ALLONS TE FAIRE FAIRE UN FRÈRE JUMEAU.
?

VEUX PAS
VEUX PAS
CHUT

UN FRÈRE JUMEAU POUR CE PETIT GARÇON... BIEN SÛR, AUCUN PROBLÈME!
CLONE SERVICE 2000

C'EST L'AFFAIRE DE QUELQUES MINUTES!

ET VOILÀ!
OH! VICTOR TOUT CRACHÉ
PLUS VRAI QUE LE VRAI!

BONJOUR MÈRE, BONJOUR PÈRE, SALUT FRÈRE!
BLÉAH
BONJOUR MON PETIT!
NOUS T'APEL-LERONS HECTOR.

SOIS POLI AVEC TON FRÈRE, TOI, HEIN!
NE VOUS INQUIÉTEZ PAS, MÈRE, JE VOUS L'ÉDUQUERAI!
WIN! WIN!!

VICTOR! TES COUDES!!
ET MANGE TES ÉPINARDS
C'EST DÉGUEU-LASSE!

PUISQUE JE NE MANGE PAS, JE VAIS FAIRE LA VAISSELLE, MÈRE!
C'EST BIEN, HECTOR!

JE VEUX VOIR BILLY AÏOLI SUR L'AUTRE CHAÎNE!
QUEL JEU PASSION-NANT QUE LE FOOTBALL, PÈRE!
TAIS-TOI!

MES JOUETS SONT NULS! J'EN VEUX D'AUTRES!
OH, ÇA VA! EST-CE QU'IL RÉCLAME DES JOUETS, HECTOR?

MATHS 2, ANGLAIS 3, FRANÇAIS 6! ET HEC-TOR QUI A 20 PARTOUT!
SNIF SNIF

TU DEVRAIS PRENDRE EXEMPLE SUR MOI ET BIEN TE TENIR, FRÈRE...
VA TE FAIRE FOUTRE, SALE MACHINE!

PAN

FINALEMENT, UN FILS UNIQUE, C'EST AUSSI BIEN.
FIN
JMenu85

B.D!

ebdito

Ah, qu'il est doux de ne rien faire quand c'est le bordel autour de vous. Surtout qu'autour de moi, c'est vraiment le bordel, ils sont tous en train de s'agiter comme des fous pour boucler le numéro quadruple de la semaine prochaine, il faut voir ça : une trentaine de mecs et de nanas en train de courir dans les couloirs et de s'affoler parce qu'ils sont à la bourre. Moi, on me fout la paix, personne ne vient me déranger, je relis pour la troisième fois les Freak Brothers dont je vais vous parler la semaine prochaine, ma page Fanzines et mes deux pages Info-BD sont terminées. Je devrais partir tout de suite, mais je préfère continuer à lire dans cette ambiance, c'est jouissif au possible pour un fainéant comme moi. Ce sidi, cette semaine, c'est plutôt bien, non ? Tout est lisible et il y a un nouveau Bretécher. Vous pouvez tout acheter, sauf le Crumb si vous ne parlez pas anglais. A la semaine prochaine, ca va barder !

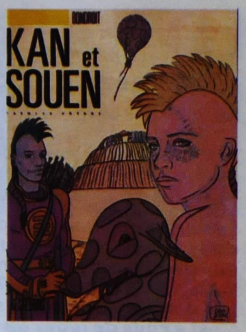
MILOU

BD-PARADE

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
HISTOIRES A LA CON	CARALI	16
DOCTEUR VENTOUSE	BRETECHER	16
CE QUI EST EN HAUT	MOEBIUS	15
CHEZ LUCIEN	MARGERIN	15
CLARKE ET KUBRICK	FONT	15
SUPER PHACOCHERE	SHELTON	15
CARAGAL	PAAPE	15
HANS	ROSINSKY	15
DESTIN FARCEUR	PTILUC	15
LA TERRE CREUSE	SCHUITEN	15
LOVE TO TEN	CRUMB	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
DENT DU LOUP	FAURE	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	MIC DELINX	13
KAN ET SOUEN	BONDROIT	13
LUC LEROI REMONTE.	DENIS	13

JE VOUS SALUE, MAÎTRE

Je l'ai échappé belle ! J'ai failli dire que c'était pompé sur Moebius. Or, voilà-t-il pas que pas du tout ! C'est un hommage. Et vachement bien fait, en plus. Le dessin ressemble à du, les textes ressemblent à du, les couleurs ressemblent à du, tout ressemble à du. C'est inspiré par le mythe "Arzack", de Moebius bien entendu.
C'est tellement un hommage, d'ailleurs, que si vous aimez Moebius vous devez l'acheter, et que si vous aimez pas vous devez pas. C'est simple, non ?



KAN ET SOUEN, de BONDROIT chez KESSELRING, 39 francs inspirés.

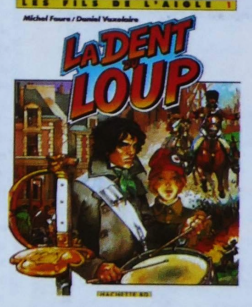
LE BON PRISONNIER

Hans est employé par le gouvernement de l'unique cité terrestre qui soit encore debout. Son boulot consiste à redresser les erreurs de l'histoire en se baladant dans le temps. Manque de bol, il est tombé amoureux d'une sauvageonne de l'extérieur et il va ramer comme un fou pendant tout l'album pour la ramener chez lui : voyage spatial, planètes hostiles, jeux du stade chez les hommes-papillons, gigantesques incendies au pays des hommes-arbres, marais gluants, combats volants ou sous-marins, rien ne lui sera épargné. Avec un tel scénario, il aurait été facile de faire du gnangnan : des personnages comme la Reine-abeille ou le Monarque-vieux-chêne sombrent vite dans l'imitation Walt Disney niaise. C'est raté, l'album est tout bon : pas de lieux communs, pas d'erreurs, ça se lit d'un trait en baissant la radio pour bien en profiter.

Hans, le prisonnier de l'éternité de Rosinsky et Duchateau aux éditions du Lombard. 33,50 bras d'arbres.

F-A-U-R-E

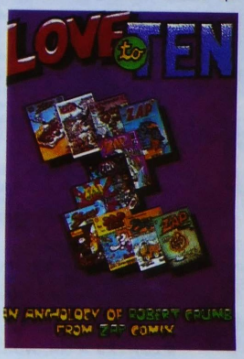
Tiens, de l'histoire de France pas chiante ! Des sans-culottes, des aristos, des guillotines, du dessin réaliste bien mis en scène, bien mis en couleurs, bien mis en page et bien documenté. Que demande le peuple ? Du sang et du cul ? Pleurez plus les prolos : y a tout ce qu'il faut ici !
Ne ratez pas le passage où le héros, pour sortir de Paris contrôlé par les coupeurs de têtes, se déguise en cadavre mort de la petite vérole depuis trois jours. Pour faire plus vrai, son manteau est doublé de rats crevés : heureusement que personne n'a encore trouvé le moyen de faire passer les odeurs dans les BD.



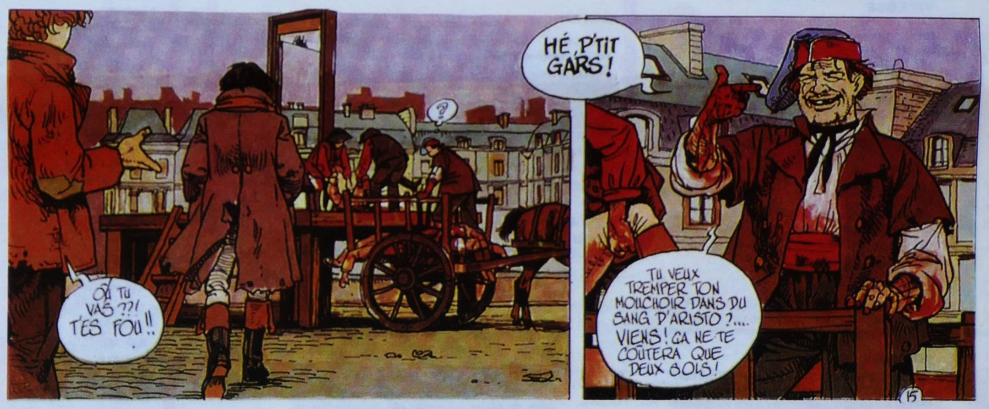
La dent du Loup de Faure chez Hachette BD. 36 queues de rats.

LES ÉCHARPES MAUVENT RESSORTENT DES PLACARDS

Love to Ten, c'est un recueil des bandes de Robert Crumb qui sont passées dans son fanzine "Zap", de 1967 à 1980.
C'est vraiment très bon. Crumb est génial, pas de doute. C'est un des plus grands dessinateurs "underground" américains, sinon le plus grand. En plus, il y a beaucoup à lire, dans cet album. Ne serait-ce que les pages de garde : "Nous, on déconne pas avec les trips légaux. Tous droits réservés !". Enfin, c'est à peu près ça, je traduis.
Ah, ben j'avais oublié de vous dire : c'est en anglais. Et accrochez-vous, parce que l'argot américain...
Dommage que Bonnefoy soit occupé à traduire le quatrième tome du "Guide du routard galactique", il aurait pu nous traduire ça en trois coups de cuillère à pot !



LOVE TO TEN, de Robert CRUMB chez ARTEFACT, 95 francs - Ah, zut, j'avais pas vu le prix. 95 balles, dur. Faut pas déconner.



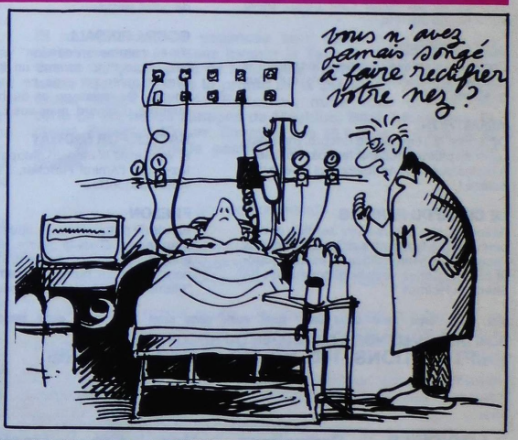
Attention !

Voici, en direct, une pub racoleuse et putassière pour vous signaler que dans le prochain numéro, qui n'est autre que les quatre prochains numéros, puisqu'il(s) est (sont) quadruple, bref, vous trouverez, outre DEUX (2) pages d'informations sur l'actualité de la BD, UNE (1) page entière sur les deux principales séries de Gilbert Shelton, "les Fabuleux Freaks Brothers" et "Fat Freddy's cat" et UNE (1) page complète sur les fanzines, c'est à dire les fanzines.
Enfin, vous en saurez plus la semaine prochaine.

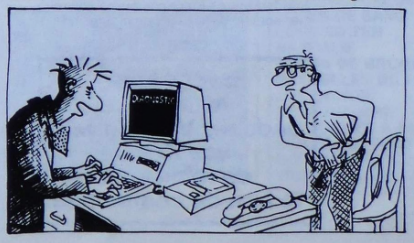
EN VÉRITÉ

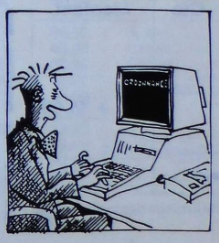
Un bobologue, selon Claire Brétécher, c'est un docteur qui soigne les maladies imaginaires des gens riches. Vous avez mal là et là quand vous jouez au golf ? C'est le stress, 15 jours de vacances et ça fera 450 francs, merci.

Une fois de plus, Claire (oh... Claire...) arrive à surprendre le lecteur avec sa faculté de perception du non-dit.
Pardon.
Une fois de plus, Claire (oh... Claire...) arrive à surprendre le lecteur avec sa façon de déjouer les conventions sociales, de mettre à nu nos angoisses, de démonter avec une nonchalance incroyable tous nos tabous.
Sa concierge portugaise qui intercepte le docteur alors qu'il se rend à son cabinet pour lui dire que "régardez la Sécou qué chont cons ! Qué me fa des ennuis à remborjer les papiers por mon achidente de trabatch" est vraiment géniale. Sa cousine moche qui engage un acteur pour faire croire qu'ils vont se marier à seule fin de faire chier le reste de sa famille est superbe.
Tout est bien. C'est du Bretécher, merde, c'est un label de qualité, ça ! Si vous connaissez pas Bretécher, vous ratez quelque chose.
Seul truc un peu dérangeant : le bouquin est dédié à "Guy". C'est qui, ce mec, Claire ? Hein ?



DOCTEUR VENTOUSE, BOBOLOGUE de Claire BRETECHER chez ELLE-MEME (elle s'édite à compte d'auteur), 45 ordonnances vierges.





SALUT LA PROMO!
VOIR PAGE 17

DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

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

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

nouveau

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 nettoyer en plus les océans, faut pas pousser... A moins que vous ne soyez plus balèze que balèze !

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

ELIDON
Voletez 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 prendrez les commandes de votre vaisseau.

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

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

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

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

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, noubliez 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 vous ferez un plaisir de parcourir si vous aimez admirer de la belle programmation !

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. **93**

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

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	MEGAHITS	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	MEGAHITS	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 MO5, TO7 AVEC EXTENSION 16K ET TO7. 70

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 MO5	K7	J M	*	125
9	SPACE SHUTTLE SIMULATOR MO5	K7	F R J	*	260
10	VOX MO5	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 !

Eureka!

Personne n'a encore trouvé !

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

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

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

M.....
Adresse.....
Code .....Ville .....

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

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

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

Bon de commande à retourner à
Eureka Informatique
39, rue Victor Massé
75009 PARIS
Tél : 281.20.02
Télex : 649 385 F

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

M. : _____
Adresse : _____
Code _____ Ville _____
désire commander :
Un ensemble ORIC à 3 490 F ..... ☐
Un ORIC ATMOS à 990 F ..... ☐

Les matériels suivants :

Qté	Désignation	Prix

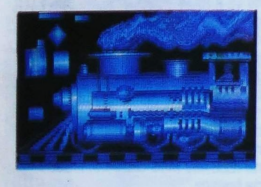
Ci-joint mon règlement par _____

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

OH, PUTAIN, LE GRAPHISME !

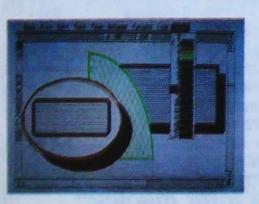
Suite de la page 1

configuration de la RS 232 et le même pour une imprimante. Gag : l'imprimante Apple (Imagewriter) ne marche pas avec l'Atari. Décidement, ce n'est plus une guerre, c'est une guérilla.
Les disquettes 3 pouces et demi en simple face contiennent, une fois formatées, 350 Ko. La vitesse de transmission des données de ce périphérique est d'environ 100 Ko en 11 secondes, ce qui n'est pas exceptionnel.



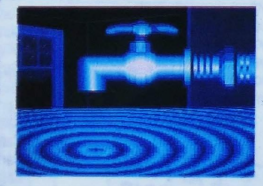
JE VEUX FAIRE DES DESSINS !

Rien de plus simple. D'abord, il y a deux utilitaires performants qui existent : Gem Draw, dont j'ai parlé un peu plus haut et Gem Paint, dont je vais parler un peu plus bas. Celui-ci est un utilitaire "artistique". C'est-à-dire qu'au lieu de manipuler des formes logiques (cercle, carré...), il considère l'écran



comme une suite de pixels. En haute résolution, 640 lignes de 400 points sont disponibles, mais monochrome seulement. En moyenne

résolution, c'est 640 lignes de 200 points que l'on obtient avec 4 couleurs au choix parmi 512 et en basse, si l'on n'a "plus que" 320 lignes de 200 points, en revanche on peut afficher 16 couleurs simultanées parmi 512. Avec Gem Paint (c'est avec ce logiciel qu'ont été réalisées les illustrations de cet article), on peut remplir des formes avec n'importe quel motif, changer la couleur de certaines portions d'écrans, bref, tout ce dont on peut rêver.



J'AI OUBLIE QUELQUE CHOSE ?

Voyons voir. Je vous ai dit que l'Atari serait en vente au public dès septembre ? Non ? Eh bien, voilà qui est fait. Je peux même vous préciser que 250 machines seront en démonstration chez 250 revendeurs (un calcul rapide m'amène à la conclusion qu'il y aura une machine par revendeur) dès la fin juillet.
Ah ! Il n'est pas du tout certain que le logo ET le basic cohabitent. Il semble qu'il y aurait des versions avec le basic, et d'autres avec le logo.

Promis, on parle plus de l'Atari jusqu'à ce qu'on ait des softs valables.

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

Vous détestez votre libraire ? 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.

	PRIX
CE QUI EST EN HAUT	35,00
CHEZ LUCIEN	30,00
CLARKE ET KUBRICK	38,00
DENT DU LOUP	36,00
DESTIN FARCEUR	64,00
DOCTEUR VENTOUSE	45,00
FOLIES ORDINAIRES	69,00
GUERRES FROIDES	49,00
HANS	33,50
HISTOIRES A LA CON	46,00
J.FOCUS TEHERAN	46,00
JOHNNY FOCUS	69,00
KAN ET SOUEN	39,00
LA TERRE CREUSE	60,00
LOTUS DE SANG	33,00
LOVE TO TEN	95,00
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

SALUT LA PROMO!

Et on continue, les vacances sont faites pour écrire des cartes postales. Laissez tomber le Tour de Pise, les Pyramides et les gratte-ciels de New-York, envoyez des cartes postales. Pour l'achat de la promo de la semaine, "Docteur Ventouse, bobologue" de Brétecher, nous vous offrons une série de six belles zimages de Moebius, Bilal, Liberatore, Pichard, Forest et F'murr. Envoyez vos 45 balles + 6 francs de port et c'est dans la poche pour les 25 balles de cartes gratos.

Bon de commande

☐ Envoyez-moi immédiatement et sans délai ... exemplaires de **Docteur Ventouse, bobologue** avec 6 cartes postales gratuites ou je fais un malheur. Ci-joint 40 francs + 6 francs de porc.

☐ Par ici la bonne soupe. Je veux et j'exige commander un album de la liste ci-contre. Je vous envoie ma commande et le blé correspondant plus six francs par album.

☐ Vous avez deux possibilités : m'envoyer votre bulletin de vente par correspondance ou aller vous faire cuire un oeuf.

☐ Je ne veux rien du tout, laissez moi vivre.

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

Envoyer ce bon à : **IMPRESSIONS** 3 Impasse du Colombier. 95230. SOISY.

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, tintin : 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

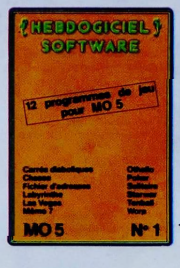
Le logiciel à sa juste valeur

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

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

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

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



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

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

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

BON DE COMMANDE A 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 : ___,00 F
DATE :

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

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

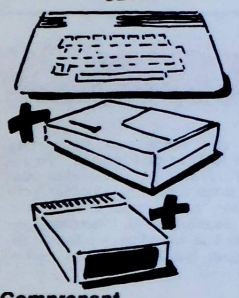
MICRODIFFUSION VERSAILLES TOURS
19, rue St Honoré
78000 VERSAILLES
Tél. : (3)951.60.31.
9, Place du Président Coty
37100 TOURS
Tél. : (47)54.24.93
MD VERSAILLES TOURS

MICRODIFFUSION BORDEAUX
6, rue Philippart - 33000 BORDEAUX
Tél. (56) 52.53.11
MD BORDEAUX

MICRODIFFUSION TOULOUSE
43, boulevard Carnot - 31000 TOULOUSE
Tél. (61) 22.81.17
MD TOULOUSE

MICRODIFFUSION LYON
66, rue Dedieu
69100 VILLEURBANNE
Tél. : (7)852.26.64.
MD LYON

LASER 310
SENSASS !

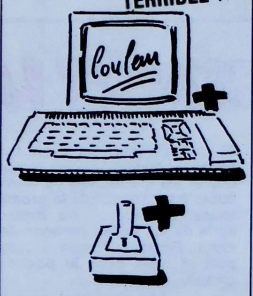


Comprenant
— Unité centrale 80 K RAM.
— Lecteur disquettes 5 1/4.
— Imprimante 4 couleurs.

GRATUIT
Imprimante 4 couleurs (quantités limitées)

Prix imbattable !
2.980 F TTC

AMSTRAD 664
TERRIBLE !

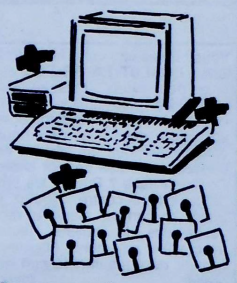


Comprenant
— Unité centrale 64 K RAM.
— Lecteur disquettes.
— Moniteur couleur.

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

5.990 F TTC

LASER 3000X
EXTRAORDINAIRE !



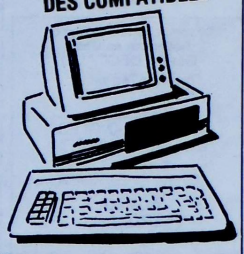
Comprenant
— Unité centrale avec clavier Azerty ou Qwerty.
— Lecteur de disquettes 5 1/4.
— Moniteur mono vert, antiréfléchissant, haute résolution.

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/9×9	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

L'AFFAIRE DU MOIS !
LECTEUR DISQUETTE
5 1/4 pour Apple II C
~~2.890 F T.T.C~~ **1.590 F** T.T.C.

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.	

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 !

Prix établis le 10/07/85 - Tous ces prix sont TTC

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 pélerinage, 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**

29, rue Paillot 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.

Photo non contractuelle

ORIC ATMOS+PERITEL+ALIM+3CASSETTES DE JEUX

LOGICIELS ORIC 1

ASSEMBLER DISASS	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
CENTIPEDE/CHENILLE INF	79.46	ORIC FORTH	142.32
DICO 5	60.49	ORIC MON	102.00
DINKY KONG	79.46	PUISSANCE 4	49.81
EUROPE OU GEOFRANCE	73.53	SPACE CRYSTAL	79.46
GALAXTON	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	168.04
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'AIGLE D'OR	135.20	COMPILATEUR BASIC	171.97
ANNUAIRE	105.55	LE PROTECTOR	71.16
AS DES AS	112.67	LOTORICIELS	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	130.46
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 Q	79.46	ORION	71.16
DRAUGHTS (Dames)	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 GOBBLER	85.39	SCUBA DIVE	79.46
GOOILLORIC	71.16	SUPER COPY ECRAN	112.67
GREEN CROSS TOAD	85.39	SUPER FRUIT	79.46
HARRIER ATTACK	79.46	TRICK SHOT	79.46
HU*BERT	90.14	ULTIMA 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.

C10	200,00F	C40	250,00F
C15	212,50F	C60	275,00F
C20	225,00F	C90	300,00F

Commande par boîte de 25 exemplaires.
Le bon de commande est à retourner accompagné 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

1)	ROSE POURPRE DU CAIRE	18/20
2)	APRES LA REPETITION	18/20
3)	BRAZIL	17/20
4)	PERIL EN LA DEMEURE	17/20
5)	LA VIE DE FAMILLE	16/20
6)	ESCALIER C	16/20
7)	LA MAISON ET LE MONDE	16/20
8)	AU-DELA DES MURS	16/20
9)	SANG POUR SANG	16/20
10)	RENDEZ-VOUS	15/20
11)	WITNESS	15/20
12)	SERIE NOIRE/NUIT BLANCHE	15/20
13)	BIRDY	15/20
14)	PIANOFORTE	15/20
15)	AMERICAN COLLEGE	15/20
16)	CRAZY DAY	15/20
17)	CONTES CLANDESTINS	15/20
18)	LA BALADE INOUBLIABLE	15/20
19)	ADIEU BONAPARTE	15/20
20)	BLANCHE ET MARIE	15/20
21)	NUIT PORTE JARRETELLES	15/20
22)	LE DERNIER DRAGON	15/20
23)	SUBWAY	15/20
24)	REPO MAN	15/20
25)	CHOOSE ME	15/20
26)	RETOUR MORTS-VIVANTS	15/20
27)	SAC DE NOEUDS	15/20
28)	LES POINGS FERMES	15/20
29)	LES SAISONS DU COEUR	15/20
30)	ELECTRIC DREAMS	15/20
31)	FRENCH LOVER	14/20
32)	FASTER PUSSYCAT	14/20
33)	LA DECHIRURE	14/20
34)	LE FIL DU RASOIR	14/20
35)	2010	14/20
36)	POULET AU VINAIGRE	14/20

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 92
APPLE ----> 58 63 68 73 78 83 88
THOMSON ----> 59 64 69 74 79 84 89
COMMODORE ----> 60 65 70 75 85 90

L'étude de la division se déroulera selon un schéma fort proche de celui de la multiplication. Nous aurons d'abord à définir le principe de cette opération logique, puis à définir l'algorithme qui nous conduira à la solution de cet épineux problème.

Retournons comme à l'habitude sur ces chers bancs de notre si belle école primaire et apprenons à nouveau la division. Notre maître nous expliquait cela si patiemment et simplement qu'il nous était vraiment impossible de ne pas se souvenir de la méthode appliquée.

Nous disposions de deux données (qui conserveront le même nom dans nos explications de l'algorithme) : le dividende et le diviseur. Lorsque nous pratiquions l'opération, nous arrivions à un résultat comprenant lui aussi deux données : le résultat nommé quotient et le reste. Si le reste est nul, notre division est juste. Si le reste est inférieur au diviseur, notre opération peut être considérée comme terminée, malgré l'imprécision du résultat du fait de la perte des chiffres après la virgule. Si le reste est supérieur au diviseur, nous pouvons continuer l'opération jusqu'à arriver à l'un des deux cas cités précédemment.

Reprenons un exemple pour retrouver ce raisonnement que nous pratiquons de manière si instinctive que nous ne nous rappelons même plus des différentes étapes qui le composent. Supposons que nous voulions diviser 142 par 8. La première étape consiste à trouver, dans le chiffre de gauche du dividende, combien de fois il y a huit. Dans ce cas, 1 est inférieur à 8 donc nous ne pourrons effectuer la moindre opération à part considérer les deux chiffres les plus à gauche du dividende au lieu d'un seul. Nous aurons alors à nous demander combien de fois 8 figure dans 14. Nous arriverons au résultat stupéfiant d'une fois. Nous soustrairons 8 de quatorze et nous obtiendrons un reste partiel égal à 6. 6 est plus petit que 8, nous devrons donc abaisser le chiffre suivant du dividende pour continuer notre division. Nous aurons alors 62 divisé par 8, ce qui nous donnera 7 et un reste égal à 6.

Si nous ne voulons pas obtenir autre chose qu'un résultat entier, nous arrêterons à cet endroit les calculs tout en sachant pertinemment que le résultat obtenu est inexact puisque le reste est non nul (ou différent de zéro, à vous de choisir). Nous nous contenterons, dans l'algorithme que nous allons construire, de cette approximation. Il est bien entendu que nous pourrions développer une méthode travaillant sur les réels, donnant une précision inégalable pour les résultats, mais la simplicité de la première solution ne nous conduira pas trop loin dans l'élucubration théorique. A vous, si vous en éprouvez l'envie ou le besoin, de travailler sur un modèle plus performant de division.

D'après la description de la division que nous avons évoquée plus haut, nous allons pouvoir déduire un algorithme lent mais simple, à condition d'analyser correctement la syntaxe des phrases employées. Nous avons dit que nous recherchions, par étapes successives, combien de fois le diviseur figurait dans le dividende. Nous pourrions formuler le même concept avec une tournure nettement plus applicable à un ordinateur :

* nous soustrayons du dividende le diviseur
* nous testons la valeur du bit N du registre d'état. Si N= 0 nous incrémentons le quotient d'une unité et nous retournons à la première étape, sinon nous avons terminé notre opération.

Regardons un exemple simpliste (pour éviter de remplir la page d'opérations débiles) pour vérifier l'exactitude de cette théorie. Essayons d'appliquer cette méthode à la division de 10 par 2 :

10 - 2 = 8 et Q = 1
8 - 2 = 6 et Q = 2
6 - 2 = 4 et Q = 3
4 - 2 = 2 et Q = 4
2 - 2 = 0 et Q = 5
0 - 2 = -2 et N= 1

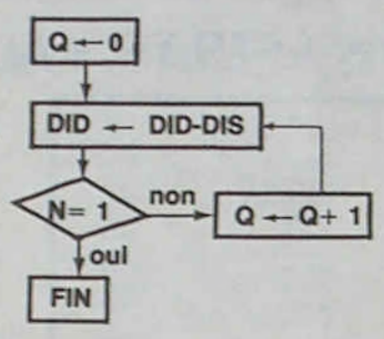
Nous aboutissons bien à un quotient égal à 5, ce qui parait logique en partant de 10/2. Une autre vérification s'impose pour être certain de la validité de notre raisonnement. En effet, ici nous avons testé notre méthode de calcul sur une opération dont le résultat est exact. Nous allons maintenant reprendre notre opération mais avec un diviseur et un dividende ne donnant pas un quotient entier. Par exemple 14 et 3.

14 – 3 = 11 et Q = 1
11 – 3 = 8 et Q = 2
8 – 3 = 5 et Q = 3
5 – 3 = 2 et Q = 4
2 – 3 = -1 et N = 1

Nous avons ici un quotient entier correct et un reste égal à 2 (-1+ 3). Nous allons pouvoir pondre un organigramme et un algorithme en béton à partir de notre méthode de calcul : elle marche, bien qu'imprécisément. Mais n'oublions pas auparavant de déterminer la structure de données nécessaire à la bonne réalisation de notre projet !

Notre diviseur et notre dividende vont figurer chacun sur un nombre d'octets égal à deux (décision unilatérale de ma part, rien ne vous empêchera d'étendre la méthode de calcul à des nombres beaucoup plus grands). Notre quotient ne pourra être contenu que dans un nombre d'octets au plus égal à celui d'une des deux données de départ, donc deux octets. Le reste, pour sa part, sera stocké dans la zone où se trouvait le dividende et devra subir une opération d'ajustement pour être exact.

Admirons maintenant le résultat de nos efforts.



Organigramme de la division entière sur seize bits

Q : quotient
DID : dividende
DIS : diviseur
N : bit N du registre d'état

De cet organigramme, et grâce à l'habitude de programmation que vous commencez certainement à acquérir, vous déduirez facilement un algorithme proche de celui qui suit. Souvenez-vous du fait que la numérotation des lignes figure à titre indicatif et ne correspond sans doute pas à celle que vous imposera votre programme d'assembleur.

100 mettre à zéro les deux octets du quotient

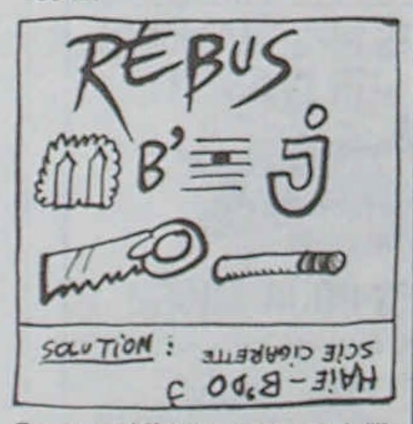
110 soustraire du dividende le diviseur et stocker le résultat de l'opération dans les deux octets réservés au dividende

120 si le bit N du registre d'état est positionné à 1 alors aller en 150

130 incrémenter d'une unité la valeur du quotient

140 aller en 110

150 fin



Deux problèmes peuvent jaillir de cet algorithme, l'un tenant d'une opération logique (l'incrémentation) l'autre étant lié au principe de la perte du reste. Nous allons étudier brièvement les moyens de palier à ces inconvénients.

Lors de l'incrémentation du quotient, nous devons penser à un détail non dépourvu d'importance : ce quotient est stocké sur deux octets et les instructions d'incrémentation de nos pauvres micro-processeurs huit bits ne concernent qu'un seul octet. Nous nous devons de résoudre ce dilemne dans les plus brefs délais, si nous ne désirons pas voir notre division seize bits fonctionner de manière chaotique.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur APPLE

Here we are again, nous voilà de nouveau réunis pour titiller le graphique de l'Apple. Un poil d'erreur s'était glissé dans le source de mon dernier cours (Hebdo n° 88), mais fort heureusement ça ne portait pas à conséquence, puisque le code objet était, lui, bon. En effet, dans le source du programme de flip, je switchais deux fois la première page graphique (bit $ C054) au lieu de l'alterner avec la page numéro 2 (bit $ C055). Les plus malins d'entre vous auront rectifié d'eux-même cette coquille.

Cette semaine, je vous balance le doigt dans un drôle d'engrenage : la structure graphique de l'écran Apple. Allons-y donc bille en tête. L'écran haute résolution est composé de 192 lignes de 280 points. Au total, c'est plus de 53000 points qui sont gérés dans l'une ou l'autre des pages graphiques. On pourrait penser qu'à chaque point de l'écran est allouée une case mémoire. Si c'était le cas, il faudrait donc 53000 octets soit plus de 50Ko pour une seule page. Bonjour les dégats. Comment cela se passe-t-il donc, professeur Tutut ? Simplement : un octet étant composé de 8 bits, à chacun de ces bits on fera correspondre un point sur l'écran. Ah bon ! Chouette, j'ai tout compris : si le bit est à 1, le point est allumé et si le bit est à 0, le point est éteint. C'est juste ! Et avec un seul octet, je peux allumer ou éteindre 8 points sur l'écran ! C'est FAUX ! Eh oui... le grand bordel commence. Avec un octet, on ne peut gérer que 7 points sur l'écran. Le huitième bit n'apparaît pas, et il sert à déterminer la couleur comme on le verra un peu plus loin.

Donc, pour me résumer et vous permettre de reprendre votre souffle, voici comment la bête se présente : chaque ligne est composée de 280 points, soit 40 octets puisqu'un octet gère 7 points. (40* 7= 280 pour les Saint-Thomas du fond de la classe).

Fort de ce savoir tout neuf, les plus vifs d'esprit d'entre vous en auront déduit que 7680 octets sont nécessaires pour gérer la page entière. Ils ont parfaitement raison puisque 40 octets * 192 lignes nous donnent le chiffre précité. 8 Kilos ! C'est le poids (en octets) d'une page graphique ! Pour que tout soit bien clair entre nous, nous considérerons donc à présent qu'un écran est composé de 40 colonnes de 192 octets.

Maintenant, il s'agit de voir comment tout ça s'organise en mémoire. Et puisque vous vous impatientez, allumez vos bécanes et tapez les commandes suivantes :

HGR (vous nettoyez l'écran)
Call-151 (vous entrez dans le moniteur)
2000 : 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F (tapez 7F quarante fois de suite, puis RETURN).

Emerveillement plein de magie : une ligne blanche apparaît ! C'est tout con, comme ça, mais quand on l'a fait soi-même de ses petites mains, et qu'en plus c'est du langage machine, une bouffée d'orgueil vous secoue la tripaille.

Ceci réclame quelques explications. Pourquoi avoir choisi la valeur # $ 7F ? Facile à piger quand on regarde cette même valeur exprimée en binaire : 01111111. Vous constatez de vous-même que dans 7F, 7 bits de l'octet sont positionnés à 1. Par conséquent, tous les points d'écran correspondant à ces bits vont s'allumer. Elémentaire mon cher klaxon (bit, bit !).

La bonne logique voudrait donc que les 80 premiers octets de la page graphique représentent exactement les deux premières lignes de l'écran. Pour le vérifier, tapez :

2024 : 7F 7F 7F (etc...quarante fois de suite et RETURN)

Horreur, putréfaction et cassoulet en boîte !! Ce n'est pas la seconde ligne qui vient de s'allumer, mais une autre quelque part sur l'écran. Gosh, what did happen ? Help us ! Mother fucker, j'en perds mon latin.

Alors là, je vais être à la fois bref, flou et net en même temps. Pour des raisons d'économie (les circuits vidéo coûtaient un max de blé), lorsque les concepteurs ont conceptué l'Apple, ils ont été obligés d'adopter cette structure qui fait que les adresses des lignes ne se suivent pas dans la mémoire. C'est particulièrement chiant, mais c'est comme ça. Faut faire avec, on ne peut pas y couper. Encore heureux, les quarante octets se suivent à l'intérieur des lignes.

J'entends Aldebert Sixte Bragencourt poser la question suivante, du fond de son cabinet d'informatique où il s'est enfermé en compagnie de son Apple II préféré :

"Comment faire pour s'y retrouver, Pépé Louis ?"

Ah ! Si on avait continué à pratiquer le BASIC au lieu de se casser le tronc pour épater les collègues, on en serait pas là. C'est vrai quoi ! En BASIC, c'est vachement facile de faire des HPLOT sans s'occuper de ce qui se passe. L'ordinateur fait tout. All right. Il y a donc des sous-routines dans le moniteur qui calculent automatiquement les adresses. Yes man. Où c'est-ti caisson ? J'y viens.

Pour allumer un point sur l'écran sans se casser la binette : on peut se servir de la sous-routine baptisée HPLOT ($ F457). Avant de l'utiliser, il faut placer la coordonnée Y du point dans l'accumulateur, la partie basse de la coordonnée X dans le registre X et la partie haute dans le registre Y. En assembleur, ça donnerait la chose suivante :

```
ORG $ 300
BIT $ C050
BIT $ C057
JSR $ F3E2
LDX # $ 03
JSR $ FCEC
LDA # $ 20
LDX # $ 06
LDY # $ 01
JSR $ F457
RTS
```

Quelques commentaires s'imposent : une fois passé en mode graphique (BIT $ C050) puis en haute résolution (BIT $ C057), on procède à un nettoyage de l'écran (JSR $ F3E2), on choisit la couleur du point (LDX # $ 03 JSR $ FCEC). Cela fait, j'applique le principe cité plus haut pour allumer le point 262 (106 en hexadécimal) se trouvant à la ligne 32 (20 en hexadécimal).

En réalité, ce programme est inintéressant puisqu'il réutilise des routines déjà utilisées par le BASIC. Or, nous avons décidé de faire mieux, sinon c'est pas la peine de se creuser la tête à faire de l'assembleur. Le premier objectif est d'arriver à augmenter la vitesse des routines du BASIC. Pour allumer un seul point, elles assurent. Mais dès qu'on veut traiter beaucoup de données, c'est la galère. Elles sont lentes, parce qu'elles calculent l'adresse de l'octet à allumer CHAQUE fois qu'une opération a lieu. Pour accélérer ce processus, il faut donc créer une table de toutes ces adresses et la consulter plutôt que de répéter des calculs. De quoi ? Was ? Quelle table ?... La table d'adresse de début de chaque ligne. En effet, avec 192 adresses, on pourra situer n'importe quel point sur l'écran. Si, par exemple, je veux allumer le premier point de la 3ème colonne à la ligne 0, il me suffit de connaître l'adresse de début de cette ligne. En l'occurence (puisqu'il s'agit de la première ligne, l'adresse est : $ 2000). La troisième colonne se trouve située 2 octets plus loin, soit à l'adresse $ 2002. Pour allumer le premier point de cette colonne, il faudra que je donne une valeur hexadécimale particulière à l'octet se trouvant dans cette case mémoire. Pour cet exemple précis, la valeur en binaire sera 00000001 (puisque je n'allume que le premier point). Soit $ 01 en hexadécimal. Au lieu de faire des calculs complexes pour savoir que le premier point de la troisième colonne se trouvera dans le troisième octet de la ligne concernée, il me suffit de connaître l'adresse de cette ligne et de l'incrémenter.

En résumé : pour toute opération rapide concernant le graphique haute résolution, il est indispensable de créer une table d'adresse des 192 lignes de l'écran. La prochaine fois, je vous expliquerai comment créer cette table et je laisserai tomber la théorie pour un max de pratique. En attendant, révisez ce que je viens de dire et essayez de vous visser les grands principes du graphique dans le crâne avant de vous engager dans le cours suivant.

Pépé Louis

ERRATUM APPLE
Dans l'article assembleur du N° 88: 3ème colonne, dans le listing. Il faut lire:

BOUCLE BIT $ C054
LDA # $ D0
JSR $ FCA8
BIT $ C055
Par contre, le programme codé ne contient pas d'erreur.

MINE HANTEE

AMSTRAD

ATTENTION, ATTENTION

Pour le mois d'août vous avez droit à un numéro quadruple, réservez-le dès maintenant chez votre charcutier. Parution le 2 Août.

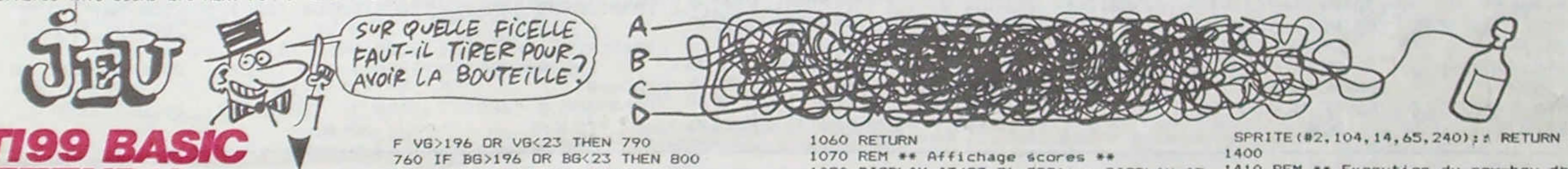
Malgré la présence de sempiternels fantômes, parviendrez-vous à remplir un wagonnet de pépites, pour épater la galerie ?..

Eric LECHAT

suite du N°92

```
2240 SOUND 1,250,30,14,,6:SOUND 4,
0,15,0:SOUND 4,150,30,14,,4
2250 y%=23:TROU%=1:TROU1%=1:LOCATE
 x%,23:PRINT "d"
2260 FOR J%=I% TO 34 :LOCATE J%+1,
24:PEN 3:PRINT " hi":PEN 1:x%=J%+2
2270 IF INKEY(9)=0 OR JOY(0)=16 TH
EN 2330
2280 IF INKEY(0)=0 OR JOY(0)=1 THE
N IF TEST((X%*16)-16,(-Y%*16))=1
THEN LOCATE x%,y%:PEN 3:PRINT "l":
PEN 1:J1%=J%+1:SOUND 4,100,50,12,3
,1:SOUND 1,300,50,12,3,1:TROU%=0:T
ROU1%=0:GOTO 1110
2290 IF MONSTRE=0 THEN GOSUB 1240
2300 IF MONSTRE1=0 THEN GOSUB 1520
2310 NEXT J% :LOCATE J%,24:PRINT "
 ":I%=1:GOTO 2260
2320 GOTO 1950
2330 IF R%=0 THEN 2290
2340 R%=0:LOCATE 40,3:PRINT " "
2350 Q%=Q%+60-TEMP%
2360 T%=REMAIN(0):TEMP%=-1:EVERY 5
0,0 GOSUB 2570
2370 LOCATE 11,2:PRINT "      ":LO
CATE 11,2:PRINT Q%
2380 REM
2390 SA%=SA%+1:IF SA%=ST% THEN 295
0 ELSE LOCATE 28,2:PRINT SA%
2400 GOTO 2290
2410 SP*TROU PIOCHE
2420 FOR BOU=0 TO 30
2430 L=-(INKEY(1)=0)+(INKEY(8)=0)-
(JOY(0)=8)+(JOY(0)=4):H=-(INKEY(2)
=0)+(INKEY(0)=0)-(JOY(0)=2)+(JOY(0
)=1)
2440 IF L<>0 OR H<>0 THEN 2450 ELS
E NEXT:GOTO 1960
2450 IF X%+L=1 OR X%+L=40 OR Y%+H=
4 OR Y%+H=25 THEN 1960
2460 IF R%=0 AND TEST(((X%+L)*16)-
6,(-(Y%+H)*16)+2)=1 THEN LOCATE X%
+L,Y%+H:PRINT "c":R%=1:LOCATE 40,3
:PEN 2:PRINT CHR$(238):PEN 1:Q%=Q%
+100:LOCATE 11,2:PRINT Q%;"   ":GO
TO 1960
2470 IF R%=1 AND TEST(((X%+L)*16)-
6,(-(Y%+H)*16)+2)=1 THEN SOUND 2,5
0,20,15
2480 IF PIOCHE<>1 THEN 1960
2490 PIOCHE=0:PIOC=0:LOCATE 40,1:P
RINT " ":IF TEST(((X%+L)*16)-8,(-(
Y%+H)*16)+10)<>1 THEN 1960
2500 FOR TR=0 TO 2:SOUND 2,200,20,
15,,2,15+TR*3:SOUND 2,0:NEXT:FOR T
EMPO=0 TO 500:NEXT:LOCATE X%+L,Y%+
H:PRINT " "
2510 IF TEST(((X%+(2*L))*16)-6,(-(
Y%+(2*H))*16)+2)<>1 THEN 1960
2520 IF R%=1 THEN PIOC=1:GOTO 1960

2530 LOCATE X%+(2*L),Y%+(2*H):PRIN
T "c":R%=1:LOCATE 40,3:PEN 2:PRINT
 CHR$(238):PEN 1:GOTO 1960
2540 *
2550 RX%=POS(#0):RY%=VPOS(#0):LOCA
TE 39,24:PEN 3:PRINT "u":PEN 1:PIO
=1:LOCATE RX%,RY%:RETURN
2560 *
2570 RX=POS(#0):RY=VPOS(#0):TEMP%=
TEMP%+1:LOCATE 20,2:PEN 1:PRINT TE
MP%;"  "
2580 LOCATE RX,RY:RETURN
2590 *
2600 SP*ASSOMER LE MONSTRE*
2610 FOR BOU=0 TO 60
2620 L=-(INKEY(1)=0)+(INKEY(8)=0)-
(JOY(0)=8)+(JOY(0)=4):H=-(INKEY(2)
=0)+(INKEY(0)=0)-(JOY(0)=2)+(JOY(0
)=1)
2630 IF L<>0 OR H<>0 THEN 2640 ELS
E NEXT:GOTO 1960
2640 IF X%+L=U% AND Y%+H=V% THEN S
YMBOL 111,&0,&7E,&FF,&DB,&FF,&C3,&
FF,&A5:AFTER 3000,2 GOSUB 2690:SOU
ND 2,250,10,,3:SOUND 2,150,10,,3:M
ONSTRE=1:LOCATE U%,V%:PEN 2:PRINT
"o":PEN 1:GOTO 2670
2650 IF X%+L=U1% AND Y%+H=V1% THEN
 SYMBOL 112,&0,&7E,&FF,&DB,&FF,&C3
,&FF,&A5:AFTER 3000,2 GOSUB 2720:S
OUND 2,250,10,,3:SOUND 2,150,10,,3
:MONSTRE1=1:LOCATE U1%,V1%:PEN 2:P
RINT "o":PEN 1:GOTO 2670
2660 GOTO 2680
2670 FOR T=0 TO 200:NEXT
2680 PELLE=0:LOCATE 1,3:PRINT " ":
AFTER 200,3 GOSUB 2750:GOTO 1960
2690 SYMBOL 111,&7E,&FF,&DB,&FF,&C
3,&DB,&FF,&A5:MONSTRE=0
2700 IF MONSTRE1=1 THEN AFTER 1000
,2 GOSUB 2720
2710 RETURN
2720 SYMBOL 112,&7E,&FF,&DB,&FF,&C
3,&DB,&FF,&A5:MONSTRE1=0
2730 IF MONSTRE=1 THEN AFTER 1000,
2 GOSUB 2690
2740 RETURN
2750 RX%=POS(#0):RY%=VPOS(#0):LOCA
TE PEX%,PEY%:PEN 2:PRINT "v":PEN 1
:PE=1:LOCATE RX%,RY%:RETURN
2760 *MORT*
2770 INK 3,10,26:PEN 3
2780 INK 3,10,26:PEN 3:LOCATE x%,y
%:PRINT "q"
2790 SOUND 2,300,20,15,1,1,21:FOR
N=0 TO 3:SOUND 2,80,20,,,2:NEXT :F
OR TX=0 TO 500:NEXT:INK 3,23
2800 VI%=VI%-1:LOCATE 35,2:PRINT "
  ":LOCATE 35,2:PEN 1:PRINT VI%:
IF VI%=0 THEN 2840
2810 LOCATE I%,24:PRINT "    ";:LO
CATE x%,y%:PRINT " ";:LOCATE U%,V%
:PRINT " ";:LOCATE U1%,V1%:PRINT "
 ";:GOSUB 2690:GOSUB 2720
2820 x%=XX%:y%=YY%:U%=UU%:V%=VV%:U
1%=UU1%:V1%=VV1%
2830 GOTO 1040
2850 REM *PERDU*
2860 DI:ZX%=REMAIN(0):TEMP%=0:CLS:
PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "VOUS VENE
Z DE MOURIR DANS CETTE MINE"
2870 PRINT "INFERNALE .  "
2880 IF Q%<RE% THEN 2900 ELSE PRIN
T:PRINT:PRINT
2890 PRINT "LE NOUVEAU RECORD EST
DE:";Q%;" POINTS":RE%=Q%
2900 PRINT :PRINT:PRINT
2910 FOR T=0 TO 40:T$=INKEY$:NEXT
2920 INPUT "VOULEZ VOUS REJOUEZ";J
$
2930 IF J$="O" OR J$="o" THEN 470
2940 END
2950 REM*BRANCHEMENT DE TABLEAUX
2960 LOCATE 28,2:PRINT SA%:FOR T=0
 TO 100:NEXT:PE=0:PELLE=0:PIO=0:PI
OCHE=0:PIOC=0
2970 SYMBOL 112,&7E,&FF,&DB,&FF,&C
3,&DB,&FF,&A5:MONSTRE1=0
2980 SYMBOL 111,&7E,&FF,&DB,&FF,&C
3,&DB,&FF,&A5:MONSTRE=0
2990 IF TA%=1 THEN ST%=16:TA%=2:GO
TO 3030
3000 IF TA%=2 THEN ST%=26:TA%=3:GO
TO 3030
3010 IF TA%=3 THEN ST%=46:TA%=4:GO
TO 3030
3020 TA%=5
3030 REM*MUSIQUE*
3040 FOR J=1 TO 10:FOR I=500 TO 50
 STEP -30
3050 SOUND 2,I,1,13:NEXT I,J
3060 FOR I=50 TO 478 STEP 10:SOUND
 1,I,2,13:NEXT
3070 REM *ASCENCEUR*
3080 DI:I1%=24:TEMP%=0:ZX=REMAIN(0
)
3090 SOUND 2,300,15,3,3,10
3100 LOCATE 1,4 :PRINT "cccccccccc
cccccccccccccccccccccccccc"
3110 LOCATE 2,24:PRINT SPACE$(38)
3120 X%=X%-2:LOCATE X%,24:PRINT "f
9";CHR$(15);CHR$(3);"k ":PEN 1
3130 FOR I%=3 TO 23:LOCATE 2,I% PR
INT "     ":NEXT:LOCATE 2,25:PRIN
T  "eeeeee"
3140 WHILE X%>3
3150 IF INKEY(8)=0 OR JOY(0)=4 THE
N X%=X%-1
3160 FOR T=0 TO 50:NEXT
3170 LOCATE X%,24:PRINT "f9";CHR$(
15);CHR$(3);"r ":PEN 1
3180 WEND
3190 SOUND 2,200,0,0,5,5:FOR Y%=24
 TO 4 STEP -1
3200 LOCATE X%,Y%-1:PRINT "f9";CHR
$(15);CHR$(3);"k ":PEN 1
3210 LOCATE 2,Y%:PRINT  "eeeeee":
LOCATE 2,Y%+1:PEN 2:PRINT "  ";CHR
$(138);CHR$(133);"  ":PEN 1
3220 FOR T=0 TO 200:NEXT
3230 NEXT:FOR X%=2 TO 37:LOCATE X%
,3:PRINT " f9";CHR$(15);CHR$(3);"s
":PEN 1
3240 FOR T=0 TO 100:NEXT:NEXT
3250 X%=38:B$=" f9":GOTO 3270
3260 X%=39:B$=" f":GOTO 3270
3270 LOCATE X%,3:PRINT B$:FOR T=0
TO 100:NEXT
3280 IF X%=38 THEN 3260
3290 LOCATE 38,3:PRINT "   "
3300 REM*BRANCHEMENT DES TABLEAUX
3310 IF TA%=2 THEN 3370
3320 IF TA%=3 THEN 3670
3330 IF TA%=4 THEN 3960
3340 IF TA%=5 THEN END
3350 LOCATE 11,2:PRINT "     ":LO
CATE 11,2:PRINT Q%;CHR$(7):GOTO 19
50
3360 REM
3370 REM DEUXIEME TABLEAU
3380 X%=7:XX%=7:Y%=5:YY%=5:U%=20:V
%=9:UU%=20:VV%=9:UU1%=30:VV1%=13:U
1%=30:V1%=13:PEX%=19:PEY%=19
3390 MODE 1:ORIGIN 0,400:INK 1,0:P
EN 1
3400 PRINT:PRINT:PRINT
3410 PRINT "cccccccccccccccccccccc
cccccccccccccccccc";
3420 PRINT "c                    c
              c";
3430 PRINT "cdcccdccccccncccdcccdc
ccnccccccdccccccdc";
3440 PRINT "cdcccdcccccccd      c
cccc      ccmcccdc";
3450 PRINT "cdccccccccccdcccccccc
ccccdccccccccccccdc";
3460 PRINT "cd         dcccc
          dc";
3470 PRINT "cccdcccdccccdcccccncc
dcccccccccccncccdc";
3480 PRINT "cccdccccd      dcccccccc
dcccmmmcccccccccdc";
3490 PRINT "cccdccccccccccdcccccccc
dcccmccmmcccccccdc";
3500 PRINT "c               dcccccccc
d             dc";
3510 PRINT "cdcnccdcccnccd
dccccccccncccccdc";
3520 PRINT "cdccccdccccccccccccccc
dcccccccccccccccdc";
3530 PRINT "cdccccdcmmmmmccccccccc
d   dcccccccccccdc";
3540 PRINT "c        dccmmmccd
dcccdccccccccccccdc";
3550 PRINT "ccccccdcccccccdccncdcc
ccccd   d        dc";
3560 PRINT "cccccd            dccc dcc
ccccdccccdccncccc";
3570 PRINT "cd   cdcccccccdccccd
   d    dcccccccc";
3580 PRINT "cdccncdcccccd   d  dcc
cccccccccdccccccccc";
3590 PRINT "cdccccdcccccdcccdccccc
ccccccccdcccccccc";
3600 PRINT "cdccccdcccccdcccdccccc
ccccccccdcccccccc";
3610 PRINT "cd
                   dc";
3620 PRINT "cceeeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeeeeeeecc";CHR$(11):LOCAT
E 1,1:PRINT CHR$(11)
3630  LOCATE 1,1:PRINT "RECORD
SCORE     TEMPS    SACS    VIES"
3640 INK 1,18:GOSUB 2750
3650 EI:GOTO 1020
3660 REM TROISIEME TABLEAU
3670 X%=16:XX%=16:Y%=6:YY%=6:U%=8:
V%=10:UU%=8:VV%=10:UU1%=31:VV1%=21
:U1%=31:V1%=21
3680 MODE 1:ORIGIN 0,400:INK 1,0:P
EN 1
3690 PRINT:PRINT:PRINT
3700 PRINT "cccccccccccccccccccccc
cccccccccccccccccc";
3710 PRINT "c   c c   c    ccccccn
cc    cccmmccmcccc";
3720 PRINT "cdcdc  dcccdcd    ccccc
cdcdccccccmmcccccc";
```

Suite page 23



TI99 BASIC ETENDU

Suite de la page 2

```
470 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,0103070F1F3F7F
FF,80C0E0F0F8FCFEFF,3F7F7F7FFFFFFFFF,000
000070F0F1F3F,000000E0F0F0F8FC
480 DATA F8FCFEFEFFFFFFFF,0000000080800C0
C0,8080C0C1E3F7FFFF,1F3FFFFFFFFFFFFF,000
1030307070F1F
490 DATA 0F1F1F1F3F3F7FFF,FCFCFEFEFEFEFF
FF,8081C1C3E3F7FFFF,008080808080C0C0E0,E0E
0F0F8FFFFFFFF
500 DATA 00000000E0FFFFFF,0000000000080C0
E0,3F7F7F7FFFFFFFFF,000001070F1F1F3F,0F3
FFFFFFFFFFFFF,0000000000000000
510 DATA 003C42403C02423C,003C4240404042
3C,003C42424242427E,003C42427C444242,003
C40407840403C,00000000FF000000
520 RESTORE 510 :: FOR A=88 TO 93 :: REA
D CAR$ :: CALL CHAR(A,CAR$):: NEXT A
530 RESTORE 470 :: FOR A=64 TO 85 :: REA
D CAR$ :: CALL CHAR(A,CAR$):: NEXT A
540 RESTORE 160 :: FOR A=96 TO 136 STEP
4 :: READ CAR$ :: CALL CHAR(A,CAR$):: NE
XT A
550 RESTORE 390 :: FOR A=32 TO 56 STEP 4
 :: READ CAR$ :: CALL CHAR(A,CAR$):: NEX
T A
560 CALL CHAR(60,"0000000000000001010101
010D1F3FFF00000000000000000B0B0B0B0B8AEF8
FF")
570 FOR A=1 TO 3 :: CALL HCHAR(A,1,85,32
):: NEXT A :: FOR A=4 TO 24 :: CALL HCHA
R(A,1,33,32):: NEXT A
580 RESTORE 590 :: FOR A=65 TO 84 :: REA
D L,C :: CALL HCHAR(L,C,A):: NEXT A
590 DATA 2,5,2,7,2,9,1,9,1,10,2,10,2,11,
3,11,3,12,2,12,1,16,1,18,2,20,2,23
600 DATA 3,23,3,24,3,25,3,30,2,30,2,31
610 CALL HCHAR(3,1,64,10):: CALL HCHAR(2
,6,64):: CALL HCHAR(1,17,64):: CALL HCHA
R(2,13,64,7)
620 CALL HCHAR(3,13,64,10):: CALL HCHAR(
3,31,64,2):: CALL HCHAR(2,32,64):: CALL
HCHAR(2,21,64,2)
630 FOR G=5 TO 8 :: CALL COLOR(G,2,11)::
 NEXT G
640 CALL COLOR(1,11,11,2,7,11,3,7,11,4,7
,11,8,2,11,9,2,11):: FOR I=5 TO 7 :: CAL
L COLOR(I,7,6):: NEXT I
650 DISPLAY AT(23,13):"XYZ[\"
660 CALL SPRITE(#1,96,7,85,13)
670 CALL SPRITE(#2,104,14,65,240)
680 CALL SPRITE(#3,116,13,28,48,#4,112,1
3,64,72,#5,112,13,112,40)
690 CALL SPRITE(#6,116,13,152,80,#7,116,
13,88,128,#8,112,13,48,176)
700 CALL SPRITE(#10,112,13,128,168,#11,1
16,13,152,224)
710 TR,P,TT,HH,GG,II,JJ,LL,MM,NN=0 :: SC
01,SCO2=500 :: B1,B2=50
720 GOSUB 1070 :: GOSUB 1640
730 REM ** Programme principal **
740 FOR I=1 TO 2 :: CALL JOYST(I,X,Y(I))
 :: CALL MOTION(#I,-Y(I)*3,0):: CALL KEY(
I,K(I),S):: IF K(I)=18 THEN ON I GOSUB 8
20,940
750 CALL POSITION(#1,VG,VB,#2,BG,CG):: I
F VG>196 OR VG<23 THEN 790
760 IF BG>196 OR BG<23 THEN 800
770 IF B1=0 AND B2=0 THEN 1570
780 NEXT I :: GOTO 740
790 CALL LOCATE(#1,25,13):: GOTO 780
800 CALL LOCATE(#2,25,240):: GOTO 780
810 REM ** Tir du cow-boy de gauche **
820 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL POSITION(
#1,YPO,XPO):: W=INT(YPO/8)+1 :: IF W>22
OR W<4 OR B1=0 THEN RETURN
830 IF SCO1<=0 THEN 1570
840 IF W=7 OR W=8 THEN TT=TT+1 :: IF TT>
=5 THEN CALL DELSPRITE(#8):; CALL SPRITE
(#19,60,13,48,176):: GOSUB 890 ELSE GOSU
B 1250 :: RETURN
850 IF W=12 OR W=13 THEN HH=HH+1 :: IF H
H>=5 THEN CALL DELSPRITE(#7):: CALL SPRI
TE(#20,60,13,88,128):: GOSUB 890 ELSE GO
SUB 1280 :: RETURN
860 IF W=17 OR W=18 THEN GG=GG+1 :: IF G
G>=5 THEN CALL DELSPRITE(#10):: CALL SPR
ITE(#21,60,13,128,168):: GOSUB 890 ELSE
GOSUB 1310 :: RETURN
870 IF W=20 OR W=21 THEN II=II+1 :: IF I
I>=5 THEN CALL DELSPRITE(#11):: CALL SPR
ITE(#22,60,13,152,224):: GOSUB 890 ELSE
GOSUB 1340 :: RETURN
880 REM *** Tir de gauche ***
890 CALL PATTERN(#1,100):: B1=B1-1 :: SC
O1=SCO1-10 :: CALL SOUND(-100,-6,0):: CA
LL HCHAR(W,4,93,28)
900 CALL HCHAR(W,4,32,28):: GOSUB 1070 :
: CALL PATTERN(#1,96)
910 LOC=(W*8)-10 :: IF LOC>190 OR LOC<28
 THEN LOC=28
920 CALL COINC(#2,LOC,240,10,CO):: IF CO
=-1 THEN GOSUB 1370 :: RETURN
930 RETURN
940 REM ** Tir du cow-boy de droite **
950 CALL MOTION(#2,0,0):: CALL POSITION(
#2,YFO,XFO):: D=INT(YFO/8)+1 :: IF D>22
OR D<4 OR B2=0 THEN RETURN
960 IF SCO2<=0 THEN 1570
970 IF D=4 OR D=5 THEN JJ=JJ+1 :: IF JJ>
=5 THEN CALL DELSPRITE(#3):: CALL SPRITE
(#23,60,13,28,48):: GOSUB 1010 ELSE GOSU
B 1100 :: RETURN
980 IF D=9 OR D=10 THEN LL=LL+1 :: IF LL
>=5 THEN CALL DELSPRITE(#4)*:: CALL SPRI
T
E(#24,60,13,64,72):: GOSUB 1010 ELSE GOS
UB 1150 :: RETURN
990 IF D=15 OR D=16 THEN MM=MM+1 :: IF M
M>=5 THEN CALL DELSPRITE(#5):: CALL SPRI
TE(#25,60,13,112,40):: GOSUB 1010 ELSE G
OSUB 1180 :: RETURN
1000 IF D=20 OR D=21 THEN NN=NN+1 :: IF
NN>=5 THEN CALL DELSPRITE(#6):: CALL SPR
ITE(#26,60,13,152,80):: GOSUB 1010 ELSE
1210 :: RETURN
1010 REM *** Tir de droite ***
1020 CALL PATTERN(#2,108):: B2=B2-1 :: S
CO2=SCO2-10 :: CALL SOUND(-100,-7,0):: C
ALL HCHAR(D,3,93,28)
1030 CALL HCHAR(D,3,32,28):: GOSUB 1070
:: CALL PATTERN(#2,104)
1040 LOT=(D*8)-10 :: IF LOT>190 OR LOT<2
8 THEN LOT=28
1050 CALL COINC(#1,LOT,13,10,CO):: IF CO
=-1 THEN GOSUB 1410 :: RETURN
1060 RETURN
1070 REM ** Affichage scores **
1080 DISPLAY AT(23,3):SCO1::: DISPLAY AT
(23,23):SCO2:
1090 RETURN
1100 REM ** Tir sur cactus 1 **
1110 CALL PATTERN(#2,108):: CALL HCHAR(D
,8,93,23)
1120 CALL SOUND(-100,-7,0):: CALL HCHAR(
D,8,32,23):: CALL PATTERN(#2,104)
1130 CALL SPRITE(#12,120,13,(D-1)*8,44)
1140 SCO2=SCO2-30 :: B2=B2-1 :: GOSUB 10
70 :: CALL DELSPRITE(#12):: RETURN
1150 REM ** Tir sur cactus 2 **
1160 CALL PATTERN(#2,108):: CALL HCHAR(D
,11,93,20):: CALL SOUND(-100,-7,0):: CAL
L HCHAR(D,11,32,20):: CALL PATTERN(#2,10
4)
1170 CALL SPRITE(#12,120,13,(D-1)*8,69):
: GOTO 1140
1180 REM ** Tir sur cactus 3
1190 CALL PATTERN(#2,108):: CALL HCHAR(D
,7,93,24):: CALL SOUND(-100,-7,0):: CALL
 HCHAR(D,7,32,24):: CALL PATTERN(#2,104)
1200 CALL SPRITE(#12,120,13,(D-1)*8,36):
: GOTO 1140
1210 REM ** Tir sur cactus 4 **
1220 CALL PATTERN(#2,108):: CALL HCHAR(D
,12,93,19):: CALL SOUND(-100,-7,0):: CAL
L HCHAR(D,12,32,19):: CALL PATTERN(#2,10
4)
1230 CALL SPRITE(#12,120,13,(D-1)*8,76):
: GOTO 1140
1240 SCO1=SCO1-30 :: B1=B1-1 :: GOSUB 10
70 :: CALL DELSPRITE(#12):: RETURN
1250 REM ** Tir sur cactus 7 **
1260 CALL PATTERN(#1,100):: CALL HCHAR(W
,4,93,20):: CALL SOUND(-100,-6,0):: CALL
 HCHAR(W,4,32,20):: CALL PATTERN(#1,96)
1270 CALL SPRITE(#12,120,13,(W-1)*8,182)
:: GOTO 1240
1280 REM ** Tir sur cactus du milieu **
1290 CALL PATTERN(#1,100):: CALL HCHAR(W
,4,93,14):: CALL SOUND(-100,-6,0):: CALL
 HCHAR(W,4,32,14):: CALL PATTERN(#1,96)
1300 CALL SPRITE(#12,120,13,(W-1)*8,133)
:: GOTO 1240
1310 REM ** Tir sur cactos 8 **
1320 CALL PATTERN(#1,100):: CALL HCHAR(W
,4,93,19):: CALL SOUND(-100,-6,0):: CALL
 HCHAR(W,4,32,19):: CALL PATTERN(#1,96)
1330 CALL SPRITE(#12,120,13,(W-1)*8,172)
:: GOTO 1240
1340 REM *** Tir sur cactus 9 ***
1350 CALL PATTERN(#1,100):: CALL HCHAR(W
,4,93,26):: CALL SOUND(-100,-6,0):: CALL
 HCHAR(W,4,32,26):: CALL PATTERN(#1,96)
1360 CALL SPRITE(#12,120,13,(W-1)*8,227)
:: GOTO 1240
1370 REM ** Execution du cow-boy de droi
te **
1380 CALL MOTION(#1,0,0,#2,0,0):: CALL P
ATTERN(#2,32):: CALL TEMPS(120):: SCO1=S
CO1+100 :: GOSUB 1070 :: CALL PATTERN(#2
,36)
1390 CALL SPRITE(#13,136,2,190,125,-3,0)
:: GOSUB 1500 :: CALL MOTION(#13,-5,0)::
 CALL DELSPRITE(#2):: GOSUB 1450
1400 CALL POSITION(#13,PO,PS):: IF PO<33
 THEN CALL DELSPRITE(#13,#14,#15):: CALL
 SPRITE(#2,104,14,65,240):: RETURN ELSE
1400
1410 REM ** Execution du cow-boy de gauc
he **
1420 CALL MOTION(#1,0,0,#2,0,0):: CALL P
ATTERN(#1,40):: CALL TEMPS(120):: SCO2=S
CO2+100 :: GOSUB 1070 :: CALL PATTERN(#1
,44)
1430 CALL SPRITE(#13,136,2,190,125,-3,0)
:: GOSUB 1500 :: CALL MOTION(#13,-5,0)::
 CALL DELSPRITE(#1):: GOSUB 1450
1440 CALL POSITION(#13,PO,PS):: IF PO<33
 THEN CALL DELSPRITE(#13,#14,#15):: CALL
 SPRITE(#1,96,7,85,13):: RETURN ELSE 144
0
1450 REM ** Marche funebre **
1460 RESTORE 1470
1470 DATA 2,262,2,262,1,247,2,262,2,311,
1,294,2,294,1,262,2,262,2,247,3,262
1480 FOR Q=1 TO 11 :: READ D,F :: CALL S
OUND(250*D,F,5,F*2,10,F*4,10):: FOR J=1
TO 25 :: NEXT J :: NEXT Q
1490 RETURN
1500 REM ** Vautour **
1510 CALL SPRITE(#14,124,2,1,250,3.5,-12
)
1520 CALL SPRITE(#15,132,2,1,250,1.2,-7)
1530 FOR V=124 TO 132 STEP 4 :: CALL PAT
TERN(#14,V):: FOR T=1 TO 20 :: NEXT T ::
 NEXT V
1540 CALL POSITION(#14,KL,MN):: IF MN<28
 THEN CALL DELSPRITE(#14,#15):: RETURN
1550 CALL COINC(#4,#14,20,VF):: IF VF=-1
 THEN CALL MOTION(#14,0,0):: CALL PATTER
N(#14,128):: CALL LOCATE(#14,59,77)ELSE
1530
1560 RETURN
1570 REM ** Fin de partie **
1580 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CHARSET
:: CALL CLEAR :: CALL SCREEN(5)
1590 FOR G=0 TO 12 :: CALL COLOR(G,16,5)
:: NEXT G
1600 DISPLAY AT(2,2):NJ$(1):: DISPLAY AT
(2,18):NJ$(2)
1610 DISPLAY AT(6,12):"SCORE" :: DISPLAY
 AT(6,2):SCO1::: DISPLAY AT(6,23):SCO2:
1620 DISPLAY AT(22,1):"VOULEZ-VOUS REJOU
ER? (O/N)" :: ACCEPT AT(22,28)VALIDATE("
OonN")SIZE(1)BEEP:RTT$
1630 IF RTT$="O" OR RTT$="o" THEN 1700 E
LSE CALL CLEAR :: END
1640 REM ** Musique du debut **
1650 RESTORE 1670 :: FOR M=1 TO 33
1660 READ N,L :: CALL SOUND(1.5*L,N,6)::
 NEXT M :: RETURN
1670 DATA 523,200,523,200,698,200,523,10
0,698,100,880,200,784,200,880,200,698,20
0,880,200,932,200,1047,200
1680 DATA 1047,100,1047,100,932,200,932,
200,880,400,784,200,698,200,784,200,784,
100,784,100,932,200,880,200
1690 DATA 784,200,880,200,784,200,698,20
0,784,200,784,200,659,200,659,200,523,40
0
1700 CALL CLEAR :: CALL CHARSET :: CALL
SCREEN(2)
1710 GOTO 100
1720 SUB TEMPS(TE)
1730 FOR A=1 TO TE :: NEXT A
1740 SUBEND
```

MARIAGES

PC 1500

Réveillez, par ce jeu des similitudes, votre intuition endormie.

Gérard CLAVREUL

Mode d'emploi: Choisissez au départ le nombre de lignes (1 à 9) où seront dissimulées six formes. Rentrez ensuite le nombre de joueurs (4 maximum) ainsi que leur nom. 6 rectangles noirs apparaissent, ainsi que le numéro de rangée que vous pouvez changer par les flèches haut, bas. Découvrez ce que cache ces rectangles par les touches de réservation et tentez de réussir vos mariages.

ERRATUM sur PC 1500
JEEP du n° 91
Veuillez compléter ainsi la ligne suivante:

```
43:POKE E+&187,&05,&B3,&00,&BE,&ED,&EF,&14,&DD,&B7,&9C,&8B,&03,&1A,&9E,&1D,&48,&71
```

ATTENTION, ATTENTION

Pour le mois d'août vous avez droit à un numéro quadruple, réservez-le dès maintenant chez votre charcutier. Parution le 2 Août.

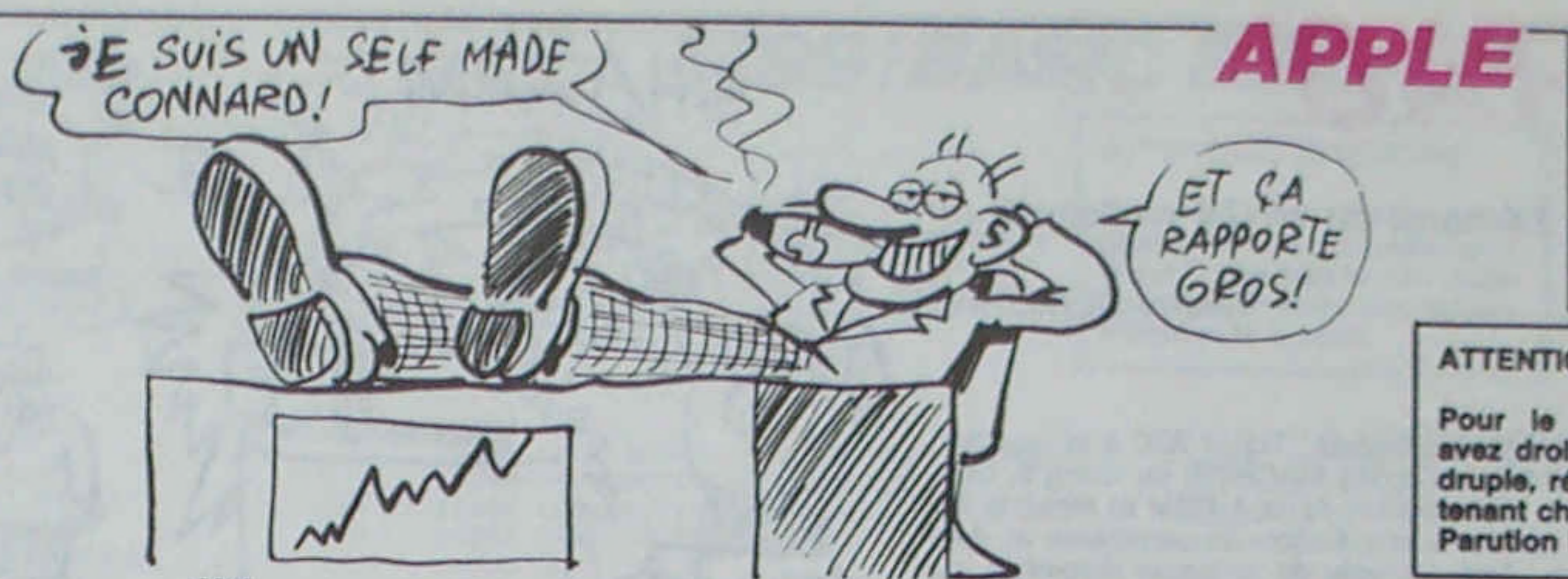
```
1:REM JEU DES MARIAGES
2:REM CLAVREUL GERARD - PC 1500
3:DATA "185C7E7F7E5C18"
5:DATA "085C4A7F4A5C08"
7:DATA "081C3E7F3E1C08"
9:DATA "0E1F3F7E3F1F0E"
11:DATA "552A552A552A55"
13:DATA "0808087F080808"
15:DATA "7F49497F49497F"
17:DATA "7F415D555D417F"
19:DATA "1C08497F49081C"
21:DATA "7F55555555557F"
23:DATA "7F41495D49417F"
25:DATA "7F417F417F417F"
27:DATA "7F557F557F557F"
29:DATA "7F7F636B637F7F"
31:DATA "08142249221408"
33:DATA "7F417F087F417F"
35:DATA "7755555D555577"
37:DATA "77777700777777"
39:DATA "553E6322633E55"
41:DATA "7F556B556B557F"
43:DATA "492A1C7F1C2A49"
45:DATA "437A0A3E282F61"
47:DATA "7F63495549637F"
49:DATA "1C14774177141C"
51:DATA "6E6A7B417B6A6E"
53:DATA "77557708775577"
55:DATA "7F417F557F417F"
100:"A"GOSUB "INITIAL"
110:J=1:L=1
120:GOSUB "COUP DU JOUEUR"
130:IF LEFT$ (FC$(1),7)=LEFT$ (FC$(2),7)GOTO 170
140:BEEP 1:PRINT "DOMMAGE ";P$(J):WAIT 0
150:J=J+1:IF J>NJ LET J=1:GOTO 120
160:GOTO 120
170:P(J)=P(J)+1
180:BEEP 3:PRINT "BRAVO ";P$(J);P(J)
190:NC=NC+1
200:IF NC=XF/2GOTO 220
210:FU$(L(1),T(1))="":FU$(L(2),T(2))="":GOTO 120
220:BEEP 5:WAIT 100:PRINT "RESULTATS"
230:WAIT :PRINT "POUR";XF/2;" MARIAGES"
240:PRINT CP;" COUPS JOUES"
250:FOR I=1TO NJ
260:PRINT P$(I);" -> ";P(I);" POINT(S)"
270:NEXT I
280:END
300:"INITIAL"REM INITIALISATION
310:WAIT :CLS :CURSOR 4:PRINT "JEU DES MARIAGES"
320:RESTORE :CLEAR :CLS :WAIT 0:ND=27
330:INPUT "NBRE RANGEES (1 A 9) = ";NR
340:NF=NR*6:XF=NF
350:IF NR<1OR NR>9 BEEP 2:GOTO 330
360:CLS :CURSOR 2:PRINT "UN INSTANT..., S.V.P."
370:DIM FR$(NR,6)*22,FU$(NR,6)*22,TF$(ND)*14,FC$(2)*22
380:DIM L(2),T(2),FP$(NF)*22
400:REM LECTURE DES FORMES
410:FOR I=1TO ND
420:READ TF$(I)
430:NEXT I
500:REM TRI DES FORMES
510:FP=NF/2:FOR I=1TO FP
520:RANDOM :X=RND ND
530:FP$((I*2)-1)=TF$(X)+"001C141C"
540:FP$(I*2)=TF$(X)+"001C1C1C"
550:IF X=NDGOTO 590
560:FOR J=XTO ND-1
570:TF$(J)=TF$(J+1)
580:NEXT J
590:ND=ND-1
600:NEXT I
700:REM REPARTITION DES FORMES
710:FOR L=1TO NR
720:FOR C=1TO 6
730:RANDOM :X=RND NF
740:FR$(L,C)=FP$(X):FU$(L,C)="7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F"
750:IF X=NFGOTO 790
760:FOR I=XTO NF-1
770:FP$(I)=FP$(I+1)
780:NEXT I
790:NF=NF-1
800:NEXT C
810:NEXT L
900:REM PRENOM DES JOUEURS
910:BEEP 1:INPUT "NOMBRE DE JOUEURS = ";NJ
920:IF NJ<1OR NJ>4 BEEP 2:GOTO 910
930:DIM P$(NJ),P(NJ)
940:FOR I=1TO NJ
950:BEEP 1:WAIT 0:CLS :PRINT "JOUEUR No";I;" = ";:INPUT P$(I)
960:IF P$(I)="" GOTO 950
970:NEXT I
980:RETURN
1000:"COUP DU JOUEUR"REM COUP DE CHAQUE JOUEUR
1010:CP=CP+1
1020:CLS :BEEP 2:WAIT 100:PRINT "A TOI ";P$(J)
1030:GOSUB "AFFICH V"
1040:REM  CHOIX 1ERE RANGEE
1050:R=1
1060:GOSUB "TEST TOUCHE"
1070:REM  CHOIX 2EME RANGEE
1080:R=2
1090:GOSUB "TEST TOUCHE"
1100:RETURN
1500:"1ERE RANGEE "REM RECHERCHE 1ERE RANGEE
1510:GOSUB "TEST TOUCHE"
2000:"TEST TOUCHE "REM RECHERCHE DERNIERE TOUCHE ENFONCEE
2010:IF (INKEY$ = CHR$ 10)OR (INKEY$ =CHR$ 11)GOTO 2050
2020:FOR I=17TO 22:IF INKEY$ =CHR$ (I) BEEP 1:GOTO 2090
2030:NEXT I
2040:GOTO 2010
2050:IF INKEY$ = CHR$ (10)LET L=L+1:BEEP 1
2060:IF INKEY$ = CHR$ (11)LET L=L-1:BEEP 1
2070:GOSUB "AFFICH V"
2080:GOTO 2010
2090:T=ASC INKEY$ :T=T-16
2100:IF T<0GOTO 2010
2110:IF FU$(L,T)= ""BEEP 2:GOTO 2010
2120:IF ((L=L(1) AND T=T(1))) AND R=2BEEP 2:GOTO 2010
2130:FU$(L,T)=FR$(L,T)
2140:FC$(R)=FR$(L,T)
2150:L(R)=L:T(R)=T
2160:GOSUB "AFFICH V"
2170:FU$(L,T)="7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F"
2180:RETURN
2500:"AFFICH V" REM AFFICHAGE DES FORMES (VERSO)
2510:IF L=0LET L=1
2520:IF L=NR+1LET L=NR
2530:CU=-16
2540:WAIT 0:CLS
2550:FOR C=1TO 6
2560:CU=CU+24
2570:GCURSOR CU
2580:GPRINT FU$(L,C)
2590:NEXT C
2600:IF R=2WAIT 100
2610:CURSOR 24:PRINT L
2620:RETURN
```

TI99 BASIC ETENDU

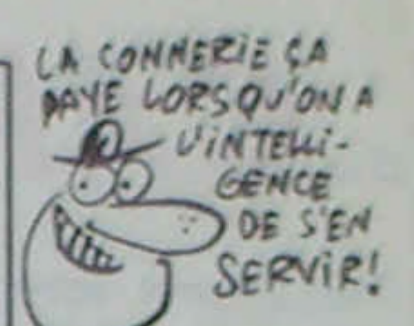
Suite de la page 3

```
370 DATA -19,7,1,-5,9,13,-7,11,2,-13,11,7,-8,13,2,-19,13,2,-7,15,5,-15,15,3,-2,17,12,-5,19,7
380 DATA -17,20,3,-7,21,3,-15,22,5,-9,24,12,-7,26,4,-19,26,3,-5,28,5,-18,28,3,8,-18,183
390 DATA 9,10,5,12,11,2,-9,10,7,-9,17,7,-9,20,7,-9,24,7,11,21,1,12,22,1,13,23,1,7,-17,111
400 DATA 102PEZ LE MALICIEUX,REITNEP (8) ET JDI-,GNEZ L'ISSUE (pqr),SANS TELESCOPER LES
410 DATA PAROIS (i) A MOINS,QUE VOUS N'USIEZ DE,VOTRE EXTRA-ENERGIE,(EE) EN DECLENCHANT
420 DATA LE "xyzéùè". NE DE-,PASSEZ EN AUCUN CAS,LA LIMITE DE TEMPS,(LT) ET EVITEZ LES
430 DATA ERREURS !,"      BONNE CHANCE..." ,
440 DATA """ENTER"" POUR LE JEU",
450 CALL SCREEN(2):: RANDOMIZE :: RESTORE :: FOR I=0 TO 3 :: FOR B=0 TO 3 :: READ C(I,B):: NEXT B :: NEXT I :: CALL MAGNIFY(3)
460 CALL CLEAR :: CALL CHAR(96,"1F3E7DFB07F7F7F7F7F7F7F7F7F6F5F"&RPT$("0",25)&"7FFFFF")
470 CALL CHAR(100,"FFFFFFFFF0F7F7F7F7F7F7F7F7F6F4F0FFFFFFFFF"&RPT$("0",9))
480 CALL CHAR(104,RPT$("0",24)&"FEFEFE001F3E7DFB07"&RPT$("F7",11))
490 CALL CHAR(108,"FFFFFFFF"&RPT$("0",24)&RPT$("F7",13)&"F6F4F")
500 CALL CHAR(112,"1F3F7FFF00FFFFFFFFF0F7F7F7F7F7F7FFFFFFFFF00FFFFFFFF")
510 CALL CHAR(116,"F7F6F5F0FFFFFFFFF0F7F7F7F7F6F4F07FFFFF00FFFFFFFF0")
520 CALL CHAR(120,"FFFFFFFF00FFFFFFFF0000000000000FFFEFDFB07"&RPT$("F7",11))
530 CALL CHAR(124,"FEFEFE00FFFFFFFF"&RPT$("0",16)&RPT$("F7",13)&"F6F4F")
540 CALL CHAR(128,"1F3F7FFF00FFFFFFFFF0F7F7F7F6F5F0FFFFFFFF00FFFFFFFF0000007FFFFF")
550 CALL CHAR(132,"FFFFFFFFF0F7F7F7F7F7F7F7F7F6F4F0FFFFFFFF"&RPT$("0",9))
560 CALL CHAR(136,"FFFFFFFF00FFFFFFFF000000FEFEFE00FFFEFDFB07"&RPT$("F7",11))
570 CALL CHAR(140,"FFFFFFFF"&RPT$("0",24)&"F7F6F4F0"&RPT$("0",9))
580 CALL CHAR(89,"0103070F1F3E7C00F0E0C08000000000103070F1F3E7CF8")
590 CALL CHAR(92,"FFFFFFFF1F3E7CF800000000FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000103070FFFFEFCF8")
600 CALL CHAR(80,"E79494E7A49494979D2121212D2525990F08080E080808EF384040300808087")
610 CALL CHAR(84,"264949B9B94949260A0A121322224242504848 44C44848503048481020200020")
620 CALL SPRITE(#1,96,1,65,65,#2,100,1,81,65,#3,104,1,65,81,#4,108,1,81,81,#5,112,1,81,113)
630 CALL SPRITE(#6,116,1,97,113,#7,120,1,81,129,#8,124,1,97,129)
640 CALL SPRITE(#9,128,1,97,161,#10,132,1,113,161,#11,136,1,97,177,#12,140,1,113,177):: DISPLAY AT(14,14):"Z  Z   Y $_Z"
650 DISPLAY AT(9,11):"Z "Z" :: DISPLAY AT(10,9):"Y $_Z" :: DISPLAY AT(11,8):"''Z   ^^gZ" :: DISPLAY AT(12,8):"Z  Z'  'Z" :: DISPLAY AT(13,17):"gZ    ^^gZ"
560 CALL HCHAR(15,22,91):: CALL HCHAR(16,22,90):: DISPLAY AT(24,11):"PQRSTUVW" :: FOR I=1* TO 12 :: CALL COLOR(#I,5):: NEXT I :: CALL COLOR(7,4,1,8,15,1)
670 RESTORE 60 :: FOR I=1 TO 55 :: READ A
680 IF A THEN IF A<>INT(A)THEN CALL SOUND(75*(1-(I=17)*2-(I=26)*3),A,5,(A-INT(A))*1000,5)ELSE CALL SOUND(75,A,5)ELSE CALL SOUND(75,40000,30)
690 CALL KEY(3,K,S):: IF K=78 OR K=79 THEN 740
700 NEXT I :: CALL SOUND(375,147,5,185,5,294,5):: CALL SOUND(1,40000,30):: FOR I=1 TO 10 :: A=INT(RND*3)
710 B=3+INT(RND*14):: IF B=15 THEN 710 ELSE CALL COLOR(#A*4+1,B,#A*4+2,B,#A*4+3,B,#A*4+4,B)
720 FOR B=5 TO 20 :: CALL SOUND(-99,466/2^A,B,-(A+1),B):: CALL KEY(3,K,S):: IF K=78 OR K=79 THEN 740 ELSE NEXT B :: CALL COLOR(7,16,1)
730 FOR B=1 TO 2 :: CALL KEY(3,K,S):: IF K=78 OR K=79 THEN 740 ELSE NEXT B :: CALL COLOR(7,4,1):: NEXT I :: GOTO 670
740 GOSUB 1280 :: CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: CALL MAGNIFY(1):: CALL CHARSET :: CALL CHAR(112,"00003B1213103B000000BA22BABABB000000B8A0B0A0B8")
750 CALL CHAR(120,"0003040F01027C0000E708913E40810000CF90384081F300009F20408001E7")
760 CALL CHAR(124,"003922448F11220000F2244890207C")
770 CALL CHAR(105,"38282FE181720C04")
780 CALL CHAR(136,"007070600000000000000E0E0600000000000000000060E0E000000000060707")
790 A$="FF818199998181FF"
800 CALL CHAR(140,A$,56,A$):: IF K=78 THEN 930
810 CALL CHAR(96,"0001030303030303 00FC040505040602000080404080000C03FF80C04060381C")
820 CALL CHAR(100,"0C1921213D05050512BABABABAA1A1A10E0301")
830 CALL CHAR(103,"C4E23110180C0703224C9020404020E")
840 FOR I=4 TO 19 STEP 3 :: DISPLAY AT(I,2):"'ab";TAB(26):"'ab":" cde";TAB(26):" cde":" fgh";TAB(26);"fgh" :: NEXT I
850 FOR I=1 TO 22 STEP 21 :: DISPLAY AT(I,2):RPT$("'ab",9):" "&RPT$("cde",9):" "&RPT$("fgh",9):: NEXT I :: A=65 :: FOR I=0 TO 2 :: CALL CHARPAT(A,A$):: CALL CHAR(48+I,A$):: A=A+7+I :: NEXT I
860 RESTORE 400 :: FOR I=5 TO 20 :: READ A$ :: DISPLAY AT(I,6)SIZE(19):A$ :: NEXT I
870 CALL SPRITE(#1,32,1,41,129):: FOR I=1 TO 8 :: CALL COLOR(I,4,1):: NEXT I :: CALL COLOR(#1,11):: CALL COLOR(3,14,1,4,5,1,11,13,1,12,7,1)
880 CALL COLOR(9,11,1,10,11,1):: FOR B=1 TO 40 :: FOR I=136 TO 139 :: CALL PATTERN(#1,I):: CALL KEY(3,K,S):: IF K=13 THEN 920 ELSE NEXT I :: NEXT B :: DISPLAY AT(20,6)SIZE(19)
890 CALL COLOR(9,2,11,10,2,11)
900 FOR I=1 TO 3 :: FOR B=5 TO 11 STEP 2 :: CALL SOUND(-9,131,B):: CALL SOUND(-9,147,B):: CALL SOUND(-9,165,B):: CALL SOUND(-9,175,B):: CALL SOUND(-40,196,B):: NEXT B :: NEXT I
910 RESTORE 440 :: READ A$ :: DISPLAY AT(20,6)SIZE(19):A$ :: GOTO 880
920 GOSUB 1280 :: CALL DELSPRITE(#1):: CALL CLEAR :: CALL CHARSET
930 CALL CHAR(48,"003C42420042423C0008080800080808003C02023C40403C003C02023C02023C")
940 CALL CHAR(52,"004242423C020202003C40403C02023C003C40403C42423C003C020200020202")
950 CALL CHAR(56,"003C42423C42423C003C42423C02023C")
960 CALL CHAR(95,"18245AA5A55A24181818181818181818000000F0F8181818000000FFFF*")
970 CALL CHAR(99,"0000000F1F1818181818181F0F00000181818F8F")
980 CALL CHAR(128,"38383FFFFF7E0C04")
990 E,R=0 :: RESTORE 90 :: CALL HCHAR(1,3,128,28):: CALL HCHAR(22,3,128,28):: DISPLAY AT(1,14)SIZE(3):"pqr"
1000 DISPLAY AT(23,12):"xyzéùè" :: DISPLAY AT(24,1):"00 LT000 EE00 SC000 TT000000" :: CALL COLOR(3,16,1,4,16,1,5,8,1,6,8,1,7,8,1)
1010 FOR I=1 TO 8 :: CALL VCHAR(2,3,128,20):: CALL VCHAR(2,30,128,20)
1020 READ Y,X,A :: IF X<0 THEN 1030 ELSE IF Y<0 THEN CALL VCHAR(-Y,X,105,A):: GOTO 1020 ELSE CALL HCHAR(Y,X,105,A):: GOTO 1020
1030 CALL HCHAR(Y,-X,140):: CALL SPRITE(#1,136,1,(Y-1)*8+1,(-X-1)*8+1):: A$=STR$(I):: DISPLAY AT(24,3-LEN(A$))SIZE(LEN(A$)):A$
1040 DISPLAY AT(24,6)SIZE(3):"000" :: A$=STR$(A):: DISPLAY AT(24,9-LEN(A$))SIZE(LEN(A$)):A$ :: DISPLAY AT(24,17)BEEP SIZE(3):"000"
1050 AY,NY=-1 :: Y=21 :: X=17 :: AX,NX,D,Z=0 :: CALL COLOR(8,14,1,9,4,1,10,15,1,11,13,1,12,1,1,13,7,1,14,5,1)
1060 CALL COLOR(#1,11):: FOR B=1 TO A :: CALL JOYST(1,K,S):: IF ABS(K+S)=4 THEN NY=-S/4 :: NX=K/4
1070 CALL HCHAR(Y,X,C(NY+ABS(NY)*2+NX+ABS(NX),AY+ABS(AY)*2+AX+ABS(AX))):: A$=STR$(B):: DISPLAY AT(24,20-LEN(A$))SIZE(LEN(A$)):A$
1080 X=X+NX :: Y=Y+NY :: CALL GCHAR(Y,X,K):: IF K=140 THEN CALL SOUND(200,262,5,784,5,349,5):: CALL DELSPRITE(#1):: CALL COLOR(11,10,1):: D=1 :: GOTO 1120
1090 IF D*(K>111)*(K<115)THEN 1140
1100 IF (K=105)*Z THEN CALL SOUND(300,262,5,523,5,784,5):: E=E-1 :: CALL COLOR(12,1,1,10,15,1):: A$=STR$(E):: DISPLAY AT(24,14-LEN(A$))SIZE(LEN(A$)):A$ :: Z=0 :: GOTO 1120
1110 IF K<>32 THEN CALL COLOR(13,6,1):: FOR K=0 TO 30 :: CALL SOUND(-10,-5,K):: NEXT K :: CALL DELSPRITE(#1):: GOTO 1180
1120 CALL HCHAR(Y,X,95):: AY=NY :: AX=NX :: CALL PATTERN(#1,(B/4-INT(B/4))*4+136):: CALL KEY(1,K,S):: IF (K=18)*E THEN Z=1 :: CALL COLOR(12,16,5,10,1,1)
1130 NEXT B :: FOR B=15 TO 0 STEP -3 :: FOR K=1 TO 3 :: CALL SOUND(100,-K,B):: NEXT K :: NEXT B :: CALL DELSPRITE(#1):: GOTO 1180
1140 FOR K=1 TO 3 :: FOR S=140 TO 240 STEP 10 :: CALL SOUND(-99,S,5,S+S/10,5,S+S/5,5):: NEXT S :: NEXT K :: FOR K=8 TO 14 :: CALL COLOR(K,1,1):: NEXT K
1150 CALL HCHAR(2,3,32,636):: IF B>(A-5)THEN E=E+1 :: A$=STR$(E):: DISPLAY AT(24,14-LEN(A$))BEEP SIZE(LEN(A$)):A$
1160 FOR K=R TO R+B :: A$=STR$(K):: DISPLAY AT(24,29-LEN(A$)):A$ :: NEXT K :: R=R+B :: NEXT I :: FOR I=1 TO 5 :: RESTORE 50 :: FOR K=1 TO 12 :: READ A :: CALL SOUND(-99,A,0,A*8,0):: IF K=6 THEN FOR B=1 TO 50 :: NEXT B
1170 NEXT K :: FOR B=1 TO 100 :: NEXT B :: NEXT I
1180 CALL CLEAR :: CALL MAGNIFY(3):: CALL CHAR(132,"9192F29392",133,"",134,"8E494EC848",135,"")
1190 FOR I=1 TO 28 :: CALL SPRITE(#I,132,1+INT(RND),(I-1)*6+13,170-I*6,0,I):: NEXT I :: FOR I=28 TO 1 STEP -1 :: CALL MOTION(#I,0,0):: NEXT I
1200 R=R+E*100 :: M=MAX(M,R):: DISPLAY AT(6,1):"SCORE";R: :"  RECORD":M :: CALL COLOR(3,14,1,4,14,1,5,11,1,6,11,1,7,11,1):: FOR I=8 TO 14
1210 CALL COLOR(I,1,1):: NEXT I :: FOR B=1 TO 10 :: DISPLAY AT(10,1)
1220 A=INT(RND*4)*2+1 :: CALL SOUND(1500,110,5,111,5,112,5):: FOR I=1 TO 28 :: CALL COLOR(#I,16,#I,A):: NEXT I
1230 A=INT(RND*4)*2+1 :: CALL SOUND(-1300,146,5,147,5,148,5):: FOR I=28 TO 1 STEP -1 :: CALL COLOR(#I,16,#I,A):: NEXT I
1240 DISPLAY AT(10,7):"UNE AUTRE ?" :: FOR A=1 TO 100 :: CALL KEY(3,K,S):: IF K=79 THEN GOSUB 1280 :: CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR :: CALL MAGNIFY(1):: GOTO 990
1250 IF K<>78 THEN NEXT A :: NEXT B :: CALL DELSPRITE(ALL):: GOTO 450 ELSE CALL CLEAR :: GOSUB 1280 :: CALL CHAR(127,"3C4299A1A199423C"):: CALL DELSPRITE(ALL)
1260 FOR I=0 TO 14 :: CALL COLOR(I,4,1):: NEXT I :: CALL COLOR(3,16,1,4,16,1):: PRINT TAB(19);CHR$(127);"1984": :TAB(14);"'DAVID PENTIER'" :: ON ERROR 1270 :: RUN ""
1270 RUN
1280 FOR B=5 TO 30 :: CALL SOUND(-50,500,B):: NEXT B :: RETURN
```

FORTUNE



APPLE



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

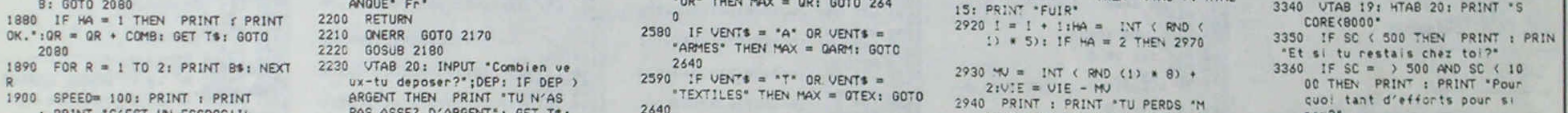
Fabrice PENOT

ATTENTION, ATTENTION

Pour le mois d'août vous avez droit à un numéro quadruple, réservez-le dès maintenant chez votre charcutier. Parution le 2 Août.

suite du N°92

```
1790  IF RENC < > 1 THEN  GOTO
    1910
1800  PRINT :PRO =  INT ( RND (2
    ) * 300) * 10 + 1800:COMB =
     INT ( RND (2) * 10) + 1
1310  PRINT "UN HOMME VOUS PROPO
    SE "CO" D'OR": PRINT "POUR "
    PRO" Fr CHAQUE.": PRINT : INPUT
"ACCEPTE-TU? ";ACC$
1820  IF ACC$ = "O" OR ACC$ = "O
    UI" THEN  GOTO 1840
1830  IF ACC$ < > "O" OR ACC$ <
    > "OUI" THEN 2080
1840 HA =  INT ( RND (1) * 2):AR
    GENT = ARGENT - PRO * COMB
1850  IF ARGENT < 0 THEN  PRINT
    : PRINT "TU N'AS PAS ASSEZ D
    'ARGENT.":ARGENT = ARGENT +
    PRO * COMB: GOTO 2080
1860 CAPACITE = CAPACITE - COMB
1870  IF CAPACITE < 0 THEN  PRINT
    "TU AS TROP DE MARCHANDISES.
    ":ARGENT = ARGENT + PRO * CO
    MB:CAPACITE = CAPACITE + COM
    B: GOTO 2080
1880  IF HA = 1 THEN  PRINT : PRINT
OK.":QR = QR + COMB: GET T$: GOTO
    2080
1890  FOR R = 1 TO 2: PRINT B$: NEXT
R
1900  SPEED= 100: PRINT : PRINT
    : PRINT "C'EST UN ESCROC!IL
    PREND TON ARGENT,ET  GARDE L
    'OR!!!":CAPACITE = CAPACITE +
    COMB: GET T$: GOTO 2080
1910  IF RENC < > 2 THEN 2000
1920 QE =  INT ( RND (1) * 14) +
    1:PTEX =  INT ( RND (1) * 6)
    * 5 + 35
1930  PRINT : PRINT "UN HOMME VO
    US PROPOSE DU TEXTILE ("QE")
        POUR "PTEX" Fr ": PRINT
    : INPUT "ACCEPTE - TU ?";ACC
    $
1940  IF ACC$ = "O" OR ACC$ = "O
    UI" THEN 1960
1950  GOTO 2080
1960 ARGENT = ARGENT - QE * PTEX
    : IF ARGENT < 0 THEN  PRINT
    : PRINT "TU N'AS PAS ASSEZ D
    'ARGENT":ARGENT = ARGENT + Q
    E * PTEX: GOTO 2080
1970 CAPACITE = CAPACITE - QE: IF
    CAPACITE < 0 THEN  PRINT : PRINT
"TU AS TROP DE MARCHANDISES.":AR
    GENT = ARGENT + QE * PTEX:CA
    PACITE = CAPACITE + QE: GOTO
    2080
1980 HA =  INT ( RND (1) * 2): IF
    HA = 1 THEN  PRINT : PRINT "
    C'ESTB ON .":QTEX = QTEX + Q
    E            : GOTO 2060
1990  SPEED= 100: PRINT : PRINT
    "C'EST UN ESCROC!IL PREND TO
    N ARGENT ET  GARDE LE TEXTIL
    E!!!":CAPACITE = CAPACITE +
    QE: GOTO 2080
2000  IF ARGENT < 4500 THEN  PRINT
    : PRINT "RIEN NE SE PASSE.":
     GOTO 2080
2010 PCAP =  INT ( RND (1) * ARG
    ENT / 3.5) + 500
2020  PRINT : PRINT "UN HOMME TE
    PROPOSE DE LA CAPACITE(50)
    POUR "PCAP"Fr"
2030  PRINT : INPUT "ACCEPTE-TU?
    ";ACC$
2040  IF ACC$ = "O" OR ACC$ = "O
    UI" THEN 2060
2050  PRINT : SPEED= 100: PRINT
    "OK.": GOTO 2080
2060 ARGENT = ARGENT - PCAP: IF
    ARGENT < 0 THEN  PRINT "TU N
    'AS PAS ASSEZ D'ARGENT.":ARG
    ENT = ARGENT + PCAP: GOTO 20
    80
2070 CAPACITE = CAPACITE + 50: PRINT
: PRINT "C'EST BON.": GOTO 2080
2080 BANQUE =  INT (BANQUE * 1.0
    7)
2090  SPEED= 255: GOSUB 3500: GOTO
    660
2100  REM ***BANQUE
2110  HOME
2120  IF Q = 16 THEN HB =  INT (
    RND (2) * 6) + 1: IF HB$ =
    PY$(HB) THEN  GOTO 2120
2130  IF Q = 16 THEN HB$ = PY$(H
    B)
2140  IF PAYS$ < > HB$ THEN  PRINT
LA SUCCURSALE DE "PAYS$" EST FER
    MEE.": PRINT "SEULE CELLE DE
    "HB$"EST OUVERTE."
2150  IF PAYS$ < > HB$ THEN  GET
    T$: RETURN
2160  GOTO 2210
2170  VTAB 20: CALL  - 868: RESUME

2180  HOME
2190  PRINT : PRINT "CASH-->"ARG
    ENT" Fr": PRINT "BANQUE-->"B
    ANQUE" Fr"
2200  RETURN
2210  ONERR  GOTO 2170
2220  GOSUB 2180
2230  VTAB 20: INPUT "Combien ve
    ux-tu deposer?";DEP: IF DEP >
    ARGENT THEN  PRINT "TU N'AS
    PAS ASSEZ D'ARGENT": GET T$:
     VTAB 20: CALL  - 868: VTAB
    21: CALL  - 868: GOTO 2230
2240  IF DEP < > INT (DEP) OR
    DEP < 0 THEN 2230
2250 ARGENT = ARGENT - DEP:BANQU
    E = BANQUE + DEP
2260  ONERR  GOTO 2170
2270  GOSUB 2160
2280  VTAB 21: CALL  - 868
2290  VTAB 20: CALL  - 868: INPUT
    "Combien veux-tu retirer?";R
    ET
2300  IF RET > BANQUE THEN  PRINT
    "TU N'AS PAS ASSEZ D'ARGENT
    A LA BANQUE": GET T$: VTAB 2
    2: CALL  - 868: VTAB 21: CALL
    - 868: GOTO 2290
2310  IF RET < > INT (RET) OR
    RET < 0 THEN 2290
2320 ARGENT = ARGENT + RET:BANQU
    E = BANQUE - RET
2330  RETURN
2340  REM ***ACHAT
2350  HOME : PRINT "OR)"PRO"Fr":
    PRINT : PRINT "ARMES)"PARM"
    Fr": PRINT : PRINT "TEXTILE
    S)"PTEX" Fr": PRINT : PRINT
    "DIVERS)"PDIV"Fr"
2360  VTAB 20: INPUT "QUE VEUX-T
    U ACHETER?";AC$
2370  IF AC$ = "O" OR AC$ = "OR"
    THEN MAX =  INT (ARGENT / P
    RO): GOTO 2420
2380  IF AC$ = "A" OR AC$ = "ARM
    ES" THEN MAX =  INT (ARGENT /
    PARM): GOTO 2420
2390  IF AC$ = "T" OR AC$ = "TEX
    TILES" THEN MAX =  INT (ARGE
    NT / PTEX): GOTO 2420
2400  IF AC$ = "D" OR AC$ = "DIV
    ERS" THEN MAX =  INT (ARGENT
     / PDIV): GOTO 2420
2410  VTAB 20: CALL  - 868: GOTO
    2360
2420  GOTO 2450
2430  RESUME
2440  ONERR  GOTO 2430
2450  HOME : VTAB 20: PRINT "COM
    BIEN?("MAX" AU MAX)": INPUT
    COMB
2460  IF COMB > MAX THEN  GOTO 2
    450
2470  IF COMB < > INT (COMB) OR
    COMB < 0 THEN 2450
2480  IF AC$ = "O" OR AC$ = "OR"
    THEN ARGENT = ARGENT - COMB
    * PRO:QR = COMB + QR
2490  IF AC$ = "D" OR AC$ = "DIV
    ERS" THEN ARGENT = ARGENT -
    COMB * PDIV:QDIV = COMB + QD
    IV
2500  IF AC$ = "A" OR AC$ = "ARM
    ES" THEN ARGENT = ARGENT - C
    OMB * PARM:QA = COMB + QA
2510  IF AC$ = "T" OR AC$ = "TEX
    TILES" THEN ARGENT = ARGENT -
    COMB * PTEX:QTEX = COMB + QT
    EX
2520 CAPACITE = CAPACITE - COMB
2530  RETURN
2540  REM ***VENTE
2550  HOME : PRINT "OR)"PRO"Fr":
    PRINT : PRINT "ARMES)"PARM"
    Fr": PRINT : PRINT "TEXTILE
    S)"PTEX" Fr": PRINT : PRINT
    "DIVERS)"PDIV"Fr"
2560  VTAB 20: INPUT "QUE VEUX-T
    U VENDRE?";VENT$
2570  IF VENT$ = "O" OR VENT$ =
    "OR" THEN MAX = QR: GOTO 264
    0
2580  IF VENT$ = "A" OR VENT$ =
    "ARMES" THEN MAX = QARM: GOTO
    2640
2590  IF VENT$ = "T" OR VENT$ =
    "TEXTILES" THEN MAX = QTEX: GOTO
    2640
2600  IF VENT$ = "D" OR VENT$ =
    "DIVERS" THEN MAX = QDIV: GOTO
    2640
2610  VTAB 20: CALL  - 868: GOTO
    2540
2620  RESUME
2630  ONERR  GOTO 3440
2640  ONERR  GOTO 2620
2650  VTAB 20: PRINT : PRINT "CO
    MBIEN?("MAX" AU MAX)": INPUT
    COMB
2660  IF COMB > MAX OR COMB < >
    INT (COMB) OR COMB < 0 THEN
    VTAB 20: CALL  - 868: GOTO
    2640
2670  IF COMB < > INT (COMB) OR
    COMB < 0 THEN 2640
2680  IF VENT$ = "O" OR VENT$ =
    "OR" THEN ARGENT = ARGENT +
    COMB * PRO:QR = QR - COMB
2690  IF VENT$ = "T" OR VENT$ =
    "TEXTILES" THEN ARGENT = ARG
    ENT + COMB * PTEX:QTEX = QTE
    X - COMB
2700  IF VENT$ = "A" OR VENT$ =
    "ARMES" THEN ARGENT = ARGENT
    + COMB * PARM:QARM = QARM -
    COMB
2710  IF VENT$ = "D" OR VENT$ =
    "DIVERS" THEN ARGENT = ARGEN
    T + COMB * PDIV:QDIV = QDIV -
    COMB
2720 CAPACITE = CAPACITE + COMB
2730  RETURN
2740 VV = 1: GOTO 650
2750  REM ***REGLES
2760  NORMAL
2770  HOME : PRINT "============
    ============================
    ": PRINT "                    F
    ORTUNE                ": PRINT
    "============================
    =============="
2780  PRINT "Fabrice PENOT
                          1985"
2790  SPEED= 100
2800  PRINT : PRINT "LE BUT DU J
    EU EST DE GAGNER LE PLUS": PRINT
"D'ARGENT POSSIBLE EN ACHETANT A
    U PLUS ": PRINT "BAS POUR RE
    VENDRE AU PLUS HAUT DANS ": PRIN
"UNE AUTRE CAPITALE.": PRINT
2810  PRINT "MAIS ATTENTION AUX
    ACCIDENTS ET AUX": PRINT "RE
    NCONTRES...": FOR PAUSE = 1 TO
    500: NEXT PAUSE
2820  PRINT : PRINT : PRINT "P.S
    .:ATTENTION A GARDER ASSEZ "
    : PRINT "D'ARGENT POUR PRENO
    RE LE TRAIN": PRINT "FAUTE D
    E QUOI...": SPEED= 255: GET
    T$: RETURN
2830  REM ***VOYOUX
2840  SPEED= 98
2850  HOME : INVERSE : PRINT : PRINT
"UNE BANDE DE VOYOUX!!!": NORMAL
    : SPEED= 255
2860  FOR R = 1 TO 20: GOSUB 500
    : FOR PAUSE = 1 TO 20: NEXT
    PAUSE: NEXT R
2870  VTAB 6: PRINT "      Resist
    er-Fuir": PRINT : PRINT : PRINT
QUE FAIS-TU ?";: GET F$
2880  IF F$ = "R" OR F$ = "F" THEN
    2900
2890  GOTO 2850
2900  IF F$ = "R" THEN  VTAB 9: HTAB
15: PRINT "RESISTER"
2910  IF F$ = "F" THEN  VTAB 9: HTAB
15: PRINT "FUIR"
2920 I = I + 1:HA =  INT ( RND (
    1) * 5): IF HA = 2 THEN 2970

2930 MV =  INT ( RND (1) * 8) +
    2:VIE = VIE - MV
2940  PRINT : PRINT "TU PERDS "M
    V" POINTS DE VIE.": PRINT "T
    A VIE N'EST PLUS QUE DE "VIE
    "%"
2950 EC =  INT ( RND (1) * 5): IF
    EC = 2 THEN  PRINT : PRINT E
    C" VOYOUX S'ECHAPPENT!NE PER
    D PAS ": PRINT "COURAGE!"
2960  GET T$: GOTO 2850
2970  IF I = 1 THEN  PRINT : PRINT
    "OUF!ILS NE TE VOIENT PAS!":
     PRINT "TU LEUR ECHAPPE!": GOTO
080
2980  IF F$ = "F" THEN  PRINT : PRIN
"TU REUSSIS A LEUR ECHAPPER!BRA
    VO!!!": GOTO 2080
2990  PRINT "ENFIN!TU LES AS BAT
    TUS,BRAVO!!!": GOTO 2080
3000  HOME : SPEED= 255
3010  REM ***SCORE
3020  REM  ***ET BILAN
3030  FOR EFF = 1 TO 24: CALL  -
    912

3040 LOOP = 5: GOSUB 500: NEXT E
    FF
3050  PRINT B$
3060  HOME : PRINT "============
    ============================
    "
3070  INVERSE : PRINT "
         BILAN
      ": NORMAL
3080  PRINT "==================
    ======================"
3090  IF ARGENT + BANQUE < 10000
    00 THEN 3140
3100 GT = (ARGENT + BANQUE) / 10
    00000
3110 GT =  INT (GT * 100) / 100
3120  VTAB 7: PRINT "ARGENT GAGN
    E-->"GT" millions"
3130  GOTO 3150
3140  VTAB 7: PRINT "ARGENT GAGN
    E-->"ARGENT + BANQUE" Fr"
3150 CAPACITE = CAPACITE + QR +
    QAR + QTEX + QDIV
3160  PRINT : PRINT "CAPACITE-->
    "CAPACITE
3170 X =  INT (Q / 12):XX = Q -
    X * 12
3180  PRINT : PRINT "TU AS VOYAG
    E "X" ANNEES ET "XX" MOIS"
3190  REM  CALCUL DU SCORE
3210 C =  INT (CAPACITE / 50):A =
     INT ((ARGENT + BANQUE) / 45
    0)
3220 SC =  INT ((C + A) * 3)
3230  PRINT : PRINT "TON SCORE E
    ST==)"SC
3240  VTAB 16: IF SC =  > 50000 THEN
 INVERSE
3250  HTAB 5: PRINT "AS": NORMAL
    : VTAB 16: HTAB 20: PRINT "S
    CORE>50000"
3260  IF SC < 50000 AND SC =  >
    20000 THEN  INVERSE
3270  HTAB 5: PRINT "GLOBE-TROTT
    ER": NORMAL
3280  VTAB 17: HTAB 20: PRINT "2
    0000<SCORE<50000"
3290  IF SC < 20000 AND SC =  >
    8000 THEN  INVERSE
3300  HTAB 5: PRINT "HONORABLE V
    RP": NORMAL
3310  VTAB 18: HTAB 20: PRINT "8
    000<SCORE<20000"
3320  IF SC < 8000 THEN  INVERSE

3330  HTAB 5: PRINT "PLAISANCIER
    ": NORMAL
3340  VTAB 19: HTAB 20: PRINT "S
    CORE<8000"
3350  IF SC < 500 THEN  PRINT : PRIN
"Et si tu restais chez toi?"
3360  IF SC =  > 500 AND SC < 10
    00 THEN  PRINT : PRINT "Pour
    quoi tant d'efforts pour si
    peu?"
3370  IF SC =  > 50000 THEN  PRINT
    : PRINT "Que la fortune te s
    oit toujours": PRINT "propic
    e!"
3380  IF SC < 50000 AND SC =  >
    30000 THEN  PRINT : PRINT "S
    alut a toi grand voyageur!"
3390  GOSUB 3500: GOSUB 3400
3400  VTAB 23: PRINT "VEUX-TU RE
    JOUER?";: GET T$
3410  IF T$ = "O" OR T$ = "Y" THEN
    CLEAR : GOTO 20
3420  HOME : END
3430  REM  ***TRAITEMENT DES ERR
    EURS
3440 ERR =  PEEK (222)
3450 E = E + 1
3460  IF ERR = 77 THEN  END
3470  IF E = 43 THEN  RESUME
3480  IF ERR = 77 OR ERR = 87 THEN
    RESUME
3490  GOTO 750
3500  REM  ATTEND UNE TOUCHE UN
    CERTAIN TEMPS
3510  FOR PAUSE = 1 TO 400
3520 T =  PEEK ( - 16384)
3530  IF T < 128 THEN  NEXT PAUS
    E
3540  POKE  - 16368,0: RETURN
3550  REM
3560  REM  *****************
3570  REM  *               *
3580  REM  *  Fabrice      *
3590  REM  *    PENOT      *
3600  REM  * pour appleII/e *
3610  REM  *               *
3620  REM  *****************
3630  REM
3640  REM  -->ADDRESSE
3650  REM
3660  REM  RESIDENCE LE VINCI
3670  REM  103,AV.TRESPOEY
3680  REM  64000-PAU
```

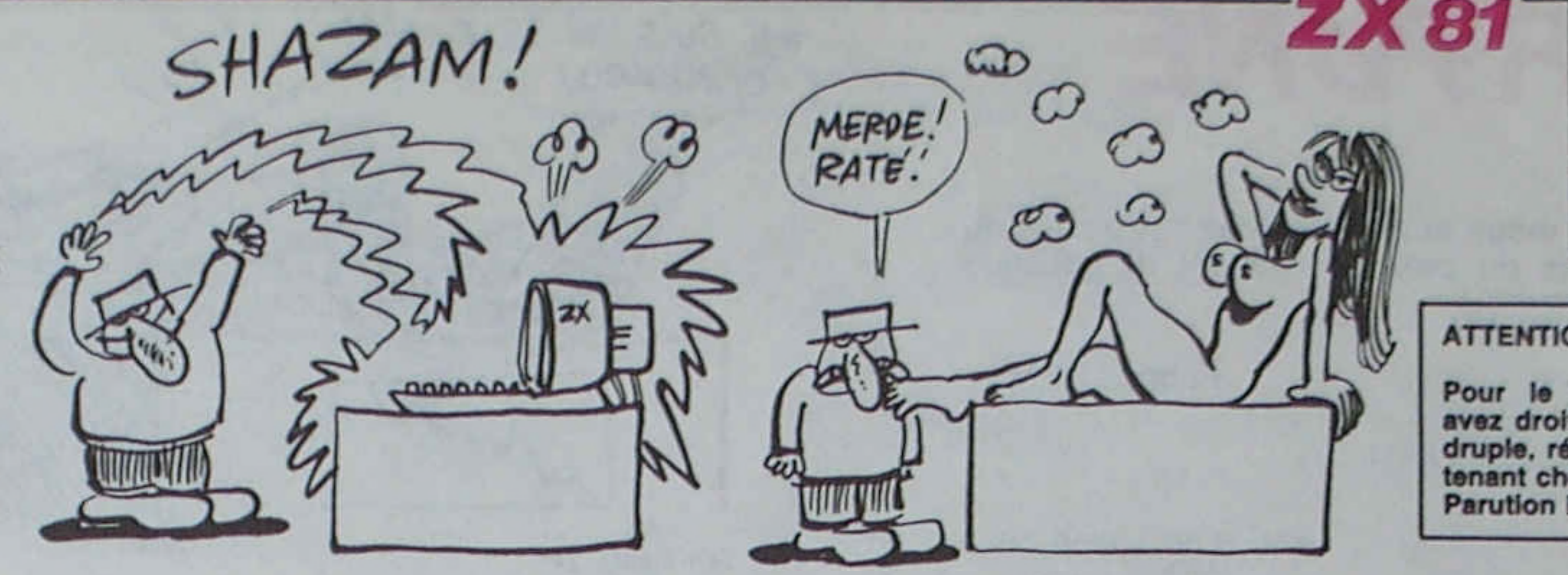


AMSTRAD

Suite de la page 21

```
3730 PRINT "cdcd dcccccdcccdcc
  cdcccdcccccccccc";
3740 PRINT "cdccncdc       ccdccdccc
cccd              cc";
3750 PRINT "cdccccdcdccccccdccdccc
cccdcccccdcccccdcc";
3760 PRINT "cdccccd dcmmmccdccdccc
cccdcccnc      dcc";
3770 PRINT "cd   cccdmmmmccdccd
  cdcccccccccccdcc";
3780 PRINT "cccdccccdccccccdcccdcc
cncdcc             dcc";
3790 PRINT "c           dccnc  dcccdcc
cccdccnccmcccccdcc";
3800 PRINT "ccccccccdccccdcdcccd
cccdccccmmcccccdcc";
3810 PRINT "c       cd      dcdcccccd
cc dcccccc           c";
3820 PRINT "cccccdccccccccccdcc      d
ccdcccmcccccccccdc";
3830 PRINT "ccc                  cdccnccd
ccdccmcmccccmmccdc";
3840 PRINT "ccccccccccccccccdcccccd
ccd ccmcccccccccdc";
3850 PRINT "c                 cnccdccccmc
cccdccnc           dc";
3860 PRINT "cccdccccnccccccdc
  dcccccccccccdc";
3870 PRINT "cmcdccccccccccccdcdcccc
cccd                 dc";
3880 PRINT "ccmdccccc         d dccmm
mcedccccccdcccccc";
3890 PRINT "cccdccccccccccccdccmmm
mcccccccccdcccccc";
3900 PRINT "c
                              c";
3910 PRINT "ceeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeeeeeeeeec";CHR$(11):LOCAT
E 1,1:PRINT CHR$(11)
3920  LOCATE 1,1:PRINT "RECORD
SCORE     TEMPS    SACS    VIES"
3930 INK 1,18:PIO=1:LOCATE 39,24:P
EN 2:PRINT "w":PEN 1
3940 EI:GOTO 1020
3950 REM QUATRIEME TABLEAU
3960 X%=21:XX%=21:Y%=9:YY%=9:U%=6:
V%=5:UU%=6:VV%=5:UU1%=35:VV1%=17:U
1%=35:V1%=17:PEX%=14:PEY%=17
3970 MODE 1:ORIGIN 0,400:INK 1,0:P
EN 1
3980 PRINT:PRINT:PRINT
3990 PRINT "cccccccccccccccccccccc
cccccccccccccccccc";
4000 PRINT "c
  c                 c";
4010 PRINT "cdccccccccccccccdccccn
cdcccccccnccnccccmcc";
4020 PRINT "cdc                  dcnmcc
cd  cmmccccccccmmdc";
4030 PRINT "cdcdccnccdcmccdcdcmmcc
cdcdcccccccccccccc";
4040 PRINT "cdcdcccccdccnmdcd
 dcd                  c";
4050 PRINT "cdcdcccccdccccdcdccccc
cdcdcccccccccdcccdc";
4060 PRINT "cdcd       d      dcd  cc
 dcd              d  dc";
4070 PRINT "cdcdccccccccccdcccdccd
cccdcccdccccnccccdc";
4080 PRINT "cdcd                 d  cdccd
c  d   d  cccc  dc";
4090 PRINT "ccccccccccnccccccd dccd
 dcccdcccdccccdcdc";
4100 PRINT "cdcdcccccccmccncdcdccd
cd    d    dcnccd dc";
4110 PRINT "cdcd    cccccccccdcdccd
cdcccccccdcccccccdc";
4120 PRINT "cdcdccdcnccccc ccdcdccd
cd          d         dc";
4130 PRINT "cdcd cdccccccmccdcd  d
cccccdccdcccccccdc";
4140 PRINT "cdccdcd                dcdccd
ccnc d  d              dc";
4150 PRINT "cd   dcccccccncccd dcmd
ccccccncdccccmccnc";
4160 PRINT "cnccdcdcmccccccccdcdccd
c    ccccdccccmccc";
4170 PRINT "ccccdcdccncccnccdcdmcd
cdcdcncccccncccccmc";
4180 PRINT "ccccdcdcdcdcdcdcdcdccd
cdcccccccccccccccc";
4190 PRINT "c
                        c";
4200 PRINT "ceeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeeeeeeeeec":CHR$(11):LOCAT
E 1,1:PRINT CHR$(11)
4210  LOCATE 1,1:PRINT "RECORD
SCORE     TEMPS    SACS    VIES"
4220 INK 1,18:PIO=1:LOCATE 39,24:P
EN 2:PRINT "w":PEN 1:GOSUB 2750
4230 EI:GOTO 1020
```

CARAC



Transformez votre ZX banal en un ZX hautement résolu...

Thierry DEMORRE

Mode d'emploi :

Tapez et lancez le programme chargeur. Tapez 320 à la question "Longueur REM ?" et rentrez les codes MACHINE du listing 2. Supprimez ensuite les lignes à l'exception de la 1 REM et tapez le listing 3. Ce programme permet la redéfinition de caractères et dote votre ZX de minuscules. Ainsi, la voie de la haute résolution est ouverte; les indications nécessaires sont incluses.

ATTENTION, ATTENTION

Pour le mois d'août vous avez droit à un numéro quadruple, réservez-le dès maintenant chez votre charcutier. Parution le 2 Août.

LISTING 1

```
   1 REM 000000000000000000000000000000000000000000000000
  20 IF PEEK (16514)<>62 THEN GOTO 200
  30 LET M$="CD230F21A740014A06CD9E092A7F40014A0609227F4021624036762336 76CD280FC976"
  40 FOR N=16514 TO 16548
  50 POKE N,16*CODE M$+CODE M$(2)-476
  60 LET M$=M$(3 TO )
  70 NEXT N
  80 PRINT "LONGUEUR REM ?"
  90 INPUT A
 100 LET A=A-50
 110 LET B=INT (A/256)
 120 LET C=INT (A-(256*B))
 130 POKE 16521,C
 140 POKE 16530,C
 150 POKE 16522,B
 160 POKE 16531,B
 170 RAND USR 16514
 200 SCROLL
 210 PRINT "ADRESSE ?"
 220 INPUT A
 230 SCROLL
 240 PRINT A;
 250 FOR N=0 TO 7
 260 INPUT A$
 270 IF A$="X" THEN GOTO 200
 280 IF A$="S" THEN GOTO 400
 290 IF A$="" THEN GOTO 340
 300 IF LEN A$<>2 THEN STOP
 310 POKE A+N,16*CODE A$+CODE A$(2)-476
 320 PRINT " ";A$;
 330 GOTO 360
 340 LET P=PEEK (A+N)
 350 PRINT " ";CHR$ (28+INT (P/16));CHR$ (28+P-INT (P/16)*16);
 360 NEXT N
 370 LET A=A+8
 380 PRINT
 390 GOTO 230
 400 SAVE "CHARGEU[illegible]"
```

LISTING 2

```
16514 00 00 C3 A5 40 C3 BE 40
16522 C3 C7 40 C3 16 41 C3 6D
16530 41 00 00 20 1E 1E 20 00
16538 00 0F 0F 9E 65 65 65 9E
16546 0F 00 00 00 1E 1E 00 00
16554 00 21 00 5A 0E 56 06 20
16562 36 9E 23 10 FB 36 C9 23
16570 0D 20 F3 C9 3E 06 ED 47
16578 DD 21 D0 40 C9 3E 1F ED
16586 47 DD 21 81 02 C9 ED 5F
16594 01 01 02 3E F5 CD 65 02
16602 3E 06 ED 47 ED 47 21 DF
16610 D9 11 21 00 F3 0E FE 06
16618 06 10 FE 06 B7 ED 78 D3
16626 FF 19 CD 44 00 05 C2 EF
16634 40 CD 92 02 CD 20 02 DD
16642 21 D0 40 3E 7F DB FE 1F
16650 38 03 CD C7 40 3E 1F ED
16658 47 C3 A4 02 2A 7B 40 3E
16666 02 CD 93 41 3A 21 40 3D
16674 20 05 11 F6 FE 19 18 26
16682 3D 20 0C 23 7E FE C9 20
16690 1F 11 E0 FF 19 18 19 3D
16698 20 05 11 06 01 19 18 10
16706 3D 20 0C 2B 7E FE C9 20
16714 07 11 20 00 19 18 01 CF
16722 22 7B 40 7E FE 9E 28 0A
16730 FE 1E 01 00 00 20 01 03
16738 03 C9 3E 00 CD 93 41 01
16746 00 00 C9 06 17 ED 5B 0C
16754 40 21 21 00 19 EB 21 FF
16762 59 13 23 1A B7 28 FA FE
16770 76 28 05 CD 93 41 18 F1
16778 D5 11 E7 00 19 D1 10 E9
16786 C9 C5 D5 E5 E5 21 93 40
16794 06 07 4F 81 10 FD 4F 09
16802 EB 06 08 E1 1A 77 13 D5
16810 11 21 00 19 D1 10 F5 E1
16818 D1 C1 C9 C3 3C 7A 76 00
```

LISTING 3

```
   1 REM   ?[illegible]RND?[illegible]RND?SIN RND?-INKEY$??INKEY[illegible] 4224 [illegible]
22   5 ?:[illegible]40[illegible]7( CLS GTAN ?$4 NEXT TAN Y[illegible] GOSUB ?<>5SOR RNDTAN Y3 GOSUB ?<>5[illegible]TAN GOSUB ?[illegible] Y PRINT LN [illegible] Y[illegible] GOSUB ? GOSUB ?5 TO OR )5  NEXT : RETURN [illegible]( RETURN [illegible] GOSUB ?PEEK COPY ;LN ? [illegible]TAB LOAD RNDLN [illegible]LN 4 <>5SOR RNDY[illegible]<=RETURN 35 LN SIN RNDY3 GOSUB ??[illegible]E?RNDY LN [illegible]INKEY$USRNDX4[illegible]) SAVE  RETURN ;/CX4£7 STEP COPY ;/;X4[illegible])[illegible];/(X42F4 ;/ INT 5?RND2  4[illegible]TAN Y LN [illegible]INKEY$  TAN [illegible] GOSUB ?£RND55 ; FOR 5 COPY ?<7,[illegible]C IF RETURN
A245 INKEY$/ LET STR$ ) SCROLL ;SGN ( DIM TAN VAL STR$ FAST FAST 5[illegible]RND[illegible]?[illegible]( CLEAR ? FOR [illegible] LPRINT ,?(STR$ )5 ;SGN ( PRINT LPRINT SGN AT TAN ?U?
   2 REM
   3 CLS
   4 LET ESP=0
   5 LET P=23073
   6 LET T=0
   8 RAND USR 16516
   9 FAST
  10 PRINT "ENTREZ UNE PHRASE (31 CAR. MAX)"
  11 INPUT L$
  12 CLS
  13 PRINT AT 0,0;"[illegible]"
  19 FOR A=1 TO LEN L$
  20 GOSUB 1000+((CODE L$(A))*2)
 400 GOSUB 6000
 500 NEXT A
 550 SLOW
 560 RAND USR 16519
 570 STOP
 600 FOR I=1 TO 6
 610 FAST
 611 LET ESP=0
 612 IF P>23073 THEN LET P=P+(8*33)
 621 LET L$=" [illegible]"
 622 GOSUB 800
 623 LET P=P+(8*33)
 624 LET ESP=0
 625 LET L$="[illegible]"
 626 FAST
 627 GOSUB 800
 628 LET ESP=0
 629 LET P=P+(8*33)
 630 LET L$=" [illegible]"
 631 FAST
 632 GOSUB 800
 633 NEXT I
 640 FAST
 641 LET P=23877
 642 LET ESP=0
 643 LET L$="(C)DEMORRE SYSTEMS"
 644 GOSUB 800
 645 LET ESP=0
 646 LET P=P+(16*33)-4
 647 LET L$="[illegible]"
 648 GOSUB 800
 649 LET ESP=0
 650 LET P=P+(8*33)
 651 LET L$="[illegible]"
 652 GOSUB 800
 653 LET ESP=0
 654 LET P=P+(8*33)
 655 LET L$="[illegible]"
 656 GOSUB 800
 657 LET ESP=0
 658 LET P=P+(8*33)
 660 LET L$="[illegible]"
 661 GOSUB 800
 662 LET P=P+(8*33)
 663 LET ESP=0
 664 LET L$="[illegible]"
 665 GOSUB 800
 666 LET ESP=0
 667 LET P=P+(8*33)+66
 668 LET L$="COPYRIGHT 25/06/85"
 669 GOSUB 800
 670 LET ESP=0
 671 LET P=P+(8*33)
 672 LET L$="[illegible]"
 673 GOSUB 800
 678 GOTO 900
 800 FOR A=1 TO LEN L$
 820 GOSUB 1000+(CODE L$(A)*2)
 830 GOSUB 6000
 840 NEXT A
 850 RETURN
 900 SLOW
 910 RAND USR 16519
 920 PRINT AT 0,0;"PRESSER UNE TOUCHE."
 930 IF INKEY$="" THEN GOTO 930
 940 RAND USR 16521
 950 CLS
 960 PRINT AT 10,0;"[illegible]"
 970 PRINT ,,,,"POUR LA FUSEE,[illegible] EST L""AILERON  SUPERIEUR,[illegible] LE FUSELAGE ET [illegible] L""AILERON INFERIEUR"
 980 PRINT AT 18,0;"[illegible]:EFFACEZ LA DEMO ET LES REGLESVOUS GAGNEREZ DE L""ESPACE EN   MEMOIRE:REGLES:LIGNES 600 A 990"
 990 STOP
1000 LET A$="158158158"
1001 RETURN
1014 LET A$="015153000191032027000"
1015 RETURN
1026 LET A$="042032027032153032042"
1027 RETURN
1028 LET A$="158158153153158158153153"
1029 RETURN
1030 LET A$="003010015153153158153"
1031 RETURN
1032 LET A$="015153042042042153015"
1033 RETURN
1034 LET A$="042153015015015153042"
1035 RETURN
1036 LET A$="158042153015046015153042"
1037 RETURN
1038 LET A$="158046015153042153015045"
1039 RETURN
1040 LET A$="158158023158023"
1041 RETURN
1042 LET A$="153153153023153153153"
1043 RETURN
1044 LET A$="158158158023"
1045 RETURN
1046 LET A$="158158006042032042008"
1047 RETURN
1048 LET A$="158158046015153042"
1049 RETURN
1050 LET A$="158158158046158046046015153"
1051 RETURN
1052 LET A$="158158158158015015153042"
1053 RETURN
1054 LET A$="158158158158153153"
1055 RETURN
1056 LET A$="032190190190190190032"
1057 RETURN
1058 LET A$="054153153153153153023"
1059 RETURN
1060 LET A$="034046046034042042034"
1061 RETURN
1062 LET A$="003046046003046046003"
1063 RETURN
1064 LET A$="015014010004023046046"
1065 RETURN
1066 LET A$="003042042003046046003"
1067 RETURN
1068 LET A$="000027027032006006032"
1069 RETURN
1070 LET A$="023046015153042042042"
1071 RETURN
1072 LET A$="032190190032190190032"
1073 RETURN
1074 LET A$="032190190032153153031"
1075 RETURN
1076 LET A$="158158054015023006023"
1077 RETURN
1078 LET A$="158027027032006006032"
1079 RETURN
1080 LET A$="158158032190011190032"
1081 RETURN
1082 LET A$="158015015003006006023"
1083 RETURN
1084 LET A$="158158000191032027000"
1085 RETURN
1087 RETURN
1088 LET A$="15815815802305705702304604 6034"
1089 RETURN
1090 LET A$="158027027031021021021"
1091 RETURN
1092 LET A$="158153158054153153023"
1093 RETURN
1094 LET A$="158153158153153153152031"
1095 RETURN
1096 LET A$="158158021152145152021"
1097 RETURN
1098 LET A$="158000042042042042032"
1099 RETURN
1100 LET A$="158158023038038038038"
1101 RETURN
1102 LET A$="158158152141021021021"
1103 RETURN
1104 LET A$="158158032190190190032"
1105 RETURN
1106 LET A$="158158032006006032027027027"
1107 RETURN
1108 LET A$="158158003133133003015015015"
1109 RETURN
1110 LET A$="158158152144027027027"
1111 RETURN
1112 LET A$="158158032027032153032"
1113 RETURN
1114 LET A$="158158023153153153153"
1115 RETURN
1116 LET A$="158158004004004004023"
1117 RETURN
1118 LET A$="158158133133133133054"
1119 RETURN
1120 LET A$="158158057057038038133"
1121 RETURN
1122 LET A$="158006006042042006008"
1123 RETURN
1124 LET A$="158158158133133003015133054"
1125 RETURN
1126 LET A$="158158023015153042023"
1127 RETURN
1256 LET A$="030030030030030030030030"
1257 RETURN
1264 LET A$="054133158000191032027000"
1265 RETURN
1278 LET A$="133133"
1279 RETURN
1286 LET A$="15815803219001119003204215 3000"
1287 RETURN
1308 LET A$="015015153042"
1309 RETURN
1310 LET A$="015015015015156015"
1311 RETURN
1312 LET A$="030"
1313 RETURN
1326 LET A$="153003156153153153"
1327 RETURN
1330 LET A$="020"
1331 RETURN
1332 LET A$="042153054015023006023"
1333 RETURN
1340 LET A$="153015000191032027000"
1341 RETURN
1360 LET A$="158158003023023023003"
1361 RETURN
1362 LET A$="1581580030020032000"
1363 RETURN
1364 LET A$="158158158158151162174030"
1365 RETURN
1366 LET A$="030174162151"
1367 RETURN
1368 LET A$="151023158158158158023151"
1369 RETURN
1370 LET A$="158158174158158174"
1371 RETURN
1372 LET A$="158158158030030"
1373 RETURN
1374 LET A$="030158158158158158158030"
1375 RETURN
1376 LET A$="030158158030030158158030"
1377 RETURN
1378 LET A$="032001048165165046001032"
1379 RETURN
6013 FOR G=1 TO LEN A$ STEP 3
6014 IF ESP<32 THEN GOTO 6020
6015 LET ESP=0
6016 LET P=P+(8*66)-16
6017 LET T=0
6018 NEXT G
6020 POKE P+T+ESP,VAL A$(G TO G+2)
6021 LET T=T+33
6022 NEXT G
6024 LET ESP=ESP+1
6025 LET T=0
6090 RETURN
8999 SAVE "CARA[illegible]"
9000 CLS
9010 PRINT AT 10,0;"ATTENTION,UN [illegible] PEU DE FAST"
9020 PRINT AT 12,0;"[illegible]...."
9021 PRINT AT 21,0;"PRESSER UNE TOUCHE."
9030 IF INKEY$="" THEN GOTO 9030
9050 CLS
9060 LET P=23073
9070 LET T=0
9075 RAND USR 16516
9080 GOTO 600
```

LISTING 4

ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE:

```
LIGNES:            CARACTERES:

 621...  Q
 625...  XUUSTU
 630...  R
 647...  000 000.000 000 000
 651...  0   0 0 0 0 0 0
 655...  0   000 00  000 0
 660...  000 0 0 0 0 0 000
 664...  PPPPPPPPPPPPPPPPPPP
 672...  0000000000000000000
 960...  MAINTENANT,C EST A VOUS DE JOUER
 970...  Q          XUUSTU   R
 980...  P5
8999...  C
9010...      PETIT
9020...  SOYEZ PATIENTS
```

THOMSON TO7, TO7 70, MO 5.

Suite de la page 6

```
95 Q1=INT(RND*36)+2:Q2=INT(RND*18)+2:P=POINT(Q1*8+2,Q2*8+2)
96 IF P<>-1 THEN 95
97 COLORD2:LOCATEQ1,Q2:PRINTGR$(D3):NEXTI:NEXTG
98 RETURN
99 DATA 5,2,4,3,4,6,3,6,6,4,7,7
100 DATA 5,2,4,5,4,6,8,6,6,8,7,7
101 DATA 8,2,4,8,4,6,12,6,6,12,7,7
102 J1=INT(RND*36)+2:J2=INT(RND*18)+2:P=POINT(J1*8+2,J2*8+2):IFP<>-1THEN102ELSEPSET(J1,J2)GR$(4):RETURN
105 S1=INT(RND*36)+2:S2=INT(RND*17)+2:P=POINT(S1*8+5,S2*8+5):IF P=-1THENPSET(S1,S2)GR$(0),3:X=S1:Y=S2:RETURNELSE105
108 CLS:COLOR1:LOCATE12,5:PRINTGR$(53):LOCATE12,15:PRINTGR$(55):LOCATE27,5:PRINTGR$(54):LOCATE27,15:PRINTGR$(56):LINE(13,5)-(26,5)GR$(42),1:LINE(13,15)-(26,15)GR$(42),1:LINE(12,6)-(12,14)GR$(44),1:LINE(27,6)-(27,14)GR$(44),1
109 COLOR3:LOCATE15,7:PRINT"Difficulte":COLOR5:LOCATE15,9:PRINT"F":LOCATE15,11:PRINT"M":LOCATE15,13:PRINT"D":COLOR2:LOCATE18,9:PRINT"Facile":LOCATE18,11:PRINT"Moyen":LOCATE18,13:PRINT"Diffic.le":COLOR3:LOCATE6,18:PRINT"Tapez sur la touche desire"
110 A$=INPUT$(1):IFA$="F"THENDI=1:BA=-.03ELSEIFA$="M"THENDI=2ELSEIFA$="D"THENDI=3ELSE110
111 CLS:GOTO148
112 CLS:ATTRB1,1:COLOR7:LOCATE7,2:PRINT"Regle du jeu":ATTRB0,0:COLOR1:PRINT"  Aidez Boufy, le serpent, a manger les pommes qui se trouvent dans des labyrin-thes de plus en plus complexes.":COLOR3
113 COLOR3:PRINT" Mais il lui serait fatal de heurter les murs de ces labyrinthes, de croiser sa propre queue, ainsi que de mangez les   pommes empoissonnees qui peuvent appar-aitre soudainement.":COLOR2:PRINT" Attention , il existe de mysterieuses "
114 PRINT"trappes dans les vingt labyrinthes."
115 LOCATE4,15:COLOR5:PRINT"A ";:COLOR2:PRINT"Monter":COLOR5:LOCATE4,17:PRINT"Q ";:COLOR2:PRINT"Descendre":LOCATE22,15:COLOR5:PRINT"L ";:COLOR2:PRINT"Gauche":COLOR5:LOCATE22,17:PRINT"M ";:COLOR2:PRINT"Droite"
116 LOCATE4,20:PRINT"Pour le menu tapez sur ";:COLOR5:PRINT"entree":COLOR2:LOCATE16,21:PRINT"Ou":LOCATE2,22:PRINT"Sur ";:COLOR5:PRINT"H ";:COLOR2:PRINT"pour les 10 meilleurs scores"
117 IFSTRIG(0)=-1THENCLS:GOTO148ELSEA$=INKEY$:IFA$=""THEN117ELSEIFA$=CHR$(13)THENCLS:GOTO148ELSEIFA$="H"THENCLS:GOTO125ELSE117
118 IFINKEY$<>""THEN118ELSECLS
120 FORI=1TO10:IFSS(I)<SC THENSS=I:GOTO121ELSENEXT
121 IF SS=10THEN123
122 FORI=10TOSS+1STEP-1:SS(I)=SS(I-1):NN$(I)=NN$(I-1):NEXT
123 ATTRB1,1:COLOR1:LOCATE9,1:PRINT"BRAVO !!!":COLOR5:ATTRB1,0:LOCATE4,4:PRINT"Vous avez un des":COLOR3:LOCATE2,6:PRINT"10 Meilleurs scores":ATTRB0,0:COLOR1
124 LINE(3,15)-(33,15)GR$(42),1:LINE(3,19)-(33,19)GR$(42),1:PSET(2,15)GR$(50),1:PSET(2,19)GR$(50),1:PSET(34,15)GR$(51),1:PSET(34,19)GR$(51),1:NN$(I)="":GOSUB200
125 CLS:HI=0:GOTO133
127 P$=INPUT$(1):IF P$<>""THEN IFP$=CHR$(13)THEN132
128 IFP$=CHR$(8) OR P$=CHR$(29)THEN XX=XX-1: R$=MID$(R$),1,LEN(R$)-1)
129 RR=1:LOCATEXX+1,YY:PRINT"";:GOTO126ELSE
130 LOCATEXX,YY:XX=XX+1:PRINTP$:R$=R$+P$:IF LEN (R$))18THEN132
131 GOTO126
132 NN$(SS)=R$:GOTO9
133 COLOR1:LOCATE0,2:PRINTGR$(53):LOCATE0,22:PRINTGR$(55):LOCATE38,2:PRINTGR$(54):LOCATE38,22:PRINTGR$(56):LINE(0,3)-(0,21)GR$(44),1:LINE(5,3)-(5,21)GR$(44),1:LINE(14,3)-(14,21)GR$(44),1:LINE(38,3)-(38,21)GR$(44),1
134 FORI=2TO22STEP2:LINE(1,I)-(37,I)GR$(42),1:NEXTI:COLOR3:LOCATE8,0:PRINT"Les 10 meilleurs scores"
135 SS(SS)=SC::YY=3+(SS-1)*2
136 FORI=1TO10:D=INT(RND*5)+2:COLORD:LOCATE2,3+(I-1)*2:PRINTUSING"**";I;:LOCATE6,3+(I-1)*2:PRINTUSING"*****";SS(I);:LOCATE15,3+(I-1)*2:PRINTNN$(I);:NEXT:YY=3+(SS-1)*2:XX=11:ZZ=1:R$="":
137 LOCATE6,23,0:COLOR2:PRINT"Taper sur une touche":GOSUB152:CLS:GOTO112
138 SCREEN0,0:LOCATE2,4:PRINTGR$(53):LOCATE6,4:PRINTGR$(51):LOCATE7,5:PRINTGR$(49):LOCATE7,9:PRINTGR$(52):LOCATE2,16:PRINTGR$(55):LOCATE6,10:PRINTGR$(51):LOCATE7,11:PRINTGR$(49):LOCATE7,15:PRINTGR$(52):LOCATE6,16:PRINTGR$(51):LOCATE10,4,0:PRINTGR$(53)
139 LOCATE14,4:PRINTGR$(54):LOCATE14,16:PRINTGR$(56):LOCATE10,16:PRINTGR$(55):LOCATE17,4:PRINTGR$(49):LOCATE21,4,0:PRINTGR$(49):LOCATE21,16:PRINTGR$(56):LOCATE17,16:PRINTGR$(55):LOCATE24,4:PRINTGR$(53):LOCATE28,4:PRINTGR$(51):LOCATE28,9:PRINTGR$(51)
140 LOCATE24,16,0:PRINTGR$(52):LOCATE31,4:PRINTGR$(49):LOCATE35,4:PRINTGR$(49):LOCATE31,9:PRINTGR$(52):LOCATE35,9:PRINTGR$(52):LOCATE32,9:PRINTGR$(50):LOCATE34,9:PRINTGR$(51):LOCATE33,9:PRINTGR$(42):LOCATE33,10:PRINTGR$(49):LOCATE33,16:PRINTGR$(52)
141 LOCATE0,0,0:LINE(3,4)-(5,4)GR$(42),0:LINE(2,5)-(2,15)GR$(44),0:LINE(3,16)-(5,16)GR$(42),0:LINE(3,10)-(5,10)GR$(42),0:LINE(7,6)-(7,8)GR$(44),0:LINE(7,12)-(7,14)GR$(44),0:LINE(10,5)-(10,15)GR$(44),0:LINE(14,5)-(14,15)GR$(44),0
142 LOCATE0,0,0:LINE(11,4)-(13,4)GR$(42),0:LINE(11,16)-(13,16)GR$(42),0:LINE(17,5)-(17,15)GR$(44),0:LINE(18,16)-(20,16)GR$(42),0:LINE(21,5)-(21,15)GR$(44),0:LINE(24,5)-(24,15)GR$(44),0:LINE(25,4)-(27,4)GR$(42),0:LINE(25,9)-(27,9)GR$(42),0
143 LINE(31,5)-(31,8)GR$(44),0:LINE(35,5)-(35,8)GR$(44),0:LINE(33,11)-(33,15)GR$(44),0:SCREEN1,0,0
144 LINE(12,7)-(12,14)GR$(48),5:PSET(12,6)GR$(0),3:PSET(19,6)GR$(6),6:PSET(4,14)GR$(6),4:PSET(27,6)GR$(6),6:PSET(33,5)GR$(6),4:PSET(4,6)GR$(4),2:PSET(28,11)GR$(4),2:PSET(36,12)GR$(4),2:PSET(33,7)GR$(4),2:PSET(5,8)GR$(7),7:PSET(26,13)GR$(7),7
145 PSET(20,9)GR$(7),7:PSET(6,12)GR$(7),7:PSET(19,13)GR$(4),2:COLOR3:LOCATE10,19:PRINT"Par Merien ronan":COLOR2:LOCATE7,22:PRINT"Appuyez sur une touche"
146 IFINKEY$<>""THEN146ELSEGOSUB152:CLS:RETURN
147 Z=RND:A$=INKEY$:IFA$=""THENZ=RND:GOTO147ELSECLS:RETURN
148 LOCATE0,0,0:COLOR1:PRINTGR$(41):LOCATE39,0,0:PRINTGR$(43):LOCATE0,20,0:PRINTGR$(46):LOCATE39,20,0:PRINTGR$(45):LINE(1,0)-(38,0)GR$(42):LINE(1,20)-(38,20)GR$(42):LINE(0,1)-(0,19)GR$(44):LINE(39,1)-(39,19)GR$(44)
149 COLOR3:LOCATE6,4:ATTRB1,1:PRINT"1. Manette":LOCATE6,7:COLOR7:PRINT"2. Touches":COLOR5:LOCATE6,10:PRINT"3. Parametres":LOCATE6,13:COLOR2:PRINT"4. Regle du jeu":COLOR4:LOCATE6,16:PRINT"5. Fin":ATTRB0,0:COLOR3:LOCATE6,22
150 PRINT"Appuyez sur le numero desire"
151 IFSTRIG(0)=-1THENTU=0:CLS:GOTO8ELSEA$=INKEY$:IFA$="1"THENTU=0:CLS:GOTO8ELSEIFA$="2"THENTU=1:CLS:GOTO8ELSEIFA$="3"THEN108ELSEIFA$="4"THEN112ELSEIFA$="5"THENCLS:COLOR2:PRINT"Au revoir":END:ELSE151
152 RESTORE154:FORI=1TO37:AZE=RND:READE$:PLAYE$:A$=INKEY$:IFA$=""THENIFSTRIG(0)=0THEN ELSERETURN ELSERETURN
153 NEXTI:GOTO152
154 DATA"T5","L20","A0","O3","FA#","LA#","DO#","LA#","FA#"
155 DATA"LA#","DO#","RE","RE#","LA#","O2","LA#","O3LA#"
156 DATA"RE#","LA#","RE#","MI","FA","SO#","DO#","SO#","FA"
157 DATA"SO#","DO#","SO#","DO#","RE","RE#","L40FA"
158 DATA"L20FA#","FA#","P","P"
160 HX=X:HY=Y:A$=INKEY$:IFA$=""THEN160
161 IFA$="A"THENXM=0:YM=-1:GOTO164:ELSEIFA$="Q"THENYM=1:XM=0:GOTO164ELSEIFA$="M"THENXM=1:YM=0:GOTO164ELSEIFA$="L"THENXM=-1:YM=0:GOTO164ELSE160
162 HX=X:HY=Y:A$=INKEY$:IFA$=""THEN164
163 IFA$="A"THENXM=0:YM=-1ELSEIFA$="Q"THEN YM=1:XM=0ELSEIFA$="M"THENXM=1:YM=0ELSEIFA$="L"THENXM=-1:YM=0
164 X=X+XM:Y=Y+YM:R=POINT(X*8+5,Y*8+5):IFR=-1THEN167ELSEON R GOTO27,165,167,27,27,27,166:GOTO167
165 SC=SC+10:PO=PO-1:LOCATE7,22:COLOR7:PRINTSC:LOCATE21,22:PRINTLAB:PLAY"A0T5L504DOSI":IFPO=0THEN28ELSE167
166 GOSUB105:GOTO167
167 PSET(HX,HY)GR$(48),5:PSET(X,Y)GR$(0),3
168 IF RND< DW THEN 169ELSE162
169 J1=INT(RND*36)+2:J2=INT(RND*17)+2:P=POINT(J1*8+5,J2*8+5):IFP=-1THENPSET(J1,J2)GR$(4),1:GOTO162ELSE169
200 FORD=1TO18:D$(D)="":NEXT:LOCATE0,17:COLOR2:PRINT"Quel est votre nom? ";:COLOR3:FORD=1TO18:A$=INPUT$(1):IFA$=CHR$(13)THEN202ELSEPRINTA$;:D$(D)=A$:NEXTD
202 NN$(I)=D$(1)+D$(2)+D$(3)+D$(4)+D$(5)+D$(6)+D$(7)+D$(8)+D$(9)+D$(10)+D$(11)+D$(12)+D$(13)+D$(14)+D$(15)+D$(16)+D$(17)+D$(18):RETURN
1000 RESUME NEXT
```

FUPPY

TI99/BASIC SIMPLE

Dégommez à souhait les protons qui pullulent dans un réacteur nucléaire.

Laurent KESTELYN

ATTENTION, ATTENTION

Pour le mois d'août vous avez droit à un numéro quadruple, réservez-le dès maintenant chez votre charcutier. Parution le 2 Août.

```
100 REM   Laurent KESTELYN
150 REM   2/12/84 V 28

200 REM --------------------
250 REM **      FUPPY      **
300 REM
350 REM ** POUR  TI-99/4A **
400 REM --------------------
450 REM  L.KESTELYN 1984
500 REM --------------------
550 REM ** INITIALISATION **
600 REM --------------------
650 DIM MSC(5),NOTE(30),HSC(4)
700 REM  T'AS DES TAS DE DATAS A  TAPER
750 REM
800 REM ------MUSIQUE-------
850 DATA 196,262,262,294,330,262,330,294
900 DATA 196,262,262,294,330,262,262,247
950 DATA 196,262,262,294,330,349,330,294
,262,247
1000 DATA 196,220,247,262,262,262,262
1050 DATA 220,220,247,220,196,220,247,26
2,220,196,196,220,196,175,165,165,220,22
0
1100 DATA 220,220,247,220,196,220,247,26
2,220,196,196,220,262,247,294,262,262,26
2,262
1150 REM -------DESSIN------
1200 DATA 000020191D0E0619,00181824187ED
B18,0000049888706098,406028F6F6286040
1250 DATA 986070B89804,18DB7E18241818,19
060E1D182,0206146F6F140602
1300 DATA 42C324181824C342,FFFFFFFFFFFF
FFF,181824C3C3241818,A57EE75A5AE77EA5
1350 DATA 0000AAAAAAAA,0,003C003C003C003
C,55AA55AA55AA55AA
1400 DATA 0000001F1F181818,000000FFFF,00
0000F8F8181818,1818181818181818
1450 DATA 181818F8F8,1818181F1F,181818FF
FF181818
1500 DATA 8040201008040201,0102040810204
080,0
1550 REM --------------------
1600 REM  SILENCE,ON TOURNE
1650 REM --------------------
1700 CALL SCREEN(2)
1750 CALL CLEAR
1800 RESTORE
1850 FOR I=1 TO 29
1900 READ NOTE(I)
1950 NEXT I
2000 RESTORE 1200
2050 FOR I=1 TO 23
2100 CALL SOUND(-200,NOTE(I),0,NOTE(I)*1
.259935,0,NOTE(I)*1.498336,0)
2150 READ A$
2200 CALL CHAR(63+I,A$)
2250 NEXT I
2300 FOR I=0 TO 1
2350 CALL SOUND(-200,NOTE(2*I+24),0,NOTE
(2*I+24)*1.259935,0,NOTE(2*I+24)*1.49833
6,0)
2400 READ A$
2450 CALL CHAR(128+8*I,A$)
2500 CALL SOUND(-200,NOTE(2*I+25),0,NOTE
(2*I+25)*1.259935,0,NOTE(2*I+25)*1.49833
6,0)
2550 CALL CHAR(144+8*I,A$)
2600 NEXT I
2650 CALL SOUND(-300,220,0,277,0,330,0)
2700 K=37
2750 VOL=0
2800 A$="427E7E7E7E7E7E7E"
2850 GOSUB 16550 VU-M
2900 CALL SOUND(-300,247,0,311,0,370,0)
2950 CALL CHAR(89,"1010101010101010")
3000 CALL CHAR(90,"000000FF")
3050 CALL SOUND(-4250,262,0,330,0,392,0)
3100 CALL CHAR(91,"0")
3150 CALL CHAR(92,"55AA55AA55AA55AA")
3200 CALL CHAR(93,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
3250 REM --------------------
3300 REM  JE ME PRESENTE...
3350 REM --------------------
3400 RESTORE 1050
3450 V=34
3500 GOTO 3700
3550 CALL CLEAR
3600 V=0
3650 RESTORE
3700 GOSUB 21950 EFF/COUL
3750 PRINT " PQQQQQRPQQQQQQQQQQQQQQQQQR
"
3800 PRINT " S\\IIISUQQQR]]]]]]]]]]]]]S
"
3850 PRINT " S\\I\\UQQQRS]]]]]]]]]]]]]S
"
3900 PRINT " S\\II\\I\ISUQQQR]]]]]]]]]S
"
3950 PRINT " S\\I\\\I\IUQQQRS]]]]]]]]]S
"
4000 PRINT " S\\I\\\I\I\IIISUQQQR]]]]]]S
"
4050 PRINT " UQQQQQRI\I\I\IUQQQRS]]]]]]S
"
4100 PRINT "PQQQQQRSIII\III\IIISUQQQQQT
"
4150 PRINT "SCCCCCSUQQQRI\\\I\IUQQQQQR
"
4200 PRINT "SCCCCCUQQQRSI\\\III\I\I\\S
"
4250 PRINT "SCCCCCCCCCSUQQQRI\\\I\I\\S
"
4300 PRINT "SCCCCCCCCCUQQQRSI\\\III\\S
"
4350 PRINT "SCCCCCCCCCCCCCSUQQQR\I\\\S
"
4400 PRINT "SCCCCCCCCCCCCCUQQQRS\I\\\S
"
4450 PRINT "UQQQQQQQQQQQQQQQQTUQQQQQT
"
4500 PRINT " PQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQR
"
4550 PRINT " UQQQQR              PQQQQT
"
4600 PRINT " PQQQRS              SPQQQR
"
4650 PRINT " S@ABSS              SS@ABS
"
4700 PRINT " SGMCSS   niveau: 1 SSGMCS
"
4750 PRINT " SFEDSS              SSFEDS
"
4800 PRINT " UQQQTS              SUQQQT
"
4850 PRINT " PQQQQT              UQQQQR
"
4900 CALL HCHAR(24,4,85)
4950 CALL HCHAR(24,5,81,23)
5000 CALL HCHAR(24,28,84)
5050 REM  CLASSE!,LA COULEUR
5100 GOSUB 22250 COULEUR
5150 U=16
5200 DEM=0
5250 NIV=1
5300 FOR J=1 TO 5
5350 FOR I=1 TO 16
5400 IF I=11 THEN 6200
5450 V=V+1
5500 IF V<71 THEN 5700
5550 RESTORE
5600 V=0
5650 GOTO 5800
5700 READ A
5750 CALL SOUND(-300,A,0,A*1.259935,0,A*
1.498336,0)
5800 CALL COLOR(8,I,U)
5850 U=I
5900 CALL KEY(0,K,S)
5950 IF S=0 THEN 6200
6000 IF K=13 THEN 6400
6050 IF K-32 THEN 6200
6100 NIV=NIV+1+(NIV=3)*3
6150 CALL HCHAR(20,21,48+NIV)
6200 NEXT I
6250 NEXT J
6300 DEM=1
6350 NIV=3
6400 NIV=4-NIV
6450 CALL COLOR(8,16,5)
6500 REM --------------------
6550 REM  AFFICHAGE INTERDIT
6600 REM --------------------
6650 CALL CLEAR
6700 CALL SCREEN(2)
6750 GOSUB 21950 EFF/COUL
6800 PRINT
6850 PRINT " score:00000  hiscore:00000
"
6900 PRINT
6950 PRINT " PQQQQQQQQQQQQQQQQQQQR
"
7000 PRINT " STOIMKLLKOOOKLLKMIOUSVVVVV
"
7050 PRINT " SOHIIMMMJIMIJMMMIIHOSVVVVV
"
7100 PRINT " SIIMHMMMMHEHMMMMHMIISVVVVV
"
7150 PRINT " SMIHDMMMMMMMMMMMFHIMSVVVVV
"
7200 PRINT " SKMMMMMMMMMMMMMMMMMKSVVVVV
"
7250 PRINT " SNMMMMMMMMMMMMMMMMMNSVVVVV
"
7300 PRINT " SNMMMMMMMMMMMMMMMMNSson %
"
7350 PRINT " SKJMMMMMMMMMMMMMMMJKS
"
7400 PRINT " SOIHMMMMM@ABMMMMMHIOSjeu i
"
7450 PRINT " SOMCMMMMMGXCMMMMMGMOS
"
7500 PRINT " SOIHMMMMMFEDMMMMMHIOSbonus:
"
7550 PRINT " SKJMMMMMMMMMMMMMMMJKS
"
7600 PRINT " SNMMMMMMMMMMMMMMMMMNS
"
7650 PRINT " SNMMMMMMMMMMMMMMMMMNS a:
"
7700 PRINT " SKMMMMMMMMMMMMMMMMMKS
"
7750 PRINT " SMIHBMMMMMMMMMMMM@HIMS
"
7800 PRINT " SIIMHMMMMHAHMMMMHMIIS
"
7850 PRINT " SOHIIMMMJIMIJMMMIIHOS
"
7900 PRINT " SROIMKLLKOOOKLLKMIOPS
"
7950 PRINT " UQQQQQQQQQQQQQQQQQQQT
"
8000 FOR J=0 TO 3
8050 K=4*(INT(J/2)/2-INT(INT(J/2)/2))-1
8100 L=4*(INT((J+1)/2)/2-INT(INT((J+1)/2
)/2))-1
8150 FOR I=2 TO 5
8200 CALL HCHAR(13+K*I,14+L*I,128+8*J)
8250 NEXT I
8300 NEXT J
8350 GOSUB 22250/COULEUR
8400 MSG$="1.kestelyn 1984"
8450 LI=24
8500 CO=16
8550 GOSUB 21200 AFF/MSG
8600 REM --------------------
8650 REM          GO!
8700 REM --------------------
8750 REM  LISTE VARIABLES:
8800 SC=0
8850 SCO=10
8900 TEMPO=6
8950 DUR=NIV
9000 TBL=1
9050 NBJ=10
9100 CALL HCHAR(24,4,83,9)
9150 V=0
9200 FOR I=0 TO 4
9250 MSC(I)=0
9300 NEXT I
9350 SON1=523
9400 SON2=698
9450 SON3=880
9500 CALL HCHAR(18,25,32,6)
9550 CALL HCHAR(18,29,53)
9600 CALL HCHAR(18,30,48)
9650 MSG$=STR$(HSC(NIV))
9700 LI=1
9750 CO=30-LEN(MSG$)
9800 GOSUB 21200
9850 IF DEM=1 THEN 10700
9900 MSG$=">>pressez la touche<<"
9950 LI=2
10000 CO=4
10050 GOSUB 21200 AFF/MSG
10100 I=0
10150 FOR J=1 TO 100
10200 IF I/20-INT(I/20)THEN 10350
10250 I=0
10300 U=INT(RND*21)+1
10350 I=I+1
10400 CALL SOUND(-500,NOTE(U),I,NOTE(U)*
1.259935,I,NOTE(U)*1.4983358,I)
10450 CALL KEY(1,K,S)
10500 IF K-18 THEN 10600
10550 GOTO 10700
10600 NEXT J
10650 GOTO 3550
10700 CALL HCHAR(2,4,32,21)
10750 CALL HCHAR(1,10,48,5)
10800 RANDOMIZE
10850 CL=16
10900 CAN=0
10950 CIB=INT(RND*8)+1
11000 GOSUB 16800 CALC*XX*YY*(AFF/CIB)
11050 V=0
11100 FOR I=1 TO DUR
11150 CALL SOUND(-50,-1,VOL)
11200 GOSUB 15600 TEST/CLAVIER
11250 VOL1=VOL
11300 IF DEM-1 THEN 11600
11350 IF S THEN 3550
11400 IF INT(RND*(DUR+.5))THEN 11900
11450 TTIR=CIB
11500 GOSUB 18500 TTIR
11550 GOTO 11900
11600 FOR J=1 TO TEMPO
11650 CALL JOYST(1,DY,DX)
11700 IF DX+DY+DX*DY=0 THEN 11850
11750 GOSUB 18350 TIR
11800 J=TEMPO+1
11850 NEXT J
11900 IF CAN-1 THEN 13750
11950 IF V-1 THEN 13650
12000 CALL SOUND(-100,880,VOL,1109,VOL,-
1,VOL)
12050 CALL SOUND(-100,1109,VOL,1319,VOL,
-1,VOL)
12100 CALL SOUND(-100,1109,VOL,1319,VOL,
1568,VOL)
12150 CALL HCHAR(XX,YY,77)
12200 SC=SC+10
12250 AFSC=SC
12300 GOSUB 20550 AFF/SC
12350 IF SC<50*TBL*TBL THEN 13650
12400 MSG$=STR$(10*TBL*TBL)
12450 LI=15
12500 CO=31-LEN(MSG$)
12550 GOSUB 21200 AFF/BONUS
12600 GOSUB 21550 CLIGN/SC
12650 SC=SC+10*TBL*TBL
12700 TBL=TBL+1
12750 AFSC=SC
12800 GOSUB 20550 AFF/SC
12850 CALL HCHAR(15,25,32,6)
12900 MSG$=STR$(TBL*TBL*50)
12950 LI=18
13000 CO=31-LEN(MSG$)
13050 GOSUB 21200 AFF/BON-SUIV
13100 IF (DUR=1)*(TEMPO=1)THEN 13650
13150 TEMPO=TEMPO-1
13200 IF TEMPO>0 THEN 13650
13250 TEMPO=6
13300 DUR=DUR-1
13350 NBJ=NBJ+1
13400 FOR I4=1 TO 5
13450 CALL HCHAR(24,2+NBJ,32)
13500 CALL SOUND(100,523,0,659,0,784,0)
13550 CALL HCHAR(24,2+NBJ,83)
13600 NEXT I4
13650 I=9
13700 CAN=0
13750 NEXT I
13800 IF V=1 THEN 10800
13850 CALL SOUND(-500,110,VOL,139,VOL,16
5,VOL)
13900 CALL HCHAR(XX,YY,48)
13950 CALL COLOR(8,2,5)
14000 CL=2
14050 VF=1
14100 TTIR=CIB
14150 SON1=131
14200 GOSUB 18500 TTIR
14250 CALL COLOR(8,16,5)
14300 VF=0
14350 CL=16
14400 REM  NBJ-1
14450 NBJ=NBJ-1
14500 IF NBJ THEN 15300
14550 REM --------------------
14600 REM          FIN
14650 REM --------------------
14700 CALL HCHAR(XX,YY,77)
14750 IF SC<HSC(NIV)THEN 15100
14800 IF DEM=1 THEN 15100
14850 HSC(NIV)=SC
14900 MSG$=STR$(SC)
14950 LI=1
15000 CO=30-LEN(MSG$)
15050 GOSUB 21200
15100 CALL SOUND(500,131,0,165,0,196,0)
15150 CALL SOUND(500,165,0,208,0,247,0)
15200 CALL SOUND(500,208,0,262,0,311,0)
15250 GOTO 8700
15300 CALL HCHAR(24,3+NBJ,32,10-NBJ)
15350 CALL HCHAR(XX,YY,77)
15400 GOTO 10800 AUTRE-CIBLE
15450 REM --------------------
15500 REM   SOUS-PROGRAMMES
15550 REM --------------------
15600 REM **SCRUTE-CLAVIER**
15650 REM ******************
15700 CALL KEY(0,K,S)
15750 IF S=0 THEN 16350
15800 IF (K-83)*(K-115)THEN 16350
15850 CALL SOUND(-2500,262,VOL,330,VOL,3
92,VOL)
15900 CALL KEY(0,K,S)
15950 IF S=0 THEN 15850
16000 IF K=13 THEN 16350
16050 VOL=VOL-(K=47)+(K=61)
16100 VOL=VOL+(VOL>30)-(VOL<0)
16150 K=37
16200 A$="427E7E7E7E7E7E7E"
16250 GOSUB 16550 VU-M
16300 GOTO 15850
16350 CALL SOUND(-10,10000,30)
16400 RETURN
16450 REM **   VU-METRE   **
16500 REM ******************
16550 S=16-2*INT(4*VOL/15)+1
16600 CALL CHAR(K,SEG$("0000000000000000
"&A$,S,16))
16650 RETURN
16700 REM ** XX?YY?AFF.CIB**
16750 REM ******************
16800 ON CIB GOTO 16850,17000,17150,1730
0,17450,17600,17750,17900
16850 XX=5
16900 YY=14
16950 GOTO 18050
17000 XX=6
17050 YY=21
17100 GOTO 18050
17150 XX=13
17200 YY=22
17250 GOTO 18050
17300 XX=20
17350 YY=21
17400 GOTO 18050
17450 XX=21
17500 YY=14
17550 GOTO 18050
17600 XX=20
17650 YY=7
17700 GOTO 18050
17750 XX=13
17800 YY=6
17850 GOTO 18050
17900 XX=6
17950 YY=7
18000 GOTO 18050
18050 CALL HCHAR(XX,YY,35)
18100 RETURN
18150 REM **   JOYSTICK 1 **
18200 REM ******************
18250 CALL JOYST(1,DY,DX)
18300 IF DX+DY+DX*DY=0 THEN 20400
18350 DX=DX/4
18400 DY=DY/4
18450 IF VF-1 THEN 18550
18500 ON TTIR GOTO 19050,19950,19250,198
00,18850,19500,18650,19650
18550 IF DX*DY THEN 19450
18600 ON 2*DY+DX+3 GOTO 18650,18850,2040
0,19050,19250
18650 TIR=7
18700 CALL HCHAR(13,8,90,5)
18750 CALL HCHAR(13,8,77,5)
18800 GOTO 20200
18850 TIR=5
18900 CALL VCHAR(15,14,89,5)
18950 CALL VCHAR(15,14,77,5)
19000 GOTO 20200
19050 TIR=1
19100 CALL VCHAR(7,14,89,5)
19150 CALL VCHAR(7,14,77,5)
19200 GOTO 20200
19250 TIR=3
19300 CALL HCHAR(13,16,90,5)
19350 CALL HCHAR(13,16,77,5)
19400 GOTO 20200
19450 ON 2*DY+DX+4 GOTO 19500,18250,1965
0,18250,19800,18250,19950
19500 TIR=6
19550 COL=3
19600 GOTO 20100
19650 TIR=8
19700 COL=0
19750 GOTO 20100
19800 TIR=4
19850 COL=2
19900 GOTO 20100
19950 TIR=2
20000 COL=1
20050 GOTO 20100
20100 CALL COLOR(13+COL,CL,5)
20150 CALL COLOR(13+COL,5,5)
20200 CALL SOUND(-500,SON1,VOL1,SON2,VOL
1,SON3,VOL1)
20250 CAN=1
20300 IF CIB-TIR THEN 20400
20350 V=1
20400 RETURN
20450 REM *  AFFICHE/SCORE *
20500 REM ******************
20550 K=10000
20600 SLI=1
20650 FOR I1=0 TO 4
20700 L=INT(AFSC/K)
20750 IF MSC(I1)=L THEN 20900
20800 MSC(I1)=L
20850 CALL HCHAR(SLI,SCO+I1,L+48)
20900 AFSC=AFSC-L*K
20950 K=K/10
21000 NEXT I1
21050 RETURN
21100 REM **  AFFICHE/CMT **
21150 REM ******************
21200 L=LEN(MSG$)
21250 FOR I2=1 TO L
21300 CALL HCHAR(LI,CO+I2-1,ASC(SEG$(MSG
$,I2,1)))
21350 NEXT I2
21400 RETURN
21450 REM * CLIGNOTEMENT SC*
21500 REM ******************
21550 FOR I3=1 TO 5
21600 CALL COLOR(3,2,2)
21650 CALL COLOR(4,2,2)
21700 CALL SOUND(-100,523,VOL,659,VOL,78
4,VOL)
21750 CALL COLOR(3,13,2)
21800 CALL COLOR(4,13,2)
21850 NEXT I3
21900 RETURN
21950 REM * EFFACE/COULEUR *
22000 REM ******************
22050 FOR II=1 TO 16
22100 CALL COLOR(II,1,1)
22150 NEXT II
22200 RETURN
22250 REM *    COULEUR     *
22300 REM ******************
22350 FOR II=1 TO 4
22400 CALL COLOR(II,13,2)
22450 CALL COLOR(II+12,5,5)
22500 NEXT II
22550 CALL COLOR(5,9,5)
22600 CALL COLOR(6,11,5)
22650 FOR II=7 TO 12
22700 CALL COLOR(II,14,2)
22750 NEXT II
22800 CALL COLOR(8,16,5)
22850 RETURN
22900 REM --------------------
22950 REM          OUF!
23000 REM --------------------
```

YAHTZEE

THOMSON TO7, TO70

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

Patrick LAHBIB

ATTENTION, ATTENTION

Pour le mois d'août vous avez droit à un numéro quadruple, réservez-le dès maintenant chez votre charcutier. Parution le 2 Août.

suite du N°92

```
4320 PRINT"  CHANCE";:COLOR0:PRINT"  COM
PTAGE DES POINTS:TOTAL Des"
4330 PRINTSPC(2)A$(3)SPC(2)A$(4)SPC(2)A$
(5)SPC(2)A$(5)SPC(2)A$(4):COLOR0:LOCATE2
2,18:PRINT"--> 26 POINTS"
4340 LOCATE10,24:COLOR1,6:PRINT"APPUYER
SUR 1 TOUCHE";
4350 A$=INPUT$(1)
4360 COLOR0,7:CLS
4370 ATTRB0,1:LOCATE11,2:PRINT"DEROULEME
NT DU JEU"
4380 ATTRB0,0:PRINT
4390 PRINT"  CHAQUE JOUEUR JOUE A TOUR D
E ROLE"
4400 PRINT"  POUR CHAQUE COUP, VOUS AVEZ
 DROIT A"
4410 PRINT" 3 JETS"
4420 PRINT"  INDIQUEZ LES Des QUE VOUS S
OUHAITEZ"
4430 PRINT" RELANCER EN LES POINTANT AVE
C LE CRA-"
4440 PRINT" YON OPTIQUE. ILS DOIVENT ALO
RS DEVE-"
4450 PRINT" NIR JAUNE. SI VOUS CHANGEZ D
'AVIS,"
4460 PRINT" REPOINTEZ LES AVEC LE CRAYON
 OPTI-"
4470 PRINT" QUE ET ILS RECHANGERONT DE C
OULEUR"
4480 PRINT"  QUAND VOUS ETES DECIDE, POI
NTEZ LA"
4490 PRINT" CASE JAUNE EN BAS DE L'ECRAN
. LE"
4500 PRINT" CHIFFRE A COTE INDIQUE LE NU
MERO DU"
4510 PRINT" LANCER"
4520 PRINT"  APRES 3 LANCERS, VOUS DEVRE
Z PLACER"
4530 PRINT" VOTRE COUP EN INDIQUANT AVEC
 LE CRA- "
4540 PRINT" YON UNE CONFIGURATION"
4550 LOCATE10,24:COLOR1,6:PRINT"APPUYER
SUR 1 TOUCHE";
4560 A$=INPUT$(1)
4570 COLOR0,7:CLS:PRINT:PRINT
4580 PRINT"  SI VOS Des VERIFIENT LA CON
FIGURATION"
4590 PRINT" CHOISIE, L'ORDINATEUR VOUS A
FFICHE LE"
4600 PRINT" NOMBRE DE POINTS CORRESPONDA
NT, SINON"
4610 PRINT" IL VOUS MET 0"
4620 PRINT
4630 PRINT"  EN FIN DE PARTIE, L'ORDINAT
EUR CAL-"
4640 PRINT" CULE LES SCORES. SI LE TOTAL
 DE VOTRE"
4650 PRINT" COLONNE DE GAUCHE ATTEINT OU
 DEPASSE"
4660 PRINT" 63, VOUS AVEZ DROIT A UNE PR
IME DE"
4670 PRINT" 35 POINTS"
4680 PRINT:PRINT"  VOUS POUVEZ VOUS ARRE
TER A TOUT MO-"
4690 PRINT" MENT EN POINTANT LA CASE ARR
ET"
4700 ATTRB1,1:LOCATE2,18:PRINT"BONNE(S)
PARTIE(S)":ATTRB0,0
4710 LOCATE10,24:COLOR1,6:PRINT"APPUYEZ
SUR 1 TOUCHE";
4720 A$=INPUT$(1)
4730 RETURN
```

HECTOR

Suite de la page 2

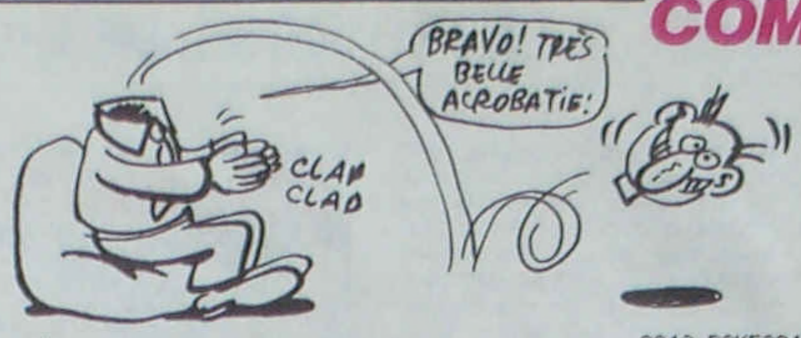
```
2650 IFD(2)<0ANDD(3)<0THENIFF(3)>F(2)THEND(2)=0:D(1
)=F(1)-F(2):D(3)=F(3)-F(2):T=-T:CA=-D(1):GOTO2690:EL
SED(1)=0:D(2)=PI(2)+D(2):D(3)=PI(2)+D(3):CA=D(2):GOT
O2690
2660 IFD(2)<0ANDD(3)>0THENCA=D(2)+PI(2):GOTO2690
2670 IFD(2)>0ANDD(3)<0THENCA=D(2)-PI(2):T=-T:GOTO26
90
2680 IFD(2)>0ANDD(3)>0THENIFF(3)<F(2)THENCA=D(2):EL
SED(2)=0:D(1)=F(1)-F(2)+PI(2):D(3)=F(3)-F(2):T=-T:CA
=-D(1)
2690 FORI=F(1)TO(F(1)+CA)STEPT
2700 XD=((R*COS(I))+XO)*100/AB
2710 YD=(YO+(R*SIN(I)))*100/AC
2720 GOSUB2110:GOSUB2120
2730 IFEE=1THENEE=0:NEXT:GOTO400
2740 PLOTXD,YD,K
2750 NEXT:M=POINT(X,Y):PLOTX,Y,M-1
2760 M=K:PLOTX,Y,K-1:GOTO1540
2770 CLS
2780 GOSUB4880
2790 PRINT" Pointez le depart :tapez N
2800 PRINT" Pointez le centre :tapez V      S pour
annuler";
2810 OUTPUT"N V",127,54,1
2820 D$=INSTR$(1):IFD$="s"THEN GOTO400
2830 GOSUB1550
2840 IFZ=1THENZ=0:GOTO2770
2850 IFTA(0)+TA(1)<2THENGOTO2820
2860 TA(0)=0:TA(1)=0
2870 FORI=0TO2STEP2
2880 A(I)=A(I)*AB/100:NEXT
2890 FORI=1TO3STEP2
2900 A(I)=A(I)*AC/100:NEXT
2910 R=SQR((A(0)-A(2))^2+(A(1)-A(3))^2)
2920 S(1)=(A(1)-A(3))/R:C(1)=(A(0)-A(2))/R
2930 PRINTR;S(1);
2940 IFS(1)=0ANDC(1)>0THENF(1)=0:GOTO3010
2950 IFS(1)=0ANDC(1)<0THENF(1)=PI(1):GOTO3010
2960 IFS(1)=1THENF(1)=PI(.5):GOTO3010
2970 IFS(1)=-1THENF(1)=PI(1.5):GOTO3010
2980 F(1)=ATN(S(1)/SQR(-S(1)*S(1)+1))
2990 IFC(1)<0THENF(1)=PI(1)-F(1)
3000 IFC(1)>0ANDS(1)<0THENF(1)=F(1)+PI(2)
3010 CLS
3020 INPUT" Angle de l'arc";DA$:DA=VAL(DA$)
3030 CA=DA*PI(1)/180
3040 T=ATN((AC/100)/R)
3050 IFCA<0THENT=-T
3060 YO=A(3):XO=A(2)
3070 GOTO2690
3080 CLS
3090 GOSUB4880
3100 PRINT" Rep. le pt de depart : tapez N
3110 PRINT"   S pour annuler";
3120 OUTPUT"N",127,54,1
3130 D$=INSTR$(1):IFD$="s"THEN GOTO400
3140 GOSUB1550:IFZ=1THENZ=0:GOTO3080
3150 IFTA(0)<1THENGOTO3130:ELSETA(0)=0
3160 F(0)=A(0)*AB/100:F(1)=A(1)*AC/100
3170 CLS
3180 INPUT" Longueur";L$:L=VAL(L$)
3190 IFU=1THENR=L*(AB+AC)/166.5:ELSER=L
3200 INPUT" Angle";DG$:DG=VAL(DG$)
3210 I=DG*PI(1)/180
3220 XD=(F(0)+(R*COS(I)))*100/AB
3230 YD=(F(1)+(R*SIN(I)))*100/AC
3240 GOSUB2110:GOSUB2120:IFEE=1THENEE=0:M=K:GOTO400

3250 LINEA(0),A(1),XD,YD,K:GOTO1540
3260 CLS
3270 PRINT" 0:NOIR 1:ROUGE 2:VERT 3:JAUNE
3280 PRINT" 4:BLEU 5:ROSE  6:CYAN 7:BLANC
3290 SCREEN5,24,190,24
3300 PRINT:PRINT:PRINT" COULEUR FOND ?
3310 C(0)=VAL(INSTR$(1))
3320 IFC(0)>7THENGOTO3300
3330 FORI=1TO3
3340 PRINT I;"COULEUR
3350 C(I)=VAL(INSTR$(1))
3360 IFC(I)>7THENGOTO3340
3370 NEXT
3380 COLORC(0),C(1),C(2),C(3)
3390 GOSUB4870:GOTO400
3400 D$=INSTR$(1):CLS:KK=ASC(D$)-47:IF KK>16THENKK=
KK-49:GOTO3430
3410 IFD$="*"THENGOSUB1110:CLS:PRINT" EFFACE COMPLE
TEMENT LE DESSIN":GOTO3750
3420 GOSUB1110:ONKKGOTO3470,3480,3480,3480,3440,344
0,3440,3440,3440,3440,3440,3440,3440,3440,3440,3730:
GOTO3440
3430 D$=CHR$(KK+64):GOSUB1110:ONKKGOTO3490,3500,351
0,3520,3610,3540,3550,3560,3570,3460,3580,3600,3620,
3630,3650,3660,3630,3670,3680,3690,3640,3630,3530,37
00,3710,3720
3440 PRINT" Commande Inconnue
3450 GOTO3750
3460 PRINT" Deplacement du pointeur avec    manette
 de jeu gauche appuyez   sur feu pour tracer":GOTO37
50
3470 PRINT" Couleur du trace dans la        couleur
 du fond (Effacement)":GOTO3750
3480 PRINT" Selection de la couleur du      trace o
u du coloriage":GOTO3750
3490 PRINT" Permet le positionnement du     pointeu
r par rapport au zero    du compteur":GOTO3750
3500 GOSUB4860:PRINT" vers le bas":GOTO3750
3510 PRINT" Permet de tracer un cercle      ou un a
rc de cercle":GOTO3750
3520 GOSUB4860:PRINT" vers la droite":GOTO3750
3530 PRINT" Copie ecran et/ou programme":GOTO3750
3540 PRINT" Coloriage des surfaces fermees  qui son
t de la couleur du fond":GOTO3750
3550 GOSUB4860:PRINT" vers la gauche":GOTO3750
3560 GOSUB4860:PRINT" vers le haut":GOTO3750
3570 PRINT" Deplacement du pointeur par     rapport
 a sa derniere position":GOTO3750
3580 PRINT" Permet de redefinir les         4 coule
urs":GOTO3750
3590 GOTO3750
3600 PRINT" Permet de tracer une ligne":GOTO3750
3610 PRINT" Permet de tracer un rectangle   plein":
GOTO3750
3620 PRINT" Les valeurs affichees aux       compteu
rs sont en millimetres":GOTO3750
3630 PRINT" Permet la memorisation          d'un po
int":GOTO3750
3640 PRINT" Deplacement du pointeur avec    la mane
tte de jeu gauche        tapez C pour retour au clav
ier  FEU pour trace";:GOTO3750
3650 PRINT" Position pointeur par rapport   a l'ori
gine ecran(Impulsion     Fugitif,Maintenu-->Modifie)
";:GOTO3750
3660 PRINT" Les valeurs affichees aux comp- -teurs
sont en Pixels (240*170)":GOTO3750
3670 PRINT" Deplacement rapide du           pointeu
r dans la derniere       direction enregistree":GOTO
3750
3680 GOSUB4860:PRINT" sans trace":GOTO3750
3690 GOSUB4860:PRINT" avec trace":GOTO3750
3700 PRINT" mise a zero du compteur des X":GOTO3750

3710 PRINT" mise a zero du compteur des Y":GOTO3750

3720 GOSUB4860:PRINT" dans une direction quelconque
  exprimee en degres (0-359)":GOTO3750
3730 PRINT" suivi d'une commande renvoi
3740 PRINT" la signification de celle-ci
3750 Z=1:K$=INSTR$(1):RETURN
3760 '------PERMET DE REMPLIR UNE SURFACE FERMEE OU
I EST DE LA COULEUR DU FOND
3770 M=POINT(X,Y):PLOTX,Y,M+1
3780 CLS
3790 PRINT" Voulez vous colorier votre      dessin
?  (oui :O  non : N)
3800 K$=INSTR$(1)
3810 IFK$="n"THENGOTO400:ELSEIFK$="o"GOTO3820:ELSEG
OTO3800
3820 CLS
3830 GOSUB4880
3840 PRINT" Pointez l'interieur de la
3850 PRINT" surface a colorier: tapez N
3860 PRINT"  S pour annuler";
3870 D$=INSTR$(1):IFD$="s"THEN GOTO400
3880 GOSUB1550
3890 IFZ=1THENZ=0:GOTO3830
3900 IFTA(0)<1THENGOTO3870:ELSETA(0)=0
3910 PLOTX,Y,0
3920 XX=X:YY=Y
3930 Y=Y-1:IFPOINT(X,Y)=0THENGOTO3930
3940 Y=Y+1
3950 X=X+1:IFPOINT(X,Y)=0THENGOTO3950
3960 X=X-1
3970 IFPOINT(X,Y-1)=0THENGOTO3930
3980 X=X-1:IFPOINT(X,Y)=0THENGOTO3970:ELSEX=X+1:GOT
O3990
3990 UU=X
4000 IFPOINT(X,Y)=0THENX=X+1:GOTO4000
4010 PLOTUU,Y,X-UU,1,K
4020 W=X-2:X=UU
4030 IFPOINT(X,Y+1)=0THENGOTO4040:ELSEGOTO4060
4040 IFPOINT(X-1,Y+1)=0THENX=X-1:GOTO4040
4050 UU=X:Y=Y+1:GOTO3930
4060 IFPOINT(X+1,Y+1)=0THENX=X+1:Y=Y+1:UU=X:GOTO400
0:ELSEX=X+1:IFX>WTHENGOTO4070:ELSEGOTO4060
4070 X=XX:Y=YY
4080 M=POINT(X,Y):PLOTX,Y,M+1
4090 PLOTX,Y,K
4100 CLS
4110 PRINT" autre coloriage ? (oui :O  non :N)
4120 K$=INSTR$(1)
4130 IFK$="o"THENGOTO3820
4140 IFK$="n"THENGOTO400
4150 GOTO4120
4160 IFEC=5THENX=10:Y=60:GOTO3770
4170 '----------------PERMET DE SAUVER LE DESSIN L'E
CRAN,LE PROGRAMME OU LES DEUX
4180 CLS:PRINT" sauver ecran tapez E            pro
gramme + ecran tapez P       programme seul tapez R
         S pour annuler";
4190 R$=INSTR$(1):IFR$="s"THENGOTO400
4200 IFR$="e"THENCH=253:D$="E":ELSEIFR$="p"THENCH=2
55:D$="P":ELSEIFR$="r"THEND$="R":GOTO4220:ELSEGOTO41
90
4210 GOSUB1110:POKE&42EF,0:POKE&42F0,&C0:POKE&42F1,
0:POKE&42F2,&31:POKE&42F3,0:POKE&42F4,&C0:POKE&42F5,
CH:POKE&5AB4,&F6:POKE&5AB7,&FA:POKE &5AC1,&F8:GOTO42
30
4220 GOSUB1110:POKE&42EF,&01:POKE&42F0,&70:POKE&42F
1,&AA:POKE&42F2,&11:POKE&42F3,&01:POKE&42F4,&70:POKE
&42F5,&FD:POKE&5AB4,&EF:POKE&5AB7,&F3:POKE&5AC1,&F1
4230 POKE&FF38,1:SAVE
4240 RETURN
4250 WIPE
4260 COLOR0,2,1,7
4270 PLOT70,170,100,100,2
4280 OUTPUT"<---------------->",70,120,1:OUTPUT"LARG
EUR",100,125,3
4290 PEN3:INPUT"LARGEUR PAVE en millimetres";AB:IF
AB=0 THEN CURSOR13,229:GOTO4290
4300 PLOT70,170,100,100,2
4310 OUTPUT"^",120,170,1:OUTPUT"V",120,78,1
4320 FORLP=165TO80STEP-8:OUTPUT"I",120,LP,1:NEXT
4330 INPUT"HAUTEUR PAVE en millimetres";AC:IF AC=0
THEN CURSOR13,219:GOTO4330
4340 WIPE
4350 CURSOR13,200
4360 COLOR0,0,0,0
4370 PRINT"POINTEUR":PEN1:PRINT"G";:PEN2
4380 PRINT" : GAUCHE":PEN1:PRINT"D";:PEN2
4390 PRINT" : DROITE":PEN1:PRINT"H";:PEN2
4400 PRINT" : HAUT":PEN1:PRINT"B";:PEN2
4410 PRINT" : BAS":PEN1:PRINT"Z";:PEN2
4420 PRINT" : AUTRE DIREC.":PEN1:PRINT"R";:PEN2
4430 PRINT" : REPETITION
4440 SCREEN120,201,120,100
4450 PEN3:PRINT"COULEURS":PEN1:PRINT"0";:PEN2
4460 PRINT" : FOND":PEN1:PRINT"1";:PEN2
4470 PRINT" : COULEUR 1":PEN1:PRINT"2";:PEN2
4480 PRINT" : COULEUR 2":PEN1:PRINT"3";:PEN2
4490 PRINT" : COULEUR 3":PEN1:PRINT"K";:PEN2
4500 PRINT" : MODIF PALETTE"
4510 SCREEN10,130,200,120
4520 PEN3:PRINT"FONCTIONS":PEN1:PRINT"T";:PEN2
4530 PRINT" : TRACE POINT":PEN1:PRINT"L";:PEN2
4540 PRINT" : TRACE LIGNE":PEN1:PRINT"E";:PEN2
4550 PRINT" : TRACE RECTANGLE":PEN1:PRINT"C";:PEN2
4560 PRINT" : TRACE ARC DE CERCLE":PEN1:PRINT"S";:P
EN2
4570 PRINT" : DEPL. SANS TRACE (SAUT)":PEN1:PRINT"F
";:PEN2
4580 PRINT" : COLORIAGE":PEN1:PRINT"U";:PEN2
4590 PRINT" : TEXTE":PEN1:PRINT"W";:PEN2
4600 PRINT" : COPIE ECRAN ET/OU PROGRAMME":PEN1:PRI
NT"J";:PEN2
4610 PRINT" : DESSIN AVEC LA MANETTE DE JEU
4620 COLOR0,1,4,7
4630 CURSOR10,25:PEN3:PRINT"TAPER (RETURN) POUR SUI
TE";K$=INSTR$(1):PEN2
4640 WIPE
4650 PEN3:PRINT"UTILISATION DES COMPTEURS":PEN2
4660 PRINT"Ils indiquent la position du
4670 PRINT"pointeur
4680 PEN3:PRINT"COMMANDES PARTICULIERES":PEN1:PRINT
"P";:PEN2
4690 PRINT" : affichage en pixels":PEN1:PRINT"m";:P
EN2
4700 PRINT" : affichage en millimetres":PEN1:PRINT"
X";:PEN2
4710 PRINT" : mise a 0 du compteur des X":PEN1:PRIN
T"Y";:PEN2
4720 PRINT" : mise a 0 du compteur des Y":PEN1:PRIN
T"A";:PEN2
4730 PRINT" : Adressage du pointeur en coordon--nee
s par rapport au 0 compteur":PEN1:PRINT"I";:PEN2
4740 PRINT" : Deplacement du pointeur en
4750 PRINT"coordonnees par rapport a sa derniere pos
ition  (incrementation)":PEN1:PRINT"O";:PEN2
4760 PRINT" : Affiche la position du pointeur  par
rapport a la position d'origine":PEN1:PRINT"*";:PEN2

4770 PRINT" : Efface tout l'ecran
4780 CURSOR9,57
4790 PRINT"Si vous avez oublie la signification d'u
ne commande, tapez (?) suivi de lacommande
4800 CURSOR10,25
4810 PEN3:PRINT"(RETURN) pour suite":K$=INSTR$(1)
4820 WIPE:GOTO320
4830 IFEC=11THENCLS:PRINT"  DIMENSIONS DU PAVE EGAL
ES ZERO":GOTO260
4840 IFEC=5THENX=10:Y=60:GOTO3770
4850 SCREEN5,58,230,58:CLS:PRINT" ERREUR ";EC;" A L
A LIGNE ";EL:PEN1:PRINT" tapez RETURN pour continuer
":R$=INSTR$(1):RUN
4860 PRINT" Deplacement du pointeur":RETURN
4870 SCREEN5,43,197,43:RETURN
4880 PRINT" 0,1,2,3,D,G,H,B,R,O,A,I,X,Y,P,M":RETURN

4890 CLS
4900 PRINT" Deplacement avec la manette de  jeu gau
che tapez C pour retour  au clavier  FEU pour tracer
     0,1,2,3 pour les couleurs";
4910 J=JOY(0):F=FIRE(0)
4920 K$=INKEY$(20):IFK$="C"THENGOTO380:ELSEIFK$="0"
ORK$="1"ORK$="2"ORK$="3"THENK=VAL(K$):GOSUB1100
4930 IFF=0THENV=0:D$="T":PLOTX,Y,K:ELSEV=1:D$="S"
4940 GOSUB1110
4950 ONJGOTO4970,4980,6020,4990,5000,5010,6020,5020
,5030,5040
4960 GOTO4910
4970 E=-1:H=0:GOTO5050
4980 E=1:H=0:GOTO5050
4990 E=0:H=1:GOTO5050
5000 E=-1:H=1:GOTO5050
5010 E=1:H=1:GOTO5050
5020 E=0:H=-1:GOTO5050
5030 E=-1:H=-1:GOTO5050
5040 E=1:H=-1:GOTO5050
5050 IFV=1THENGOSUB1130:GOTO4910
5060 X=X+E:Y=Y+H:GOSUB890
5070 XA=XA+E:YA=YA+H
5080 GOSUB2030:GOSUB2050
5090 GOTO4910
```

PEGAZ

COMMODORE 64

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

Pierre LAMBOLEZ

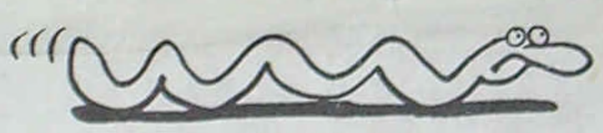


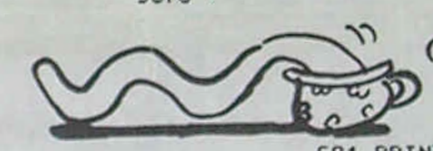
ATTENTION, ATTENTION

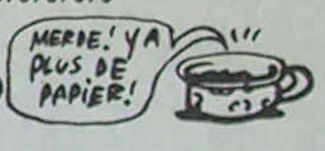
Pour le mois d'août vous avez droit à un numéro quadruple, réservez-le dès maintenant chez votre charcutier. Parution le 2 Août.

suite du N°92

```
6046 IFK<1ANDKA<1ANDKB<1ANDKC=3THE
NTA=3:GOTO7100
6047 IFK<1ANDKA<1THENTA=2:GOTO7000
6048 POKEV+30,0
6050 GOTO5599
6055 REM FIN
6060 PRINT"":POKE53280,6
6061 POKEV,0:POKEV+2,0:POKEV+4,0:P
OKEV+6,0:POKEV+8,0:POKEV+28,0
6062 POKEV+39,1:POKEV+40,1:POKEV+4
1,1:POKE2040,32:POKE2041,33:POKE20
42,34
6063 PRINT" DESOLE C'EST FINIT"
6064 PRINT"TON SCORE EST DE ";SC
;" POINTS"
6065 IFSX=1THENPOKE53281,6:PRINT"
"
6080 PRINT"POUR REJOUER PRESSE ←"
6081 GETA$:IFA$<>"←"THENGOTO6081
6082 RUN 8000
7000 REM
7001 REM REVIENS TABLEAU 2
7002 REM
7010 POKEV+21,23:MB=200:NB=50:K=3:
KA=3:KB=3:TA=2:GOSUB7500
7011 NA=50:MA=50:POKEV,M:POKEV+1,1
95
7012 M=200:POKEV+2,MA:POKEV+3,NA
7013 POKEV+4,MB:POKEV+5,NB
7050 PRINT"";TAB(31)
TA
7060 GOTO6041
7100 REM
7101 REM REVIENS TABLEAU 3
7102 REM
7110 POKEV+21,31:MB=200:NB=50:K=3:
KA=3:KB=3:KC=3:TA=3:GOSUB7600
7111 NA=50:MA=50:POKEV,M:POKEV+1,1
95
7112 M=200:POKEV+2,MA:POKEV+3,NA
7113 POKEV+4,MB:POKEV+5,NB
7114 MC=50:NC=195:POKEV+6,MC:POKEV
+7,NC
7150 PRINT"";TAB(31)
TA
7160 GOTO6041
7500 POKE53280,5
7505 PRINT""
7510 PRINT" MONSTRES :";K;"    SCO
RE:";SC
7511 PRINT" BANTOMES :";KA
7512 PRINT" RANTOMES : 3 "
7513 PRINT" JANTOMES : 3 "
7514 PRINT"
"
7515 PRINT"
"
7516 PRINT"
"
7517 PRINT"
"
7518 PRINT"
"
7519 PRINT"
"
7520 PRINT"
"
7521 PRINT"
7522 PRINT"
7523 PRINT"
TABLEAU:"
7524 PRINT"
VIES: "
7525 PRINT"
7526 PRINT"
"
7527 PRINT"
"
7528 PRINT"
"
7529 PRINT"
"
7535 RETURN
7600 POKE53280,13
7605 PRINT""
7610 PRINT" MONSTRES :";K;"    SCO
RE:";SC
7611 PRINT" BANTOMES :";KA
7612 PRINT" RANTOMES : 3 "
7613 PRINT" JANTOMES : 3 "
7614 PRINT"
"
7615 PRINT"
"
7616 PRINT"
"
7617 PRINT"
"
7618 PRINT"
"
7619 PRINT"
"
7620 PRINT"
"
7621 PRINT"
"
7622 PRINT"
"
7623 PRINT"
TABLEAU:"
7624 PRINT"
VIES: "
7625 PRINT"
7626 PRINT"
"
7627 PRINT"
"
7628 PRINT"
"
7629 PRINT"
"
7635 RETURN
8000 REM
8001 REM DECORD 1 + INITIALISATION
8002 REM
8003 VO=54296
8004 L1=54272:H1=L1+1:W1=L1+4:A1=W
1+1:S1=A1+1
8008 POKE53280,4:POKE53281,0
8009 PRINT""
8010 PRINT" MONSTRES :";K;"    SCO
RE:";SC
8011 PRINT" BANTOMES :";KA
8012 PRINT" RANTOMES : 3
"
8013 PRINT" JANTOMES : 3
"
8014 PRINT"
"
8015 PRINT"
"
8016 PRINT"
"
8017 PRINT"
"
8018 PRINT"
"
8019 PRINT"
"
8020 PRINT"
"
8021 PRINT"
"
8022 PRINT"
"
8023 PRINT"
"
8024 PRINT"
"
8025 PRINT"
"
8026 PRINT"
"
8027 PRINT"
"
8028 PRINT"
"
8029 PRINT""
8030 PRINT"
"
8031 PRINT"
"
8032 PRINT"";TAB(24)
"TABLEAU 1"
8033 PRINT;TAB(24)"VIES 3    ":VI=3
8040 V=53248
8041 POKEV+21,15
8042 POKE2040,32:POKE2041,33:POKE2
042,34:POKE2043,35
8044 FORN=0TO62:READQ:POKE2048+N,Q
:NEXT
8045 FORN=0TO62:READQ:POKE2112+N,Q
:NEXT
8046 FORN=0TO62:READQ:POKE2176+N,Q
:NEXT
8047 FORN=0TO62:READQ:POKE2240+N,Q
:NEXT
8050 POKEV+39,1:POKEV+40,1:POKEV+4
1,1:POKEV+42,7
8051 POKEV+6,150:POKEV+7,195:POKEV
+1 '95:POKEV+3,195:POKEV+5,195:T=0
8[illegible]3 POKEV0,15:POKEA1,10:POKEW1,12
9:POKEH1,50:POKEL1,50:POKEW1,128
8060 FORX=10TO150STEP2
8061 T=T+1:IFT 'THENT=0
8062 IFT=0THENPOKEV,X:POKEV+4,0
8063 IFT=1THENPOKEV+2,X:POKEV,0
8064 IFT=2THENPOKEV,X:POKEV+2,0
8065 IFT=3THENPOKEV+4,X:POKEV,0
8066 POKEW1,33:FORT1=0TO10:POKEL1,
20:POKEH1,INT(X/2):NEXT:POKEW1,32
8070 NEXT
8071 POKEV,0:POKEV+2,0:POKEV+4,0:P
OKEV+6,X:POKEV+8,0
8072 PRINT"  UN INSTANT SVP"
8073 FORT=0TO1000:NEXT
8074 PRINT"                    "
8075 GOTO 220
8999 END
9230 REM
9240 REM COORDONNEES
9250 REM
9260 DATA0,0,0,0,30,0,0,60,0,0,62,
0,0,28,0,0,24,0,0,124,0,0,252,0,0,
248,0
9270 DATA0,252,0,0,118,0,0,114,0,0
,120,0,0,120,0,0,88,0,0,204,0,0,21
6,0
9280 DATA0,208,0,0,144,0,1,144,0,1
,220,0
9290 :
9300 DATA0,0,0,0,30,0,0,60,0,0,62,
0,0,28,0,0,24,0,0,60,0,0,124,0,0,2
54,0
9310 DATA1,251,128,0,248,0,0,124,0
,0,46,0,0,103,0,0,99,0,0,102,0,0,2
04,0
9320 DATA0,200,0,0,150,0,1,140,0,1
,192,0
9330 :
9340 DATA0,60,0,0,120,0,0,124,0,0,
120,0,0,48,0,0,120,0,0,120,0,0,120
,0,0,120,0
9350 DATA0,252,0,0,252,0,0,120,0,0
,112,0,0,96,0,0,96,0,0,112,0,0,112
,0,0,112,0
9360 DATA0,224,0,0,240,0,0,248,0
9370 :
9380 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,224,0,224,160,0,3
2
9390 DATA32,0,32,0,127,0,28,0,56,0
,248,224,153,255,248,39,255,60
9400 DATA109,254,54,199,254,99,130
,254,65,198,252,99,108,0,54,56,0,2
8
9410 :
9420 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,60,0,0,30,0,0,62,0,0,28,6,0,14,4,
4,30,4
9430 DATA31,254,12,28,30,56,7,31,1
27,31,255,249,60,255,220,108,127,1
82
9440 DATA196,127,197,130,127,65,19
8,63,99,108,0,54,64,0,28
9450 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,60,0,0,120,0,0,124,0,224,56,0,160
,112,0
9460 DATA32,120,32,48,127,248,28,1
20,56,254,248,224,153,255,248,39,2
55,60
9470 DATA109,254,54,199,254,99,130
,254,65,198,252,99,108,0,54,56,0,2
8
9480 REM
9490 DATA0,2,0,0,7,0,1,227,0,3,195
,156,3,231,246,1,198,99,1,159,99,1
,247,54
9500 DATA 1,239,28,1,255,128,1,255
,128,56,127,0,68,126,0,15,254,0,1,
252,0
9510 DATA 1,204,0,3,96,0,6,48,0,6,
48,0,3,96,0,1,192,0
9520 REM
9530 DATA0,30,0,0,15,0,0,15,0,49,2
06,0,121,140,0,207,254,0
9540 DATA135,143,0,207,239,0,133,2
47,196,49,255,254,0,255,252,0,255,
224
9550 DATA0,127,192,0,62,224,0,16,2
40,0,3,192,0,6,96,0,4,32,0,6,96,0,
3,192
9560 DATA 0,1,128
9570 DATA28,0,0,62,0,0,230,0,0,62,
0,0,28,0,0,14,0,0,31,0,0,31,192,0,
59,192,0
9571 DATA59,240,0,123,240,0,123,25
2,0,123,252,4,113,254,12,113,207,4
8
9572 DATA127,199,224,63,131,224,31
,0,0,14,0,0,62,0,0,62,0,0
9580 DATA0,0,0,0,99,0,0,85,0,0,99,
0,1,247,128,3,227,192,7,255,224,7,
119,112
9581 DATA14,34,56,12,36,24,12,36,2
4,12,146,24,14,146,56,15,255,248,7
,193,240
9582 DATA3,128,96,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0
```







EXL 100

Suite de la page 5

```
607 SUB ZAP(M)!##########################################
608 FOR I=10 TO 15
609 CALL POKE(258,I,131+M)
610 NEXT
611 CALL POKE(259,45)
612 SUBEND
613 SUB FIN!#############################################
614 FOR I=10 TO 255
615 CALL POKE(258,I,130)
616 NEXT
617 CALL POKE(259,45)
618 SUBEND
619 SUB BEEP(R)!#########################################
620 FOR I=1 TO R
621 FOR J=10 TO 30
622 CALL POKE(258,J,130)
623 NEXT
624 NEXT
625 CALL POKE(259,45)
626 SUBEND
627 SUB CADRE!###########################################
628 CALL COLOR("1WB")
629 FOR I=2 TO 40
630 LOCATE (1,I)
631 PRINT "1":NEXT
632 FOR I=2 TO 20
633 LOCATE (I,40)
634 PRINT "1":NEXT
635 FOR I=40 TO 2 STEP -1
636 LOCATE (20,I)
637 PRINT "1":NEXT
638 FOR I=20 TO 1 STEP -1
639 LOCATE (I,1)
640 PRINT "1":NEXT
641 SUBEND
642 SUB EFF!#############################################
643 FOR I=2 TO 19
644 CALL COLOR("0BB")
645 LOCATE (I,2)
646 PRINT "                                        "
647 NEXT
648 SUBEND
649 SUB JOUEUR!##########################################
650 LOCATE (14,8)
651 CALL COLOR("1GB"):CALL FIN
652 PRINT "AB' EFG JK NO RS NO VW"
653 LOCATE (15,8):CALL COLOR("1bB")
654 PRINT "CD  HI  LM PQ TU PQ XY"
655 SUBEND
656 SUB JOUEURS!########################################
657 CALL COLOR("1GB"):CALL FIN
658 LOCATE (14,7)
659 PRINT "56  EFG JK NO RS NO VW 12"
660 CALL COLOR("1bB")
661 LOCATE (15,7)
662 PRINT "78  HI  LM PQ TU PQ XY 34"
663 SUBEND
664 SUB SCORE(NOM$)!####################################
665 CALL COLOR("0bBH")
666 LOCATE (2,24)
667 PRINT NOM$
668 CALL COLOR("0WBH")
669 LOCATE (3,24)
670 PRINT NOM$
671 CALL COLOR("0GBH")
672 LOCATE (4,24)
673 PRINT "SCORE:"
674 LOCATE (5,24):CALL COLOR("0bBH")
675 PRINT "SCORE:"
676 CALL COLOR("0CBH")
677 LOCATE (6,24)
678 PRINT "VIE:";
679 CALL COLOR("1YB"):PRINT RPT$("X ",V(J))
680 LOCATE (7,24):CALL COLOR("0WBH")
681 PRINT "VIE:"
682 SUBEND
683 SUB BOBO!###########################################
684 CALL COLOR("0bBH")
685 LOCATE (2,24)
686 PRINT "JOUEUR 1":LOCATE (10,24):PRINT "JOUEUR 2"
687 CALL COLOR("0WBH")
688 LOCATE (3,24)
689 PRINT "JOUEUR 1":LOCATE (11,24):PRINT "JOUEUR 2"
690 CALL COLOR("0GBH")
691 LOCATE (4,24):PRINT "SCORE:";S(1)
692 LOCATE (12,24):PRINT "SCORE:";S(2)
693 CALL COLOR("0bBH")
694 LOCATE (5,24):PRINT "SCORE:";S(1)
695 LOCATE (13,24):PRINT "SCORE:";S(2)
696 CALL COLOR("0CBH"):LOCATE (6,24)
697 PRINT "VIE:":CALL COLOR("0bBH")
698 LOCATE (7,24):PRINT "VIE:";:CALL COLOR("1YB"):
    PRINT RPT$("X ",V(J))
699 CALL COLOR("0CBH"):LOCATE (14,24)
700 PRINT "VIE:":CALL COLOR("0bBH"):LOCATE (15,24):
    PRINT "VIE:";
701 CALL COLOR("1YB"):PRINT RPT$("X ",V(J))
702 SUBEND
703 SUB AFFOPT!#########################################
704 TI$(1)=" 11::DDEEBBUUTTAANNTT.................."
705 TI$(2)=" 22::AAMMAATTEEUURR....................."
706 TI$(3)=" 33::PPRROOFFEESSSSIIOONNNNEELL........"
707 FOR I=1 TO 3
708 FOR J=2 TO LEN(TI$(I))
709 CALL COLOR("0GBL")
710 LOCATE (I+8,J):PRINT SEG$(TI$(I),J,1)
711 NEXT
712 CALL SON:NEXT
713 SUBEND
714 !-----------------------------------!
715 !***********************************!
716 !      LE RECORD A BATTRE EST       !
717 !             213 532               !
718 !   AU NIVEAU PROFESSIONNEL!!!      !
719 !  BONNE CHANCE PETIT GLOUTON...    !
720 !***********************************!
721 !-----------------------------------!
```


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

ELITE de FIREBIRD pour COMMODORE

La révision du vaisseau avait facilement duré deux jours standard et ce retard commençait à me coûter très cher. Pas moyen de trouver la moindre goutte de Petzl, la seule boisson alcoolisée encore autorisée par la Ligue Galactique. Le pilote de l'Avalonia devenait nerveux : interdit dans tous les bars de toutes les stations orbitales de l'univers connu, il restait confiné à bord, bercé par le chant métallique des lasers au travail sur la coque déchiquetée. Enfin le feu vert nous a été donné.

Nous allons quitter la station orbitale de Lave, la planète bleu-vert qui rappelle aux connaisseurs l'allure du berceau de l'Humanité, malgré son diamètre six fois plus important. Nous laissons l'Avalonia dériver lentement dans l'espace, préparant les moteurs au saut dans l'hyperespace. Dans dix huit minutes nous devrions avoisiner l'absolu, franchissant des gouffres spatiaux, à la recherche de la brèche qui nous éjectera dans le système solaire de Bretta VII, notre destination originelle. Les radars palpitent : des vaisseaux viennent d'apparaître derrière l'écliptique de Lave, se précipitant à une vitesse proche de C vers nous. Douglas, notre expert en manoeuvres de combat me signale qu'il doit s'agir de trois Anacondas et d'un Sidewinder, les croiseurs préférés des pirates de l'espace. Un mur de missiles devient nécessaire dans les secondes qui viennent si nous voulons réussir notre saut.

Visiblement le départ de nos missiles semble avoir refroidi l'ardeur combative de nos poursuivants : nous venons de franchir d'un bond les quelques trente années-lumière qui nous séparaient de notre objectif. Nous commençons les manoeuvres d'approche de la station orbitant autour de Bretta VII. Nous allons fournir ces pionniers en matériels divers, avec un retard minimisé de deux jours et sept heures standards. Les transporteurs de Bretta approchent

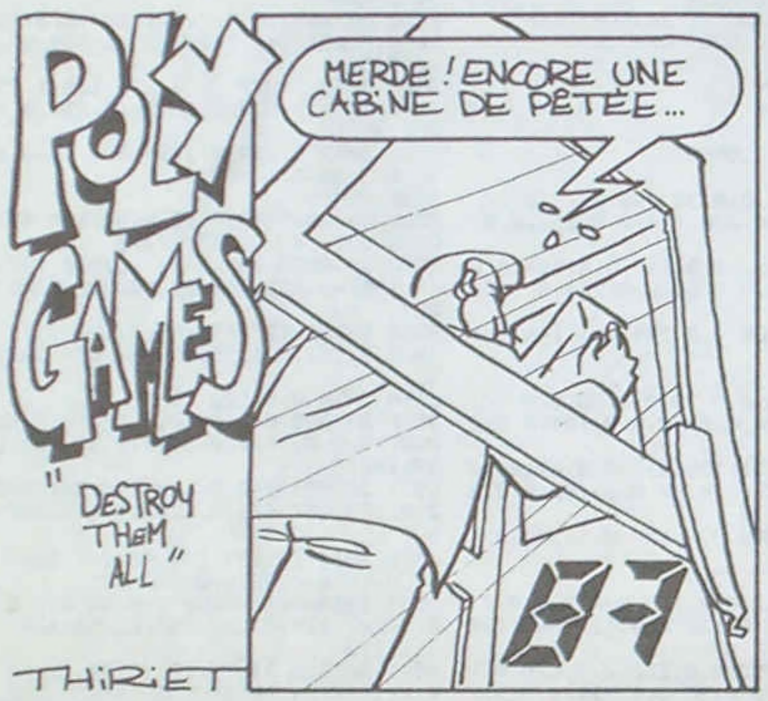
maintenant pour transférer les fournitures et me livrer en échange les produits de l'extraction minière locale : le Fermithium. Bonne affaire en fin de compte. Quelques méga-crédits de plus m'attendent sur ma planète natale Aphrodisia.

La réalisation d'un logiciel basé sur un principe futuriste pose une masse de problèmes gigantesque. Les programmeurs de Firebird ont réussi la performance de créer un scénario cohérent autour de l'idée d'un vaisseau marchand parcourant les galaxies à la recherche de la meilleure affaire commerciale du millénaire. Les graphismes des vaisseaux rencontrés en *fil de fer* tournent allègrement sur eux-même prouvant la qualité de l'algorithme de dessin. Vous ne pourrez pas résister à l'appel d'Elite si vous avez le bonheur de le voir fonctionner quelques minutes. Un must dans le domaine de l'aventure exploratoire spatiale.

Thierry DEMORRE

menu

APPLE	Fortune
Frabrice PENOT	page 23
AMSTRAD	Mine hantée
Eric LECHAT	page 21
CANON	Adventure Land
Pascal AOUMAD	page 8
CBM 64	Pegaz
Pierre LAMBOLEZ	page 27
EXL 100	Zombie
J. Louis FARGES	page 5
FX 702P	Numéros et caractères
José VOLK	page 7
HECTOR	Colorimage
Claude THUREAU	page 2
MSX	B. Bert
Jacques DAGUIN	page 3
ORIC	Evasion
Gérard FERRANDEZ	page 6
PC 1500	Mariages
Gérard CLAVREUL	page 22
SPECTRUM	Clip
Etienne MONNERET	page 5
TI99 (be)	Hap
David PONTIER	page 3
TI99 (be)	La loi des colts
Philippe BRUGERE	page 2
TI99 (bs)	Fuppy
Laurent KESTELYN	page 25
TO7 70	Boufy
Ronan MERIEN	page 4
VIC 20	TOD
N et S DANIGO	page 4
ZX 81	Carac
Thierry DEMORRE	page 24



• non disponible

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

Micro-ordinateur TI 99/4A Pal	1 100 F ☐
Modulateur Secam France	500 F ☐
Modulateur Péritel	500 F ☐
Câble liaison magnéto cassettes	95 F ☐
Magnéto cassettes Texas Instruments	595 F ☐
Magnéto cassettes Lansay / Computer et câble	370 F ☐
Imprimante Seikoscha GP 50 A	1 250 F ☐
Imprimante Seikoscha GP 500	2 200 F ☐
Imprimante Epson RX80 friction/traction	4 150 F ☐
Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire	2 390 F ☐
Interface parallèle extérieure pour TI 99	1 090 F ☐
Interface série extérieure pour Brother pour TI 99	1 090 F ☐
Manette 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 Kouilili 120 F ☐ Intercepteur 120 F ☐ L'ascenseur infernal 120 F ☐.
Pour tout achat de 3 cassettes, il sera offert gracieusement le K7 Lunar Lander.

K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99

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

MODULES TEXAS ORGANISATION

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

MODULES AVENTURE

Parsec	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 treck •	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 warks	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	2.490 F ☐
2e Disk pour 464 ou 664	1.990 F ☐
Adaptateur 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 ☐
Mistere de Kikekankoi	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 AMSCALC (tableur électronique)	245 F ☐
Amsword (traitement de texte pro)	245 F ☐
Assembleur DEVPAC	290 F ☐
Pascal HISOFT	390 F ☐
Firmware (Listing rom)	245 F ☐
DDI 1 Firmware (listing rom disk)	245 F ☐

Demander la liste des logiciels et matériels

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 2e disk, DOS CP/M 2.2. Editeur, assembleur, logo, utilitaires CP/M fournis.

MODULE SUPERGRAPH
Un nouveau basic étendu avec 35 fonctions supplémentaires permettant de tracer lignes, cercles, ellipses, axes, diagrammes en barres ou circulaires. Ce basic graphique présente 2 caractéristiques très utiles : une copie d'écran, graphiques et textes (codes ASCII), Vpoke et Vpeek accès direct à la Ram de contrôle écran, nécessite la mémoire 32 K ..... 1 200 F ☐

LOGO 2 (module)
Enseignez à votre ordinateur : formes, couleurs, musique, procédures, caractères dessinés, variables de tous genres, constructions grammaticales et arithmétiques...
Le module logo, nécessite la mémoire 32 K ..... 895 F ☐

BASIC ÉTENDU
Module comprenant un langage de programmation renforçant le Basic du TI 99. 40 commandes supplémentaires, accès au langage assembleur. (Entrées/sorties). Sous-programmes, stockage, sprites, traitement d'erreurs. Expressions logiques. LET multiple. Introductions multiples. Accès à l'extension 32 K ..... 800 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 ☐

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.

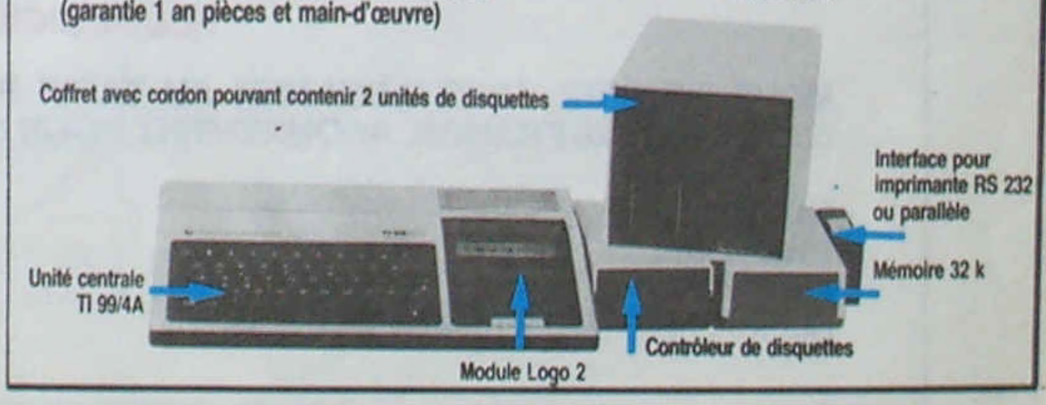
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
Parking gratuit Maubert-Lagrange

MINI-MÉMOIRE
Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur...
Le modèle avec manuel + manuel assembleur sur mini-mémoire ..... 895 F ☐

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

LOT N° X
Module supergraph + mémoire 32 K ..... 2 195 F ☐

EXCLUSIF *Plus besoin du boitier d'extension périphérique TEXAS*

Connectez directement sur votre TI/994A 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)