

AMSTRAD CPC 6128 : PETIT, MAIS COSTAUD !

En grand secret, pendant les vacances, Amstrad met en place le CPC 6128. Encore un 128 Ko 8 bits. Mais...

L'AVENTURE

Alors que je rentre chez moi, de retour des Bahamas, la chemise ouverte sur mon torse velu et sur ma chaîne en or, enveloppé des effluves de Brut Pour Hommes, un hâle avenant sur mon visage, mon oeil est attiré par un petit point rouge qui clignote au fond de la pièce : mon répondeur. Quelqu'un m'a laissé un message. Je prends le temps de poser mon sac sport, de ranger ma collee de SAS, de prendre une douche et je vais écouter ce message. "Zigroui kouik gzzz crapak bleuh shkruit". Naturellement, j'ai la clé du code et je comprends sans peine : Amstrad me convie à aller chercher un CPC 6128 dans son stock, mais discrètement, s'il vous plaît. Je me gicle un peu d'Antaeus derrière les oreilles, et c'est parti.

CAISSE A DIRE ?

Je suis plutôt impressionné. Certes, j'avais vu beaucoup de gens entassés sur les plages des Bahamas (d'où je reviens), beaucoup

de flacons d'après-rasage Action Pour Hommes dans les supermarchés, beaucoup de "Brigade mondaine" chez mon libraire, mais cet accumoncellement-là, il faut le voir. Sur six ou sept mètres de haut, des Amstrad, tous plus 6128 les uns que les autres. Et ça représente une sacrée surface. Un peu plus loin, des moniteurs couleurs; plus loin encore, des monochromes. Je m'embusque derrière la première pile. J'avise un petit caillou par terre, m'en empare et le lance en direction des voix que je viens de percevoir. J'ai lu ça dans le dernier SAS. Aussitôt, l'action se précipite : un colosse se retourne brusquement, s'avance vers moi l'air menaçant.



çant. Comme je ne suis pas armé, je lui donne mon bon de retrait qu'il regarde d'un oeil distrait. Il me fait signe de prendre une des caisses du tas. Ouf. Je m'en suis tiré sans mal.

LE RETOUR S'ETANT EFFECTUE SANS ENCOMBRES...

...J'arrive chez moi sans problème. Là, je branche la machine sans plus attendre, et quelle n'est pas ma surprise de constater qu'en tapant PRINT FRE (0), j'obtiens la même quantité de mémoire utilisateur que sur les deux précédents modèles, le CPC 464 et le CPC 664. N'y a-t-il pas 128 Ko ? Si, mais

livrent Atari et Commodore ?" Eh bien non. Nul 16 bits à l'horizon, du moins pas avant la fin 1986. Pourquoi ? Parce qu'ils ont l'intention de ne se jeter dans la bagarre que lorsque les connaissances sur les 16 bits seront plus étendues. Il est vrai que pour l'instant, on en sait si peu que même les programmeurs pros ont du mal à optimiser les programmes. Ceci dit, lorsqu'on sortira un 16 bits, ce sera certainement quelque chose de fort, comme un compatible IBM PC et Macintosh. Rien que ça. Fin de la parenthèse. Et du paragraphe, par la même occasion.

VAIS-JE ?

Vais-je comparer le CPC 6128 avec ses prédécesseurs ? Non. Une comparaison point par point serait trop fastidieuse, et si vous avez un 464 ou un 664, vous n'achèterez pas celui-ci; tandis que si vous n'avez rien, c'est le 6128 que vous prendrez. Donc, attaquons bille en tête sur les caractéristiques, avec un chapitre intitulé "les caractéristiques".

LE LOOK

Ah ben non, c'est le look. J'avais oublié ça. C'est pourtant vrai qu'il ne ressemble pas aux deux autres (zut, j'ai craqué). Enfin, si, mais pas vraiment. Disons qu'il ressemble un peu plus au 664 qu'au 464. Les touches sont groupées. Pas de pavé numérique déporté, pas de flèches de curseur en haut à droite, tout est réuni. C'est un peu gênant au début, on passe trois minutes lorsqu'on valide une ligne à taper crochet droit - del-crochet gauche - del - f4 - del - shift - del - ah non,

fallait pas faire del - on retape le dernier caractère - puis return - zut, je l'ai loupé-del, etc... Ceci dit, on s'habitue en peu de temps. Pas de couleur sur ce clavier, la sobriété et le look pro du gris clair.

A droite, le lecteur de disquettes. Pas de version cassette pour le 128 Ko. Extra-plat, comme sur le 664. Dessus, deux sérigraphies viennent rappeler l'ordre des couleurs, et le code des touches. Les couleurs, vous les connaissez : il y en a 24. Rien de nouveau de ce côté-là. La touche Copy (utilisée par l'éditeur) est située à gauche de la barre d'espace, au lieu d'être au milieu des 4 flèches du curseur.

Je ne sais pas si ça fait partie du look, mais en tout cas, il existe une version couleur, une monochrome et une avec un boîtier permettant de raccorder n'importe quel téléviseur péritel. Ce qui rajoute des fils, ce serait dommage, le fait de n'en avoir qu'un (le secteur) est bien agréable.

LES CARACTERISTIQUES

Voilà qui me rassure, j'ai seulement inversé les paragraphes. Les caractéristiques, donc : équipée d'un processeur Z80, à l'instar de ses petits frères, il possède en outre 128 Ko de Ram dont pour l'instant vous ne soupçonnez pas l'utilité. Moi oui, j'étais là aux répétitions : je vais tout vous dire.

On peut considérer que deux "bancs" de 64 Ko coexistent dans la machine (il y a, en plus, 48 Ko de Rom comprenant le basic et le Dos). Chaque banc est divisé en 4 "blocs" de 16 Ko chacun. En fait, il suffit pour se servir des 64 Ko supplémentaires d'indiquer au Z80 qu'il s'agit d'un périphérique. Dès lors, il va effectuer des sauvegardes sur un disque virtuel (qui n'est autre que la Ram), ce qui présente l'avantage d'être incontestablement plus rapide.

Ce qui m'amène à dire que lorsque j'ai ouvert mon paquet, tout à l'heure, outre un mode d'emploi en français énorme et bien fait, j'ai trouvé deux disquettes (au format trois pouces, bien sûr) qui contiennent deux versions du CP/M et deux du Logo, plus des utilitaires. Attendez, je vais clarifier.

Suite page 17

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 17.

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 15

AH BEN CHAT ALORS !

Eric LECHAT empoche les 2 briques du concours mensuel. De quoi se payer son poids en Ron-Ron. Miaou.

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 16

INFO-BD



L'actualité de la BD et pépé Gottlib sont en page 12

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.
TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

POKER 2000

ZX 81

JE ME SENS MAL DANS MA PEAU LES MECS!

Ou comment assouvir sans trop de risques, sa passion dévorante pour le jeu de poker.

Frédéric BERNARD

Mode d'emploi : Les règles détaillées sont incluses.



ECRIURE EN VIDEO NOROUBLE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE

LIGNES. CARACTERES: 200... BERNARD FREDERIC 250... REGLES DU JEU DE POKER 260... IL SE COMPOSE DE 52 CARTES ET 370... D UN JOKER 400... LE POT DE DEPART EST DE 200... LA SUITE 20 POINTS 400... PTS ET LA MISE EST DE 50 PTS 300... MAXIMUM, MAIS, ATTENTION... LES GAINS SONT EN FONCTION D 320... MISE 350... CING CARTES SONT TRES AU 360... PREMIER TOUR. VOUS POUV 370... L AIDE DU CURSEUR CHANG

ER 380... CELLES QUE VOUS VOULEZ 390... UNE CARTES..PASSEE..NE P 400... ETRE REPRISE ..A VOUS DE BIEN 410... REPLECHIR... BONNE CHA 470... LES POINTS 480... LA PAIRE..5 POINTS 490... LES 2 PAIRES..10 POINTS 500... LE BRELAN..15 POINTS 510... LA SUITE..20 POINTS 520... LA SOULEUR..35 POINTS 530... LE FULL..40 POINTS 540... LE CARRE..45 POINTS 550... LA QUINTE FLUSH..75 POIN 630... TOUR..MISE..POINTS 760... TOUR 770... TOUR 790... TIRAGE DES CARTES, SURPRI 810... ***** 840... *****

870... ***** 900... ***** 910... ***** 950... MISEZ PUIS NEULINE 1000... P 1030... POINTS 1140... CARTES EN MAINS ...DECIS 1200... C... CARTE NR 1 GARDEE (O/N) 1320... ***** 1350... C..2 1440... ***** 1500... C..3 1550... ***** 1620... C..4 1650... ***** 1740... C..5 1800... ***** 1840... VOUS AVEZ GARDE LES BONN 2470... PATIENTEZ QUELQUES SECON 2530... ET MAINTENANT QUOI DE NE 2610... JOKER

2620... AS 2630... ROI 2640... DAME 2650... VALET 2670... 10 2680... 9 2690... 8 2700... 7 2710... 6 2720... 5 2730... 4 2740... 3 2750... 2 2760... 1 3150... PATIENTEZ QUELQUES SECON 3730... NE PEUX ALLER PLUS VI 3970... EST MAIGRE..GARDEZ ESP 3990... PAS GRAND CHOSE A CE TOU 4000... VOUS POUVEZ FAIRE MIEUX. 4080... VOUS NE VOUS ETES PAS FO

4010... CE N EST PAS LA GLOIRE.. 4020... CE N EST PAS ENCORE EXTRA 4030... C EST PAS MAL... PERSEVER 4040... IL Y A BEAUCOUP MIEUX... 4050... BRAVO... CONTINUEZ AIN 4060... EN JOUE, MAIS NE REVEZ 4070... PAS FACILE A OBTENIR, MEI 4080... BRAVO POUR CET EXPLOIT... 4090... PRESQUE LE JEU SUPREME... 4100... AU SOMMET DE VOTRE CHANC 4110... QUEL DOMMAGE, VOUS PERDEZ 4170... POINTS 4190... UN AUTRE TOUR ? (O/N) 4250... VOUS AVEZ PERDU ...

```
100 PRINT AT 1,1; "*****"
110 PRINT AT 1,1; "*****"
120 PRINT AT 1,1; "*****"
130 PRINT AT 1,1; "*****"
140 FOR N=1 TO 20
150 PRINT AT N,3; "*****"
160 NEXT N
170 PRINT AT 21,0; "*****"
180 PRINT AT 4,3; "*****"
190 PRINT AT 17,8; "*****"
200 PRINT AT 15,3; "*****"
210 PRINT AT 6,3; "*****"
220 PRINT AT 15,7; "*****"
230 PRINT AT 13,4; "*****"
240 PRINT AT 8,3; "*****"
250 PRINT AT 13,6; "*****"
260 FOR N=8 TO 108
270 PRINT AT 20,10; "*****"
280 NEXT N
290 FOR N=1 TO 20
300 PRINT AT N,1; "*****"
310 NEXT N
320 PRINT AT 3,5; "*****"
330 PRINT AT 4,5; "*****"
340 PRINT AT 5,1; "*****"
350 PRINT AT 12,1; "*****"
360 PRINT AT 14,1; "*****"
370 PRINT AT 15,1; "*****"
380 PRINT AT 18,1; "*****"
390 PRINT AT 19,1; "*****"
400 PRINT AT 18,1; "*****"; AT 20
410 IF INKEY$="" THEN GOTO 350
420 GOTO 330
430 PRINT AT 5,1; "*****"
440 PRINT AT 8,1; "*****"
450 PRINT AT 13,1; "*****"
460 PRINT AT 14,1; "*****"
470 PRINT AT 15,1; "*****"
480 PRINT AT 18,1; "*****"
490 PRINT AT 19,2; "*****"
500 INPUT M
510 IF M>R THEN GOTO 950
520 IF M=0 THEN GOTO 950
530 PRINT AT 2,14; "*****"
540 PRINT AT 2,14; "*****"
550 LET N=N+1
560 GOTO 810
570 PRINT AT 19,2; "*****"
580 INPUT M
590 IF M>R THEN GOTO 950
600 IF M=0 THEN GOTO 950
610 PRINT AT 2,14; "*****"
620 PRINT AT 2,14; "*****"
630 LET P=R-M
640 PRINT AT 2,18; "*****"
650 PRINT AT 2,18; "*****"
660 FOR N=5 TO 13
670 PRINT AT N,1; "*****"
680 NEXT N
690 LET A=1
700 GOTO 1170
710 LET A=1
720 GOTO 1170
730 PRINT AT 15,1; "*****"
740 PRINT AT 14,1; "*****"
750 PRINT AT 15,1; "*****"
760 PRINT AT 15,3; "*****"
770 PRINT AT 17,1; "*****"
780 PRINT AT 18,1; "*****"
790 PRINT AT 19,2; "*****"
800 LET N=5
810 PRINT AT N,1; "*****"
820 PRINT AT N,13; "*****"
830 PRINT AT N,19; "*****"
840 PRINT AT N,25; "*****"
850 IF N=13 THEN GOTO 950
860 LET N=N+1
870 GOTO 810
880 PRINT AT 19,2; "*****"
890 INPUT M
900 IF M>R THEN GOTO 950
910 IF M=0 THEN GOTO 950
920 PRINT AT 2,14; "*****"
930 PRINT AT 2,14; "*****"
940 LET N=N+1
950 PRINT AT 2,18; "*****"
960 PRINT AT 2,18; "*****"
970 FOR N=5 TO 13
980 PRINT AT N,1; "*****"
990 NEXT N
1000 LET A=1
1010 GOTO 1170
1020 PRINT AT 15,1; "*****"
1030 LET A=1
1040 GOTO 1170
1050 PRINT AT 15,1; "*****"
1060 PRINT AT 15,3; "*****"
1070 PRINT AT 17,1; "*****"
1080 PRINT AT 18,1; "*****"
1090 PRINT AT 19,2; "*****"
1100 LET A=1
1110 GOTO 1170
1120 LET A=1
1130 GOTO 1170
1140 PRINT AT 19,2; "*****"
1150 LET P=0
1160 LET O=INT (RND*4)
1170 LET B=INT (RND*14)
1180 IF S=1 THEN GOTO 1860
1190 IF S=1 THEN GOTO 1900
1200 IF U=6 THEN GOTO 1900
1210 IF U=7 THEN GOTO 2000
1220 IF U=8 THEN GOTO 2100
1230 IF U=9 THEN GOTO 2200
1240 IF U=10 THEN GOTO 2300
1250 FOR N=0 TO 2
1260 PRINT AT 16,3; "*****"; AT 19,2; "*****"
1270 NEXT N
1280 NEXT N
1290 IF INKEY$="" THEN GOTO 131
1290 IF INKEY$="" THEN GOTO 350
1300 GOTO 1280
1310 FOR N=5 TO 13
1320 PRINT AT N,1; "*****"
1330 NEXT N
1340 LET A=1
1350 GOTO 1170
1360 LET A=1
1370 GOTO 1170
1380 PRINT AT 15,3; "*****"; AT 16,9; "*****"; AT 19,13; "*****"
1390 NEXT N
1400 IF INKEY$="" THEN GOTO 140
1410 IF INKEY$="" THEN GOTO 351
1420 GOTO 1400
1430 FOR N=5 TO 13
1440 PRINT AT N,7; "*****"
1450 NEXT N
1460 LET U=7
1470 LET AC=1
1480 GOTO 1170
1490 FOR N=0 TO 2
1500 PRINT AT 16,9; "*****"; AT 16,15; "*****"; AT 19,13; "*****"
1510 NEXT N
1520 IF INKEY$="" THEN GOTO 155
1530 IF INKEY$="" THEN GOTO 354
1540 GOTO 1520
1550 FOR N=5 TO 13
1560 PRINT AT N,13; "*****"
1570 NEXT N
1580 LET N=5
1590 LET A=1
1600 GOTO 1170
1610 FOR N=0 TO 2
1620 PRINT AT 16,15; "*****"; AT 16,21; "*****"; AT 19,13; "*****"
1630 NEXT N
1640 IF INKEY$="" THEN GOTO 167
1650 IF INKEY$="" THEN GOTO 367
1660 GOTO 1640
1670 FOR N=5 TO 13
1680 PRINT AT N,19; "*****"
1690 NEXT N
1700 LET A=1
1710 GOTO 1170
1720 FOR N=5 TO 13
1730 PRINT AT N,25; "*****"
1740 NEXT N
1750 LET A=1
1760 GOTO 1170
1770 IF INKEY$="" THEN GOTO 179
1780 GOTO 1760
1790 FOR N=5 TO 13
1800 PRINT AT N,25; "*****"
1810 NEXT N
1820 LET A=1
1830 LET A=1
1840 PRINT AT 16,27; "*****"; AT 19,2; "*****"
1850 GOTO 1170
1860 IF T=2 THEN GOTO 2000
1870 IF T=3 THEN GOTO 2100
1880 IF T=4 THEN GOTO 2200
1890 IF T=5 THEN GOTO 2300
1900 LET C=A
1910 LET D=B
1920 LET E=C
1930 LET F=D
1940 IF U=13 THEN RETURN
1950 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 THEN GOSUB 2550
1960 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 THEN GOSUB 2550
1970 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 THEN GOSUB 2570
1980 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 THEN GOSUB 2570
1990 IF S=1 THEN GOTO 2070
2000 LET E=A
2010 LET F=B
2020 LET G=C
2030 LET H=D
2040 IF U=14 THEN RETURN
2050 IF D=0 AND F=0 THEN GOTO 1170
2060 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 OR S=2 AND U=7 OR S=2 AND U=8 THEN GOSUB 255
2070 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 OR S=2 AND U=7 OR S=2 AND U=8 THEN GOTO 1490
2080 IF A=1 THEN GOSUB 2610
2090 IF U=11 THEN GOTO 2180
2100 IF C=E AND D=F THEN GOTO 1170
2110 IF S=1 THEN GOTO 2610
2120 GOTO 1490
2130 LET G=A
2140 LET H=B
2150 LET I=C
2160 LET J=D
2170 IF U=15 THEN RETURN
2180 IF D=0 AND H=0 OR F=0 AND H=0 THEN GOTO 1170
2190 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 OR S=2 AND U=7 OR S=2 AND U=8 THEN GOSUB 2550
2200 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 OR S=2 AND U=7 OR S=2 AND U=8 THEN GOTO 1610
2210 IF A=1 THEN GOSUB 2630
2220 IF U=11 THEN GOTO 2280
2230 IF C=G AND D=H OR E=0 AND F=H THEN GOTO 1170
2240 IF S=1 THEN GOTO 2630
2250 GOTO 1610
2260 LET I=A
2270 LET J=B
2280 LET K=C
2290 LET L=D
2300 LET M=E
2310 LET N=F
2320 LET O=G
2330 LET P=H
2340 LET Q=I
2350 LET R=J
2360 LET S=K
2370 LET T=L
2380 LET U=M
2390 LET V=N
2400 LET W=O
2410 LET X=P
2420 LET Y=Q
2430 LET Z=R
2440 LET AA=S
2450 LET AB=T
2460 LET AC=U
2470 LET AD=V
2480 LET AE=W
2490 LET AF=X
2500 LET AG=Y
2510 LET AH=Z
2520 LET AI=AA
2530 LET AJ=AB
2540 LET AK=AC
2550 LET AL=AD
2560 LET AM=AE
2570 LET AN=AF
2580 LET AO=AG
2590 LET AP=AH
2600 LET AQ=AI
2610 LET AR=AJ
2620 LET AS=AK
2630 LET AT=AL
2640 LET AU=AM
2650 LET AV=AN
2660 LET AW=AO
2670 LET AX=AP
2680 LET AY=AQ
2690 LET AZ=AR
2700 LET BA=AS
2710 LET BB=AT
2720 LET BC=AU
2730 LET BD=AV
2740 LET BE=AW
2750 LET BF=AX
2760 LET BG=AY
2770 LET BH=AZ
2780 LET BI=BA
2790 LET BJ=BB
2800 LET BK=BC
2810 LET BL=BD
2820 LET BM=BE
2830 LET BN=BF
2840 LET BO=BG
2850 LET BP=BH
2860 LET BQ=BI
2870 LET BR=BJ
2880 LET BS=BK
2890 LET BT=BL
2900 LET BU=BM
2910 LET BV=BN
2920 LET BV=BN
2930 LET BV=BN
2940 LET BV=BN
2950 LET BV=BN
2960 LET BV=BN
2970 LET BV=BN
2980 LET BV=BN
2990 LET BV=BN
3000 LET BV=BN
```

```
450 NEXT N
470 PRINT AT 6,9; "*****"
480 PRINT AT 9,2; "*****"
490 PRINT AT 10,2; "*****"
500 PRINT AT 11,2; "*****"
510 PRINT AT 12,2; "*****"
520 PRINT AT 13,2; "*****"
530 PRINT AT 14,2; "*****"
540 PRINT AT 15,2; "*****"
550 PRINT AT 16,2; "*****"
560 PRINT AT 17,2; "*****"
570 IF INKEY$="" THEN GOTO 590
580 GOTO 570
590 FOR N=1 TO 20
600 PRINT AT N,1; "*****"
610 NEXT N
620 LET R=250
630 PRINT AT 2,3; "*****"; AT 2,10; "*****"
640 PRINT AT 4,1; "*****"
650 FOR N=5 TO 13
660 PRINT AT N,1; "*****"
670 NEXT N
680 NEXT N
690 PRINT AT 14,1; "*****"
700 PRINT AT 15,1; "*****"
710 PRINT AT 17,1; "*****"
720 PRINT AT 18,1; "*****"
730 PRINT AT 19,2; "*****"
740 LET TR=8
750 LET TR=TR+1
760 IF TR<2 THEN PRINT AT 2,2; T
770 IF TR>1 THEN PRINT AT 2,2; T
780 PRINT AT 2,14; "*****"
790 PRINT AT 19,2; "*****"
800 INPUT M
810 PRINT AT N,1; "*****"
820 PRINT AT N,13; "*****"
830 PRINT AT N,19; "*****"
840 PRINT AT N,25; "*****"
850 IF N=13 THEN GOTO 950
860 LET N=N+1
870 GOTO 810
880 PRINT AT 19,2; "*****"
890 INPUT M
900 IF M>R THEN GOTO 950
910 IF M=0 THEN GOTO 950
920 PRINT AT 2,14; "*****"
930 PRINT AT 2,14; "*****"
940 LET N=N+1
950 PRINT AT 2,18; "*****"
960 PRINT AT 2,18; "*****"
970 FOR N=5 TO 13
980 PRINT AT N,1; "*****"
990 NEXT N
1000 LET A=1
1010 GOTO 1170
1020 PRINT AT 15,1; "*****"
1030 LET A=1
1040 GOTO 1170
1050 PRINT AT 15,1; "*****"
1060 PRINT AT 15,3; "*****"
1070 PRINT AT 17,1; "*****"
1080 PRINT AT 18,1; "*****"
1090 PRINT AT 19,2; "*****"
1100 LET A=1
1110 GOTO 1170
1120 LET A=1
1130 GOTO 1170
1140 PRINT AT 19,2; "*****"
1150 LET P=0
1160 LET O=INT (RND*4)
1170 LET B=INT (RND*14)
1180 IF S=1 THEN GOTO 1860
1190 IF S=1 THEN GOTO 1900
1200 IF U=6 THEN GOTO 1900
1210 IF U=7 THEN GOTO 2000
1220 IF U=8 THEN GOTO 2100
1230 IF U=9 THEN GOTO 2200
1240 IF U=10 THEN GOTO 2300
1250 FOR N=0 TO 2
1260 PRINT AT 16,3; "*****"; AT 19,2; "*****"
1270 NEXT N
1280 NEXT N
1290 IF INKEY$="" THEN GOTO 131
1290 IF INKEY$="" THEN GOTO 350
1300 GOTO 1280
1310 FOR N=5 TO 13
1320 PRINT AT N,1; "*****"
1330 NEXT N
1340 LET A=1
1350 GOTO 1170
1360 LET A=1
1370 GOTO 1170
1380 PRINT AT 15,3; "*****"; AT 16,9; "*****"; AT 19,13; "*****"
1390 NEXT N
1400 IF INKEY$="" THEN GOTO 140
1410 IF INKEY$="" THEN GOTO 351
1420 GOTO 1400
1430 FOR N=5 TO 13
1440 PRINT AT N,7; "*****"
1450 NEXT N
1460 LET U=7
1470 LET AC=1
1480 GOTO 1170
1490 FOR N=0 TO 2
1500 PRINT AT 16,9; "*****"; AT 16,15; "*****"; AT 19,13; "*****"
1510 NEXT N
1520 IF INKEY$="" THEN GOTO 155
1530 IF INKEY$="" THEN GOTO 354
1540 GOTO 1520
1550 FOR N=5 TO 13
1560 PRINT AT N,13; "*****"
1570 NEXT N
1580 LET N=5
1590 LET A=1
1600 GOTO 1170
1610 FOR N=0 TO 2
1620 PRINT AT 16,15; "*****"; AT 16,21; "*****"; AT 19,13; "*****"
1630 NEXT N
1640 IF INKEY$="" THEN GOTO 167
1650 IF INKEY$="" THEN GOTO 367
1660 GOTO 1640
1670 FOR N=5 TO 13
1680 PRINT AT N,19; "*****"
1690 NEXT N
1700 LET A=1
1710 GOTO 1170
1720 FOR N=5 TO 13
1730 PRINT AT N,25; "*****"
1740 NEXT N
1750 LET A=1
1760 GOTO 1170
1770 IF INKEY$="" THEN GOTO 179
1780 GOTO 1760
1790 FOR N=5 TO 13
1800 PRINT AT N,25; "*****"
1810 NEXT N
1820 LET A=1
1830 LET A=1
1840 PRINT AT 16,27; "*****"; AT 19,2; "*****"
1850 GOTO 1170
1860 IF T=2 THEN GOTO 2000
1870 IF T=3 THEN GOTO 2100
1880 IF T=4 THEN GOTO 2200
1890 IF T=5 THEN GOTO 2300
1900 LET C=A
1910 LET D=B
1920 LET E=C
1930 LET F=D
1940 IF U=13 THEN RETURN
1950 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 THEN GOSUB 2550
1960 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 THEN GOSUB 2550
1970 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 THEN GOSUB 2570
1980 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 THEN GOSUB 2570
1990 IF S=1 THEN GOTO 2070
2000 LET E=A
2010 LET F=B
2020 LET G=C
2030 LET H=D
2040 IF U=14 THEN RETURN
2050 IF D=0 AND F=0 THEN GOTO 1170
2060 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 OR S=2 AND U=7 OR S=2 AND U=8 THEN GOSUB 255
2070 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 OR S=2 AND U=7 OR S=2 AND U=8 THEN GOTO 1490
2080 IF A=1 THEN GOSUB 2610
2090 IF U=11 THEN GOTO 2180
2100 IF C=E AND D=F THEN GOTO 1170
2110 IF S=1 THEN GOTO 2610
2120 GOTO 1490
2130 LET G=A
2140 LET H=B
2150 LET I=C
2160 LET J=D
2170 IF U=15 THEN RETURN
2180 IF D=0 AND H=0 OR F=0 AND H=0 THEN GOTO 1170
2190 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 OR S=2 AND U=7 OR S=2 AND U=8 THEN GOSUB 2550
2200 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 OR S=2 AND U=7 OR S=2 AND U=8 THEN GOTO 1610
2210 IF A=1 THEN GOSUB 2630
2220 IF U=11 THEN GOTO 2280
2230 IF C=G AND D=H OR E=0 AND F=H THEN GOTO 1170
2240 IF S=1 THEN GOTO 2630
2250 GOTO 1610
2260 LET I=A
2270 LET J=B
2280 LET K=C
2290 LET L=D
2300 LET M=E
2310 LET N=F
2320 LET O=G
2330 LET P=H
2340 LET Q=I
2350 LET R=J
2360 LET S=K
2370 LET T=L
2380 LET U=M
2390 LET V=N
2400 LET W=O
2410 LET X=P
2420 LET Y=Q
2430 LET Z=R
2440 LET AA=S
2450 LET AB=T
2460 LET AC=U
2470 LET AD=V
2480 LET AE=W
2490 LET AF=X
2500 LET AG=Y
2510 LET AH=Z
2520 LET AI=AA
2530 LET AJ=AB
2540 LET AK=AC
2550 LET AL=AD
2560 LET AM=AE
2570 LET AN=AF
2580 LET AO=AG
2590 LET AP=AH
2600 LET AQ=AI
2610 LET AR=AJ
2620 LET AS=AK
2630 LET AT=AL
2640 LET AU=AM
2650 LET AV=AN
2660 LET AV=AN
2670 LET AV=AN
2680 LET AV=AN
2690 LET AV=AN
2700 LET AV=AN
2710 LET AV=AN
2720 LET AV=AN
2730 LET AV=AN
2740 LET AV=AN
2750 LET AV=AN
```

```
1030 PRINT AT 2,18; "*****"
1040 LET U=0
1050 LET O=0
1060 LET S=1
1070 LET T=1
1080 LET U=1
1090 LET AA=0
1100 LET AC=0
1110 LET AE=0
1120 LET AG=0
1130 LET AI=0
1140 PRINT AT 19,2; "*****"
1150 LET P=0
1160 LET O=INT (RND*4)
1170 LET B=INT (RND*14)
1180 IF S=1 THEN GOTO 1860
1190 IF S=1 THEN GOTO 1900
1200 IF U=6 THEN GOTO 1900
1210 IF U=7 THEN GOTO 2000
1220 IF U=8 THEN GOTO 2100
1230 IF U=9 THEN GOTO 2200
1240 IF U=10 THEN GOTO 2300
1250 FOR N=0 TO 2
1260 PRINT AT 16,3; "*****"; AT 19,2; "*****"
1270 NEXT N
1280 NEXT N
1290 IF INKEY$="" THEN GOTO 131
1290 IF INKEY$="" THEN GOTO 350
1300 GOTO 1280
1310 FOR N=5 TO 13
1320 PRINT AT N,1; "*****"
1330 NEXT N
1340 LET A=1
1350 GOTO 1170
1360 LET A=1
1370 GOTO 1170
1380 PRINT AT 15,3; "*****"; AT 16,9; "*****"; AT 19,13; "*****"
1390 NEXT N
1400 IF INKEY$="" THEN GOTO 140
1410 IF INKEY$="" THEN GOTO 351
1420 GOTO 1400
1430 FOR N=5 TO 13
1440 PRINT AT N,7; "*****"
1450 NEXT N
1460 LET U=7
1470 LET AC=1
1480 GOTO 1170
1490 FOR N=0 TO 2
1500 PRINT AT 16,9; "*****"; AT 16,15; "*****"; AT 19,13; "*****"
1510 NEXT N
1520 IF INKEY$="" THEN GOTO 155
1530 IF INKEY$="" THEN GOTO 354
1540 GOTO 1520
1550 FOR N=5 TO 13
1560 PRINT AT N,13; "*****"
1570 NEXT N
1580 LET N=5
1590 LET A=1
1600 GOTO 1170
1610 FOR N=0 TO 2
1620 PRINT AT 16,15; "*****"; AT 16,21; "*****"; AT 19,13; "*****"
1630 NEXT N
1640 IF INKEY$="" THEN GOTO 167
1650 IF INKEY$="" THEN GOTO 367
1660 GOTO 1640
1670 FOR N=5 TO 13
1680 PRINT AT N,19; "*****"
1690 NEXT N
1700 LET A=1
1710 GOTO 1170
1720 FOR N=5 TO 13
1730 PRINT AT N,25; "*****"
1740 NEXT N
1750 LET A=1
1760 GOTO 1170
1770 IF INKEY$="" THEN GOTO 179
1780 GOTO 1760
1790 FOR N=5 TO 13
1800 PRINT AT N,25; "*****"
1810 NEXT N
1820 LET A=1
1830 LET A=1
1840 PRINT AT 16,27; "*****"; AT 19,2; "*****"
1850 GOTO 1170
1860 IF T=2 THEN GOTO 2000
1870 IF T=3 THEN GOTO 2100
1880 IF T=4 THEN GOTO 2200
1890 IF T=5 THEN GOTO 2300
1900 LET C=A
1910 LET D=B
1920 LET E=C
1930 LET F=D
1940 IF U=13 THEN RETURN
1950 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 THEN GOSUB 2550
1960 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 THEN GOSUB 2550
1970 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 THEN GOSUB 2570
1980 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 THEN GOSUB 2570
1990 IF S=1 THEN GOTO 2070
2000 LET E=A
2010 LET F=B
2020 LET G=C
2030 LET H=D
2040 IF U=14 THEN RETURN
2050 IF D=0 AND F=0 THEN GOTO 1170
2060 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 OR S=2 AND U=7 OR S=2 AND U=8 THEN GOSUB 255
2070 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 OR S=2 AND U=7 OR S=2 AND U=8 THEN GOTO 1490
2080 IF A=1 THEN GOSUB 2610
2090 IF U=11 THEN GOTO 2180
2100 IF C=E AND D=F THEN GOTO 1170
2110 IF S=1 THEN GOTO 2610
2120 GOTO 1490
2130 LET G=A
2140 LET H=B
2150 LET I=C
2160 LET J=D
2170 IF U=15 THEN RETURN
2180 IF D=0 AND H=0 OR F=0 AND H=0 THEN GOTO 1170
2190 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 OR S=2 AND U=7 OR S=2 AND U=8 THEN GOSUB 2550
2200 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 OR S=2 AND U=7 OR S=2 AND U=8 THEN GOTO 1610
2210 IF A=1 THEN GOSUB 2630
2220 IF U=11 THEN GOTO 2280
2230 IF C=G AND D=H OR E=0 AND F=H THEN GOTO 1170
2240 IF S=1 THEN GOTO 2630
2250 GOTO 1610
2260 LET I=A
2270 LET J=B
2280 LET K=C
2290 LET L=D
2300 LET M=E
2310 LET N=F
2320 LET O=G
2330 LET P=H
2340 LET Q=I
2350 LET R=J
2360 LET S=K
2370 LET T=L
2380 LET U=M
2390 LET V=N
2400 LET W=O
2410 LET X=P
2420 LET Y=Q
2430 LET Z=R
2440 LET AA=S
2450 LET AB=T
2460 LET AC=U
2470 LET AD=V
2480 LET AE=W
2490 LET AF=X
2500 LET AG=Y
2510 LET AH=Z
2520 LET AI=AA
2530 LET AJ=AB
2540 LET AK=AC
2550 LET AL=AD
2560 LET AM=AE
2570 LET AN=AF
2580 LET AO=AG
2590 LET AP=AH
2600 LET AQ=AI
2610 LET AR=AJ
2620 LET AS=AK
2630 LET AT=AL
2640 LET AU=AM
2650 LET AV=AN
2660 LET AV=AN
2670 LET AV=AN
2680 LET AV=AN
2690 LET AV=AN
2700 LET AV=AN
2710 LET AV=AN
2720 LET AV=AN
2730 LET AV=AN
2740 LET AV=AN
2750 LET AV=AN
```

```
1650 GOTO 1640
1670 FOR N=5 TO 13
1680 PRINT AT N,19; "*****"
1690 NEXT N
1700 LET A=1
1710 LET U=9
1720 LET AG=1
1730 GOTO 1170
1740 PRINT AT 16,21; "*****"; AT 16,27; "*****"; AT 19,13; "*****"
1750 NEXT N
1760 IF INKEY$="" THEN GOTO 179
1770 IF INKEY$="" THEN GOTO 252
1780 GOTO 1760
1790 FOR N=5 TO 13
1800 PRINT AT N,25; "*****"
1810 NEXT N
1820 LET A=1
1830 LET A=1
1840 PRINT AT 16,27; "*****"; AT 19,2; "*****"
1850 GOTO 1170
1860 IF T=2 THEN GOTO 2000
1870 IF T=3 THEN GOTO 2100
1880 IF T=4 THEN GOTO 2200
1890 IF T=5 THEN GOTO 2300
1900 LET C=A
1910 LET D=B
1920 LET E=C
1930 LET F=D
1940 IF U=13 THEN RETURN
1950 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 THEN GOSUB 2550
1960 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 THEN GOSUB 2550
1970 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 THEN GOSUB 2570
1980 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 THEN GOSUB 2570
1990 IF S=1 THEN GOTO 2070
2000 LET E=A
2010 LET F=B
2020 LET G=C
2030 LET H=D
2040 IF U=14 THEN RETURN
2050 IF D=0 AND F=0 THEN GOTO 1170
2060 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 OR S=2 AND U=7 OR S=2 AND U=8 THEN GOSUB 255
2070 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 OR S=2 AND U=7 OR S=2 AND U=8 THEN GOTO 1490
2080 IF A=1 THEN GOSUB 2610
2090 IF U=11 THEN GOTO 2180
2100 IF C=E AND D=F THEN GOTO 1170
2110 IF S=1 THEN GOTO 2610
2120 GOTO 1490
2130 LET G=A
2140 LET H=B
2150 LET I=C
2160 LET J=D
2170 IF U=15 THEN RETURN
2180 IF D=0 AND H=0 OR F=0 AND H=0 THEN GOTO 1170
2190 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 OR S=2 AND U=7 OR S=2 AND U=8 THEN GOSUB 2550
2200 IF S=2 AND U=1 OR S=2 AND U=5 OR S=2 AND U=7 OR S=2 AND U=8 THEN GOTO 1610
2210 IF A=1 THEN GOSUB 2630
2220 IF U=11 THEN GOTO 2280
2230 IF C=G AND D=H OR E=0 AND F=H THEN GOTO 1170
2240 IF S=1 THEN GOTO 2630
2250 GOTO 1610
2260 LET I=A
2270 LET J=B
2280 LET K=C
2290 LET L=D
2300 LET M=E
2310 LET N=F
2320 LET O=G
2330 LET P=H
2340 LET Q=I
2350 LET R=J
2360 LET S=K
2370 LET T=L
2380 LET U=M
2390 LET V=N
2400 LET W=O
2410 LET X=P
2420 LET Y=Q
2430 LET Z=R
2440 LET AA=S
2450 LET AB=T
2460 LET AC=U
2470 LET AD=V
2480 LET AE=W
2490 LET AF=X
2500 LET AG=Y
2510 LET AH=Z
2520 LET AI=AA
2530 LET AJ=AB
2540 LET AK=AC
2550 LET AL=AD
2560 LET AM=AE
2570 LET AN=AF
2580 LET AO=AG
2590 LET AP=AH
2600 LET AQ=AI
2610 LET AR=AJ
2620 LET AS=AK
2630 LET AT=AL
2640 LET AU=AM
2650 LET AV=AN
2660 LET AV=AN
2670 LET AV=AN
2680 LET AV=AN
2690 LET AV=AN
2700 LET AV=AN
2710 LET AV=AN
2720 LET AV=AN
2730 LET AV=AN
2740 LET AV=AN
2750 LET AV=AN
```

```
2250 GOTO 1610
2260 LET I=A
2270 LET J=B
2280 LET K=C
2290 LET L=D
2300 LET M=E
2310 LET N=F
2320 LET O=G
2330 LET P=
```

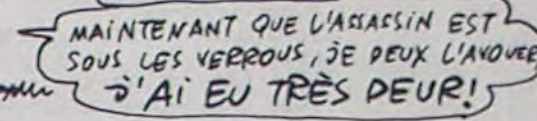
MEURTRE AU MANOIR VIC 20

Enquêteurs de salons et Maigret en pantouffles, prenez plaisir à la recherche de l'ignoble assassin.

Patrick DEBAUMARCHE

Mode d'emploi :

Nécessité de l'extension 16 Ko. Avant de taper ou de charger ces 2 programmes (qui s'enchaînent automatiquement), tapez en mode direct : POKE 642,30 :POKE 0,108 :POKE 1,0 :POKE 2,192 :SYS0 Pour le reste, c'est un cluedo.



```
0 REM MEURTRE AU MANOIR
1 REM PROG.1(INITIALISATION)
2 REM POUR VIC-20+16K
3 REM PATRICK DEBAUMARCHE
4 REM
5 REM REDEFINITION DES LETTRES
6 REM
7 FORI=6144T07679:POKE1,PEEK(I+266
24):NEXT
9 FORI=6392T07104:READA:POKE1,A:NE
XT
10 FORI=6152T06359:READA:POKE1,A:N
EXT
11 FORI=6529T06606:READA:POKE1,A:N
EXT
12 GOT0200
20 DATA0,0,0,0,0,0,0,24,48,48,252,
48,48,48,54,28
25 DATA0,60,126,231,235,224,126,60
,0,60,126,231,195,231,126,60
30 DATA0,56,24,24,24,24,24,60,0,22
0,246,224,192,192,192,192
35 DATA0,102,102,102,102,102,102,6
0,0,60,6,6,62,102,102,61
40 DATA0,220,246,230,198,198,198,1
98
45 DATA0,0,0,0,0,0,6,7,0,0,0,0,0,0
,6,14,6,6,6,6,6,6,6,6
50 DATA246,102,102,6,6,6,6,6,0,0,0
,0,0,0,0,48
55 DATA0,124,198,198,254,198,198,1
98,0,254,198,198,252,198,198,254
60 DATA0,124,192,192,192,192,192,1
24,0,252,198,198,198,198,198,252
65 DATA0,254,192,192,248,192,192,2
54,0,254,192,192,248,192,192,192
70 DATA0,124,192,192,204,198,198,1
24,0,198,198,198,254,198,198,198
75 DATA0,60,24,24,24,24,24,60,0,14
,6,6,6,6,198,124
80 DATA0,198,204,216,240,216,204,1
98,0,192,192,192,192,192,198,252
85 DATA0,198,254,214,198,198,198,1
98,0,198,230,246,222,206,198,198
90 DATA0,124,198,198,198,198,198,1
24,0,252,198,198,252,192,192,192
95 DATA0,124,198,198,198,206,124,6
,0,252,198,198,252,216,204,198
100 DATA0,124,192,192,124,6,6,124,
0,126,24,24,24,24,24,24
105 DATA0,198,198,198,198,198,198,
124,0,198,198,198,198,198,108,56
110 DATA0,198,198,198,198,214,254,
198,0,198,108,56,15,56,108,198
115 DATA0,102,102,102,102,24,24,24,
0,254,12,24,48,96,192,254
120 DATA0,126,66,66,70,70,70,126,0
,12,4,12,12,12,12,12
125 DATA0,60,4,4,124,64,70,126,0,6
0,4,4,62,6,70,126
130 DATA0,66,66,66,126,6,6,6,0,124
,64,64,126,6,70,126
135 DATA0,124,64,64,126,70,70,126,
0,126,66,4,24,24,24,24
140 DATA0,60,36,36,126,102,102,126
,0,126,98,98,126,2,2,62
197 REM
198 REM PRESENTATION
199 REM
200 POKE36879,8:PRINT"J":POKE368
69,206
205 PRINT"*****HI *****
210 PRINT"*****HI *****
I P L L
215 PRINT"*****HI *****
I P L L
220 PRINT"*****HI *****
I P L L
225 PRINT"*****HI *****
I P L L
230 PRINT"*****HI *****
I P L L
235 PRINT"*****HI *****
I P L L
240 S1=36874:S2=36875:POKE36878,15
:K=0
245 READA:IFA=-1THEN300
250 POKES1,A:POKES2,A:FORJ=1T0200:
NEXT:GOTO245
255 DATA199,217,207,219,199,219,19
5,219,203,217,195,217
260 DATA199,217,207,219,199,219,19
5,219,203,217,195,217,-1
300 FORI=15T09STEP-.05:POKE36878,I
:NEXT:POKES1,0:POKES2,0
305 FORI=1T0100:NEXT
308 INPUT"*****REGLES (O/N)";T#:
IFT#>0:THEN310
309 GOSUB350
310 PRINT"J"
315 PRINT"*****HI *****":A#="UN INST
ANT,SVP":GOSUB350
320 PRINT"*****HI *****":A#="CHARGEMENT DU
SECOND":GOSUB350
325 PRINT"*****HI *****":A#="PROGRAMME EN CO
URS":GOSUB350
330 IFPEEK(37151)>62THENPRINT"*****
HI *****":A#="APPUYEZ SUR PLAY.":GOSUB35
0
335 IFPEEK(37151)>62THEN345
340 GOT0335
345 POKE198,1:POKE631,131:END
350 FORI=1T0LEN(A#):PRINTMID$(A#,I
,1):" "
355 FORH=1T015:NEXTH,I:PRIN
T" "
360 PRINT"J"
365 A#="BIENVENUE, INSPECTEUR!!":GO
SUB350
370 A#="EH OUI, DANS CE JEU QUIRESS
EMBLE BEAUCOUP AU CLUEDO, VOUS DEVR
EZ":GOSUB350
375 A#="RETROUVER LES ELEMENTSDU C
RIME:C'EST A DIRE":GOSUB350
380 A#="LA VICTIME -LE
MEURTRIER":GOSUB350
385 A#="L'ARME DU CRIME -LA
SCENE DU CRIME":GOSUB350:PRINT
390 A#="VOTRE TOUR DE JEU SE DECO
MPOSE EN 2 PARTIES":GOSUB350
```

```
514 A#="1-LE DEPLACEMENT 2-LE
S ACTIONS":GOSUB350
515 GOSUB600
516 A#="VOUS VOUS DEPLACEREZ DE P
IECE EN PIECE, SUIVANT LE PLAN
QUE":GOSUB350
518 A#="LE VIC VOUS MONTRERA.":GO
SUB350
520 A#="IL PEUT Y AVOIR JUSQU'A 9
JOUEURS(DURE LA CONCURRENCE!!)":
GOSUB350
522 A#="VOUS JOUEREZ A TOUR DEROLE
,EN EVITANT BIEN SUR QUE LES AUTR
ES":GOSUB350
524 A#="JOUEURS NE REGARDENT L'EC
RAN.":GOSUB350:PRINT
526 A#="AFIN QU'IL N'Y AIT PASDE T
RICHERIE,CHAQUE JOUEUR AURA UN C
ODE SECRET.":
528 GOSUB350
530 GOSUB600
532 A#="SUR LE PLAN,VOUS ETES REPR
ESENTE PAR UN RONDRONG.":GOSUB350
534 A#="VOS CONCURRENTS,PAR DES
RONDONS BLANCS.":GOSUB350
536 A#="CERTAINES PIECES SONT INAC
CESSIBLES,PAR LES PORTES SONT FERM
EES A CLE":GOSUB350
538 A#="POUR POUVOIR LES OUVR
IR,VOUS DEVREZ AVOIR UN PASSE-P
ARTOUT":
539 GOSUB350
540 A#="(IL Y EN A AUTANT QUE DE J
OUEURS ET SONT DISPERSES AU REZ
DE":GOSUB350
541 A#="CHAUSSEE EN DEBUT DE JEU.
)":GOSUB350:GOSUB600
542 A#="POUR VOS DEDUCTIONS, SACH
EZ QUE LA VICTIME SE TROUVE TOUJOU
RS":GOSUB350
544 A#="SUR LES LIEUX DU CRIME":GO
SUB350
549 A#="POUR IDENTIFIER LE MEUR
TRIER ET L'ARME, IL FAUT QUE VOUS
":GOSUB350
550 A#="RETROUVIEZ 13 SUSPECTSET 1
7 ARMES (PARI LES14 PERSONNES ET
18":GOSUB350
551 A#="ARMES EXISTANTES), AINS
I,QUAND VOUS ACCUSEZ,IL NE
VOUS":GOSUB350
552 A#="RESTERA PLUS QU'A LES ELIM
INER DE LA LISTE PROPOSEE PAR LE
VIC":GOSUB350
554 GOSUB600
556 A#="POUR CHERCHER DES OBJE
TS OU PERSONNES, PIEGER ET DEROUT
ER":GOSUB350
563 A#="VOS ADVERSAIRES,VOUS AURE
Z DROIT A UTILISERLES ACTIONS (7)":
GOSUB350
564 A#="QUI SONT DECRIES DANSLE M
ODE D'EMPLOI DU PROGRAMME":GOSUB
350:PRINT
568 GOSUB600
570 A#="SUR CE, BONNE CHANCE ETQUE
LE MEILLEUR GAGNE!":GOSUB350:PRINT
572 A#="J'OUBLIAIS.":GOSUB350
574 PRINT:A#="TOUS LES JOUEURS
DEBUTENT LE JEU DANS L'ENTREE.":
GOSUB350
576 PRINT:A#="ALLEZ,VOUS SEREZ PEU
T-ETRE COMMISSAIRE!!":GOSUB350
578 GOSUB600:RETURN
600 PRINT"*****HI *****
PRESSEZ F1"
602 GETR#:IFR#<CHR$(133)THEN602
604 PRINT"J":RETURN
```

READY.

```
0 REM MEURTRE AU MANOIR
1 REM PROG 2.(PRINCIPAL)
2 REM POUR VIC-20+16K
3 REM PAR PATRICK DEBAUMARCHE
4 REM INITIALISATION
5 PRINT"J":POKE36878,5:POKE36879,
8:FORI=1T06:READA:NEXT
6 PRINT"*****HI *****
7 PRINT"*****HI *****
I P L L
8 PRINT"*****HI *****
9 PRINT"*****HI *****
10 DIMS*(21),S*(4,21),O*(28),O*(28
),P*(15),P*(15),J*(18),U*(21)
12 FORI=1T021:READS*(I):FORT=1T04:
READS*(T,I):NEXT,I
13 FORI=1T018:T=INT(RND(1)*20)+1:O
*(I)=T:READO*(I):IFRND(1)>.5THENO*(
I)=T
14 NEXT
17 READO*(19)
18 FORI=1T015:T=INT(RND(1)*21)+1:P
*(I)=T:READP*(I):IFRND(1)>.7THENP*(
I)=T
19 NEXT
20 FORI=1T04:READD*(I):NEXT
21 FORI=1T021:READX*(I):NEXT
22 FORI=1T08:READI*(I):NEXT
23 V=INT(RND(1)*15)+1
24 M=INT(RND(1)*15)+1:IFM=VTHEN24
25 P*(M)=0:P*(V)=0
26 L=INT(RND(1)*21)+1:A=INT(RND(1)
*18)+1:O*(A)=0
27 PRINT"*****HI *****":O*(A)=0
28 GETA#="VAL(A#):IFN<10RND10THEN
28
29 GOSUB640:FORI=1TON:J*(I)=1:J*(I
+9)=0:NEXT:Z=1
30 FORI=19T018+N
31 T=INT(RND(1)*10)+1:IFT=3ORT=9TH
EN31
32 O*(I)=T:O*(I)=O*(19):NEXT
33 REM
34 REM ROUTINE PRINCIPALE
35 REM
36 IFN>1ANDZ=1THENPRINT"*****HI *****
I P L L
37 REM
38 REM
39 REM
40 REM
41 REM
42 REM
43 REM
44 REM
45 REM
46 REM
47 REM
48 REM
49 REM
50 REM
51 REM
52 REM
53 REM
54 REM
55 REM
56 REM
57 REM
58 REM
59 REM
60 REM
61 REM
62 REM
63 REM
64 REM
65 REM
66 REM
67 REM
68 REM
69 REM
70 REM
71 REM
72 REM
73 REM
74 REM
75 REM
76 REM
77 REM
78 REM
79 REM
80 REM
81 REM
82 REM
83 REM
84 REM
85 REM
86 REM
87 REM
88 REM
89 REM
90 REM
91 REM
92 REM
93 REM
94 REM
95 REM
96 REM
97 REM
98 REM
99 REM
100 REM
101 REM
102 REM
103 REM
104 REM
105 REM
106 REM
107 REM
108 REM
109 REM
110 REM
111 REM
112 REM
113 REM
114 REM
115 REM
116 REM
117 REM
118 REM
119 REM
120 REM
121 REM
122 REM
123 REM
124 REM
125 REM
126 REM
127 REM
128 REM
129 REM
130 REM
131 REM
132 REM
133 REM
134 REM
135 REM
136 REM
137 REM
138 REM
139 REM
140 REM
141 REM
142 REM
143 REM
144 REM
145 REM
146 REM
147 REM
148 REM
149 REM
150 REM
151 REM
152 REM
153 REM
154 REM
155 REM
156 REM
157 REM
158 REM
159 REM
160 REM
161 REM
162 REM
163 REM
164 REM
165 REM
166 REM
167 REM
168 REM
169 REM
170 REM
171 REM
172 REM
173 REM
174 REM
175 REM
176 REM
177 REM
178 REM
179 REM
180 REM
181 REM
182 REM
183 REM
184 REM
185 REM
186 REM
187 REM
188 REM
189 REM
190 REM
191 REM
192 REM
193 REM
194 REM
195 REM
196 REM
197 REM
198 REM
199 REM
200 REM
201 REM
202 REM
203 REM
204 REM
205 REM
206 REM
207 REM
208 REM
209 REM
210 REM
211 REM
212 REM
213 REM
214 REM
215 REM
216 REM
217 REM
218 REM
219 REM
220 REM
221 REM
222 REM
223 REM
224 REM
225 REM
226 REM
227 REM
228 REM
229 REM
230 REM
231 REM
232 REM
233 REM
234 REM
235 REM
236 REM
237 REM
238 REM
239 REM
240 REM
241 REM
242 REM
243 REM
244 REM
245 REM
246 REM
247 REM
248 REM
249 REM
250 REM
251 REM
252 REM
253 REM
254 REM
255 REM
256 REM
257 REM
258 REM
259 REM
260 REM
261 REM
262 REM
263 REM
264 REM
265 REM
266 REM
267 REM
268 REM
269 REM
270 REM
271 REM
272 REM
273 REM
274 REM
275 REM
276 REM
277 REM
278 REM
279 REM
280 REM
281 REM
282 REM
283 REM
284 REM
285 REM
286 REM
287 REM
288 REM
289 REM
290 REM
291 REM
292 REM
293 REM
294 REM
295 REM
296 REM
297 REM
298 REM
299 REM
300 REM
301 REM
302 REM
303 REM
304 REM
305 REM
306 REM
307 REM
308 REM
309 REM
310 REM
311 REM
312 REM
313 REM
314 REM
315 REM
316 REM
317 REM
318 REM
319 REM
320 REM
321 REM
322 REM
323 REM
324 REM
325 REM
326 REM
327 REM
328 REM
329 REM
330 REM
331 REM
332 REM
333 REM
334 REM
335 REM
336 REM
337 REM
338 REM
339 REM
340 REM
341 REM
342 REM
343 REM
344 REM
345 REM
346 REM
347 REM
348 REM
349 REM
350 REM
351 REM
352 REM
353 REM
354 REM
355 REM
356 REM
357 REM
358 REM
359 REM
360 REM
361 REM
362 REM
363 REM
364 REM
365 REM
366 REM
367 REM
368 REM
369 REM
370 REM
371 REM
372 REM
373 REM
374 REM
375 REM
376 REM
377 REM
378 REM
379 REM
380 REM
381 REM
382 REM
383 REM
384 REM
385 REM
386 REM
387 REM
388 REM
389 REM
390 REM
391 REM
392 REM
393 REM
394 REM
395 REM
396 REM
397 REM
398 REM
399 REM
400 REM
401 REM
402 REM
403 REM
404 REM
405 REM
406 REM
407 REM
408 REM
409 REM
410 REM
411 REM
412 REM
413 REM
414 REM
415 REM
416 REM
417 REM
418 REM
419 REM
420 REM
421 REM
422 REM
423 REM
424 REM
425 REM
426 REM
427 REM
428 REM
429 REM
430 REM
431 REM
432 REM
433 REM
434 REM
435 REM
436 REM
437 REM
438 REM
439 REM
440 REM
441 REM
442 REM
443 REM
444 REM
445 REM
446 REM
447 REM
448 REM
449 REM
450 REM
451 REM
452 REM
453 REM
454 REM
455 REM
456 REM
457 REM
458 REM
459 REM
460 REM
461 REM
462 REM
463 REM
464 REM
465 REM
466 REM
467 REM
468 REM
469 REM
470 REM
471 REM
472 REM
473 REM
474 REM
475 REM
476 REM
477 REM
478 REM
479 REM
480 REM
481 REM
482 REM
483 REM
484 REM
485 REM
486 REM
487 REM
488 REM
489 REM
490 REM
491 REM
492 REM
493 REM
494 REM
495 REM
496 REM
497 REM
498 REM
499 REM
500 REM
501 REM
502 REM
503 REM
504 REM
505 REM
506 REM
507 REM
508 REM
509 REM
510 REM
511 REM
512 REM
513 REM
514 REM
515 REM
516 REM
517 REM
518 REM
519 REM
520 REM
521 REM
522 REM
523 REM
524 REM
525 REM
526 REM
527 REM
528 REM
529 REM
530 REM
531 REM
532 REM
533 REM
534 REM
535 REM
536 REM
537 REM
538 REM
539 REM
540 REM
541 REM
542 REM
543 REM
544 REM
545 REM
546 REM
547 REM
548 REM
549 REM
550 REM
551 REM
552 REM
553 REM
554 REM
555 REM
556 REM
557 REM
558 REM
559 REM
560 REM
561 REM
562 REM
563 REM
564 REM
565 REM
566 REM
567 REM
568 REM
569 REM
570 REM
571 REM
572 REM
573 REM
574 REM
575 REM
576 REM
577 REM
578 REM
579 REM
580 REM
581 REM
582 REM
583 REM
584 REM
585 REM
586 REM
587 REM
588 REM
589 REM
590 REM
591 REM
592 REM
593 REM
594 REM
595 REM
596 REM
597 REM
598 REM
599 REM
600 REM
601 REM
602 REM
603 REM
604 REM
605 REM
606 REM
607 REM
608 REM
609 REM
610 REM
611 REM
612 REM
613 REM
614 REM
615 REM
616 REM
617 REM
618 REM
619 REM
620 REM
621 REM
622 REM
623 REM
624 REM
625 REM
626 REM
627 REM
628 REM
629 REM
630 REM
631 REM
632 REM
633 REM
634 REM
635 REM
636 REM
637 REM
638 REM
639 REM
640 REM
641 REM
642 REM
643 REM
644 REM
645 REM
646 REM
647 REM
648 REM
649 REM
650 REM
651 REM
652 REM
653 REM
654 REM
655 REM
656 REM
657 REM
658 REM
659 REM
660 REM
661 REM
662 REM
663 REM
664 REM
665 REM
666 REM
667 REM
668 REM
669 REM
670 REM
671 REM
672 REM
673 REM
674 REM
675 REM
676 REM
677 REM
678 REM
679 REM
680 REM
681 REM
682 REM
683 REM
684 REM
685 REM
686 REM
687 REM
688 REM
689 REM
690 REM
691 REM
692 REM
693 REM
694 REM
695 REM
696 REM
697 REM
698 REM
699 REM
700 REM
701 REM
702 REM
703 REM
704 REM
705 REM
706 REM
707 REM
708 REM
709 REM
710 REM
711 REM
712 REM
713 REM
714 REM
715 REM
716 REM
717 REM
718 REM
719 REM
720 REM
721 REM
722 REM
723 REM
724 REM
725 REM
726 REM
727 REM
728 REM
729 REM
730 REM
731 REM
732 REM
733 REM
734 REM
735 REM
736 REM
737 REM
738 REM
739 REM
740 REM
741 REM
742 REM
743 REM
744 REM
745 REM
746 REM
747 REM
748 REM
749 REM
750 REM
751 REM
752 REM
753 REM
754 REM
755 REM
756 REM
757 REM
758 REM
759 REM
760 REM
761 REM
762 REM
763 REM
764 REM
765 REM
766 REM
767 REM
768 REM
769 REM
770 REM
771 REM
772 REM
773 REM
774 REM
775 REM
776 REM
777 REM
778 REM
779 REM
780 REM
781 REM
782 REM
783 REM
784 REM
785 REM
786 REM
787 REM
788 REM
789 REM
790 REM
791 REM
792 REM
793 REM
794 REM
795 REM
796 REM
797 REM
798 REM
799 REM
800 REM
801 REM
802 REM
803 REM
804 REM
805 REM
806 REM
807 REM
808 REM
809 REM
810 REM
811 REM
812 REM
813 REM
814 REM
815 REM
816 REM
817 REM
818 REM
819 REM
820 REM
821 REM
822 REM
823 REM
824 REM
825 REM
826 REM
827 REM
828 REM
829 REM
830 REM
831 REM
832 REM
833 REM
834 REM
835 REM
836 REM
837 REM
838 REM
839 REM
840 REM
841 REM
842 REM
843 REM
844 REM
845 REM
846 REM
847 REM
848 REM
849 REM
850 REM
851 REM
852 REM
853 REM
854 REM
855 REM
856 REM
857 REM
858 REM
859 REM
860 REM
861 REM
862 REM
863 REM
864 REM
865 REM
866 REM
867 REM
868 REM
869 REM
870 REM
871 REM
872 REM
873 REM
874 REM
875 REM
876 REM
877 REM
878 REM
879 REM
880 REM
881 REM
882 REM
883 REM
884 REM
885 REM
886 REM
887 REM
888 REM
889 REM
890 REM
891 REM
892 REM
893 REM
894 REM
895 REM
896 REM
897 REM
898 REM
899 REM
900 REM
901 REM
902 REM
903 REM
904 REM
905 REM
906 REM
907 REM
908 REM
909 REM
910 REM
911 REM
912 REM
913 REM
914 REM
915 REM
916 REM
917 REM
918 REM
919 REM
920 REM
921 REM
922 REM
923 REM
924 REM
925 REM
926 REM
927 REM
928 REM
929 REM
930 REM
931 REM
932 REM
933 REM
934 REM
935 REM
936 REM
937 REM
938 REM
939 REM
940 REM
941 REM
942 REM
943 REM
944 REM
945 REM
946 REM
947 REM
948 REM
949 REM
950 REM
951 REM
952 REM
953 REM
954 REM
955 REM
956 REM
957 REM
958 REM
959 REM
960 REM
961 REM
962 REM
963 REM
964 REM
965 REM
966 REM
967 REM
968 REM
969 REM
970 REM
971 REM
972 REM
973 REM
974 REM
975 REM
976 REM
977 REM
978 REM
979 REM
980 REM
981 REM
982 REM
983 REM
984 REM
985 REM
986 REM
987 REM
988 REM
989 REM
990 REM
991 REM
992 REM
993 REM
994 REM
995 REM
996 REM
997 REM
998 REM
999 REM
1000 REM
```

```
JOUEUR N":J:GOSUB630:GOSUB950:GOS
UB900:GOTO100
39 INFO=N-1THEN100
40 PRINT"*****HI *****
41 PRINT"*****HI *****
42 PRINT"*****HI *****
43 PRINT"*****HI *****
44 PRINT"*****HI *****
45 PRINT"*****HI *****
46 PRINT"*****HI *****
47 PRINT"*****HI *****
48 PRINT"*****HI *****
49 PRINT"*****HI *****
50 PRINT"*****HI *****
51 FORI=255T0128STEP-1:POKE36874,I
:NEXT:POKE36874,0
52 PRINT"*****HI *****
53 PRINT"*****HI *****
54 FORI=1T02000:NEXT:GOTO40
100 ON-(J*(J)+13)+1GOSUB800,830
105 PRINT"*****HI *****
106 IFJ*(J)=70R*(J)=14THENPRINT"J
IL Y A UN ESCALIER"
107 PRINT"VOUS POUVEZ.":PRINT"1-SO
RTIR.":PRINT"2-RESTER"
109 IFJ*(J)=7THENPRINT"3-MONTER.":
110 IFJ*(J)=14THENPRINT"3-DESCENDR
E"
112 POKE198,0
114 GETA#="K=VAL(A#):IFK<10R<3THEN
114
115 GOSUB640:K=VAL(A#)
116 ONKGT0120,132,117
117 IFJ*(J)=7THENJ*(J)=14:GOTO132
118 IFJ*(J)=14THENJ*(J)=7:GOTO132
119 PRINT"*****HI *****
ORI=1T02000:GOTO132
120 PRINT"J":ON-(J*(J)+13)+1GOSUB8
00,830:PRINT"*****HI *****
122 FORI=1T04:IFR*(S*(I,J*(J)))>0
THENPRINTI:D*(I)
123 NEXT:POKE198,0
126 GETA#="K=VAL(A#):IFK<10R<4THEN
126
128 PRINT"J":TAB(13)D*(K):GOSUB640
129 IFSGN(S*(K,J*(J)))=-1ANDS*(K,J
*(J))>0ANDJ*(J)+9<18+JTHENGOTO57
0
130 IFS*(K,J*(J))=0THEN550
131 GOSUB860:J*(J)=ABS(S*(K,J*(J)))
)
132 FORI=1T01000:NEXT:PRINT"J DESC
RIPTION DES LIEUX"
134 PRINT"VOUS ETES DANS.":PRINTS*(
J*(J))
136 IFJ*(J+9)=0THENPRINT"VOUS N'A
VEZ RIEN!":GOTO138
137 PRINT"VOUS AVEZ.":PRINTO*(J*(
J+9))
138 Q=0:PRINT"VOUS VOYEZ.":
140 FORI=1T018+N:IFOX(I)=J*(J)THEN
PRINT"---":O*(I)=0+1
141 NEXT:FORI=1T015:IFPX(I)=J*(J)T
HENPRINT"---":P*(I)=0+1
142 NEXT:IFL=J*(J)THENGOSUB600:Q=0+1
143 FORI=1TON:IFI<JANDJ*(I)=J*(J)
THENPRINT"---":J*(I)=0+1
144 NEXT:IFQ=0THENPRINT"RIEN!!"
146 GOSUB950
147 REM
148 REM ACTIONS
149 REM
150 PRINT"*****HI *****
152 PRINT"*****HI *****
2-LACHER.":PRINT"3-cacher.":Print"
4-chercher"
154 PRINT"5-DEROBER.":PRINT"6-A
TTENDRE.":PRINT"7-accuser"
156 PRINT"*****HI *****
157 POKE198,0
158 GETA#="K=VAL(A#):IFK<10R<7THEN
158
159 GOSUB640:ONKGT0200,250,300,3
50,400,450,500
160 J=J+1:IFJ>NTHENJ=1:Z=Z+1
162 IFJ*(J)=0THEN160
164 GOT036
199 REM PRENDRE UN OBJET
200 PRINT"*****HI *****
205 PRINT"*****HI *****
POUVEZ PRENDRE.":
210 T=1:FORI=1T018:IFOX(I)=J*(J)TH
ENPRINT"---":O*(I)=0:T=T+1
211 NEXT:FORI=19T018+N:IFOX(I)=J*(
J)THENPRINT"---":O*(I)=0:T=T+1:
GOTO226
213 PRINT"*****HI *****
214 PRINT"*****HI *****
215 GETA#="A#":A#="R"THEN217
216 K=VAL(A#):IFK<10R<T-1THEN215
217 GOSUB640
218 IFA#="R"THENPRINT"VOUS NE PRE
NEZ RIEN.":GOSUB950:RETURN
220 IFJ*(J+9)>0THENPRINT"VOUS LA
CHEZ.":PRINTO*(J*(J+9)):O*(J*(J+9)
)=J*(J)
222 PRINT"*****HI *****
223 O*(K)=0:IFQ=1THENOX*(K)=0:J*(J+9
)=18+J:GOTO226
224 J*(J+9)=O*(K)
226 GOSUB950:RETURN
249 REM LACHER UN OBJET
250 PRINT"*****HI *****
255 IFJ*(J+9)=0THENPRINT"VOUS NE P
ORTIEZ RIEN!":GOSUB950:RETURN
260 PRINT"*****HI *****
261 O*(J*(J+9))=O*(J*(J+9)):J*(J)=
J*(J+9)
265 GOSUB950:RETURN
299 REM CACHER UN OBJET OU UNE PER
SONNE OU LE CADAVRE
300 PRINT"*****HI *****
305 PRINT"VOUS POUVEZ CACHER.":
307 T=1:FORI=1T018+N:IFOX(I)=J*(J)
THENPRINT"---":O*(I)=0:T=T+1
308 NEXT:F=T-1
```

```
310 FORI=1T015:IFPX(I)=J*(J)THENPR
INTT"---":P*(I)=0:T=T+1
311 NEXT:Q=T-1
312 IFJ*(J)=LTHENPRINTT":GOSUB600:
C=T:T=T+1
313 IFT=1THENPRINT"*****HI *****
GOTO3
30
314 PRINT"*****HI *****
316 PRINT"*****HI *****
317 GETA#="A#":A#="R"THEN319
318 K=VAL(A#):IFK<10R<T-1THEN317
319 GOSUB640
320 IFA#="R"THENPRINT"VOUS NE CAC
HEZ RIEN.":GOSUB950:RETURN
322 PRINT"VOUS CACHEZ.":
324 IFK<FTHENPRINTO*(K):O*(K)
)=0:O*(K)=0:GOTO330
326 IFK<FANDK<GTHENPRINTP*(K):
P*(K)=0:O*(K)=0:GOTO330
328 IFK<CTHENGOSUB600:L=L-1
330 GOSUB950:RETURN
349 REM CHERCHER UN OBJET OU UNE P
ERSONNE
350 PRINT"*****HI *****
352 Q=0:PRINT"VOUS TROUVEZ.":
354 FORI=1T018+N:IFOX(I)=J*(J)AND
RND(1)>.2THENPRINT"---":O*(I)=0:O*(I)=
R*(J*(J)):Q=0+1
356 NEXT
358 FORI=1T015:IFPX(I)=J*(J)ANDRN
D(1)>.2THENPRINT"---":P*(I)=0:P*(I)=
ABS(J*(J)):Q=0+1
360 NEXT:IFL=-J*(J)THENGOSUB600:L=
J*(J):Q=0+1
365 IFQ=0THENPRINT"*****HI *****
370 GOSUB950:RETURN
399 REM DEROBER UN OBJET A UN AUTR
E JOUEUR
400 PRINT"*****HI *****
402 Q=0:PRINT"VOUS VOYEZ.":
404 FORI=1TON:IFI<JANDJ*(I)=J*(J)
THENPRINT"---":J*(I)=0:O*(I)=0+1
406 NEXT
407 IFQ=0THENPRINT"*****HI *****
GOSUB950:RETURN
408 PRINT"*****HI *****
QUEL JOUEUR VOULEZ V
OUS DEROBER UN INDICE? (1 A 9)":PO
KE198,0
409 GETA#="K=VAL(A#):IFK<10R<NTHEN
409
410 GOSUB640:IFJ*(K)>J*(J)THENPRI
NT"*****HI *****
GOSUB950:RETU
RN
412 IFK=JTHENPRINT"*****HI *****
C'EST VOUS MEM
E!!!!":GOSUB950:RETURN
414 IFJ*(K+9)=0THEN440
416 PRINT"*****HI *****
VOUS DEROBEZ AU":PRINT"
JOUEUR.":K-->P*(K)
418 PRINTO*(J*(K+9))
420 IFJ*(J+9)>0THENPRINT"*****HI *****
LACHEZ.":PRINTO*(J*(J+9)):O*(J*(J
+9))=J*(J)
422 J*(J+9)=J*(K+9):IFJ*(K+9)>18TH
ENJ*(J+9)=18+J
423 J*(K+9)=0
424 GOSUB950:RETURN
440 PRINT"
```

PLONGEON

De plats minables en plongeurs spectaculaires, devenez l'idole des piscines.

Laurent SIMON



TI99 BASIC ETENDU



```
100 * *****
110 * PLONGEON *
120 * *****
130 * *
140 * SUR TI-99/4A *
150 * BASIC ETENDU *
160 * LANSAY SUPER JET *
170 * *
180 * (c) LAURENT SIMON *
190 * & HERBODGICIEL *
200 * *
210 * *****
220 ROC=1166
230 CALL DESSIN
240 CALL MUSIQUE
250 CALL TITRE
260 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(7) :: DISPL
AY AT(8,4):"VOULEZ VOUS LES REGLES"
270 ACCEPT AT(9,14)VALIDATE("OUIN")BEEP
SIZE(3):EP$
280 IF EP$="OUI" THEN CALL REGLES
290 CALL CLEAR :: CALL MUSIQUE
300 RANDOMIZE
310 CALL CLEAR :: CALL MAGNIFY(2)
320 CALL SCREEN(5)
330 CALL CHAR(58,"0103070703010107")
340 CALL CHAR(59,"80C0E0E0C0B080E0")
350 CALL CHAR(60,"0F3F3F3F3F3F3F")
360 CALL CHAR(61,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
370 CALL CHAR(62,"FOFCFCFCFCFCFCFC")
380 CALL CHAR(63,"0000000000000000")
390 CALL CHAR(64,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
400 CALL CHAR(65,"0000000000000000")
410 CALL CHAR(66,"6C3E223E223E223E")
420 CALL CHAR(67,"FOFCFCFCFCFCFCFC")
430 CALL CHAR(68,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
440 CALL CHAR(69,"0000000000000000")
450 CALL CHAR(70,"70607F607F607F60")
460 CALL CHAR(71,"1C0CFC0CFC0CFC0C")
470 CALL CHAR(72,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
480 CALL CHAR(73,"3036196C141209")
490 CALL CHAR(74,"0020261A4C370808")
500 CALL CHAR(75,"04445132FEC00000")
510 CALL CHAR(76,"C3A5181818181818")
520 CALL CHAR(77,"00C32418183C5A42")
530 CALL CHAR(78,"001E3F3E7F3F00")
340 ! *****
550 ! * COULEURS *
560 ! *****
570 CALL COLOR(12,2,5)
580 CALL COLOR(11,2,5)
590 CALL COLOR(10,10,5)
600 CALL COLOR(9,15,5)
610 CALL COLOR(8,12,5)
620 CALL COLOR(5,15,5)
630 CALL COLOR(6,15,5)
640 CALL COLOR(7,15,5)
650 CALL COLOR(13,8,8)
660 CALL COLOR(14,16,2)
670 CALL COLOR(3,2,11)
680 CALL COLOR(4,2,11)
690 ! *****
700 ! * DECORS *
710 ! *****
720 CALL HCHAR(13,1,105,15)
730 CALL HCHAR(14,1,105,15)
740 CALL HCHAR(15,26,105,7)
750 CALL HCHAR(14,26,105,7)
760 CALL HCHAR(16,1,63,33)
770 CALL HCHAR(17,9,112)
780 CALL HCHAR(18,8,112)
790 CALL HCHAR(19,7,112)
800 CALL HCHAR(20,6,112)
810 CALL HCHAR(21,5,112)
820 CALL HCHAR(22,4,112)
830 CALL HCHAR(24,2,112)
840 CALL HCHAR(23,3,112)
850 Q=17 :: Q1=8
860 IF Q=24 THEN 900
870 CALL HCHAR(Q,1,61,Q1)
880 Q=Q+1 :: D1=Q1-1
890 GOTO 860
900 CALL HCHAR(17,26,96,7)
910 IF Q1=1 THEN 1070
920 READ A,B,AS
930 IF A=32 THEN 1020
940 CALL HCHAR(A,B,AS)
950 GOTO 920
960 DATA 11,16,58,11,17,59,12,16,60,12,1
7,62
970 DATA 11,18,58,11,19,59,12,18,60,12,1
9,62
980 DATA 11,20,58,11,21,59,12,20,60,12,2
1,62
```

```
990 DATA 11,22,58,11,23,59,12,22,60,12,2
3,62
1000 DATA 11,24,58,11,25,59,12,24,60,12,
25,62
1010 DATA 32,32,32
1020 CALL HCHAR(13,16,88,10)
1030 CALL HCHAR(14,16,88,10)
1040 CALL HCHAR(15,1,61,32)
1050 CALL HCHAR(16,1,61,32)
1060 CALL HCHAR(16,11,136)
1070 CALL HCHAR(16,12,137)
1080 CALL HCHAR(16,30,136)
1090 CALL HCHAR(16,31,137)
1100 CALL HCHAR(24,1,61,32)
1110 DISPLAY AT(9,14):" J U R Y"
1120 CALL SPRITE(81,128,4,120,196)
1130 POT=0 :: VI=5 :: SCORE=0
1140 TE=0
1150 PT=0
1160 DISPLAY AT(2,2):"POINTS " :POT
1170 DISPLAY AT(2,17):"VIES " :VI
1180 DISPLAY AT(5,2):"RECORD " :ROC
1190 DISPLAY AT(5,17):"SCORE " :SCORE
1200 IF VI<=0 THEN 2070
1210 CALL KEY(0,K1,S1)
1220 IF TE=1 THEN 1260
1230 IF K1=32 THEN GOSUB 1340
1240 IF ET=1 THEN 1260
1250 GOTO 1210
1260 CALL KEY(0,K,S)
1270 IF K=83 THEN GOSUB 1490
1280 IF K=68 THEN GOSUB 1590
1290 IF K=88 THEN GOSUB 1700
1300 GOTO 1260
1310 ! *****
1320 ! * SAUT *
1330 ! *****
1340 IF TE=1 THEN 1480
1350 CALL SOUND(200,656,2)
1360 CALL SOUND(600,700,5)
1370 DI=120
1380 IF DI=9 THEN 1430
1390 GH=128
1400 CALL SPRITE(81,6H,4,DI,196)
1410 DI=DI-3
1420 GOTO 1380
1430 CALL SPRITE(81,6H,4,12,191)
1440 CALL SPRITE(81,6H,4,12,187)
1450 CALL SPRITE(81,6H,4,12,183)
1460 TE=1
1470 AB=12
1480 RETURN
1490 ! *****
1500 ! * TOURNER A DROITE *
1510 ! *****
1520 PT=PT+1.33
1530 IF AB>=125 THEN 1810
1540 AB=AB+10
1550 A1=INT(RND*40)
1560 AB=AB+20+A1
1570 CALL SPRITE(81,131,4,AB,183)
1580 RETURN
1590 ! *****
1600 ! * TOURNER A GAUCHE *
1610 ! *****
1620 PT=PT+1.33
1630 IF AB>=125 THEN 1810
1640 AB=AB+10
1650 B=INT(RND*50)
1660 AB=AB+B+10
1670 CALL SPRITE(81,130,4,AB,183)
1680 CALL SPRITE(81,130,4,AB+6,183)
1690 RETURN
1700 ! *****
1710 ! * PLONGEON *
1720 ! *****
1730 PT=PT+2
1740 AB=AB+5
1750 IF AB>=155 THEN 1840
1760 CALL SPRITE(81,132,4,AB,183)
1770 NO=900
1780 CALL SOUND(150,NO,1)
1790 NO=NO-20
1800 GOTO 1740
1810 CALL DELSPRITE(81):: CALL SOUND(500
,-7,0):: CALL SPRITE(82,133,9,AB,183)::
FOR T=1 TO 500 :: NEXT T :: CALL DELSPRI
TE(82)
1820 VI=VI-1
1830 GOTO 1850
1840 CALL SPRITE(81,134,6,AB,183):: FOR
I=1 TO 400 :: NEXT I
1850 !
1860 BO=INT(RND*2)+1
```

```
1870 BO1=INT(PT+BO):: BO2=INT(PT+BO/2)::
BO3=INT(PT-BO/2):: BO4=INT(PT):: BO5=
INT(PT-BO)
1880 DISPLAY AT(14,13):BO1
1890 DISPLAY AT(14,15):BO2
1900 DISPLAY AT(14,17):BO3
1910 DISPLAY AT(14,19):BO4
1920 DISPLAY AT(14,21):BO5
1930 CALL HCHAR(14,26,105,5)
1940 CALL HCHAR(14,15,105)
1950 SCORE=(BO1+BO2+BO3+BO4+BO5)/5
1960 IF SCORE<4.5 AND POT<500 THEN VI=VI
-1
1970 IF SCORE<5.1 AND POT<1000 AND POT>5
00 THEN VI=VI-1
1980 IF VI=SCORE/6 AND POT>1000 THEN VI=VI-
1
1990 POT1=SCORE*10
2000 POT=POT+POT1
2010 IF TES=0 AND POT>500 THEN VI=VI+2 :
TES=1
2020 IF TAS=0 AND POT>1000 THEN VI=VI+2
:: TAS=1
2030 IF TIS=0 AND POT>1500 THEN VI=VI+2
:: TIS=1
2040 IF SCORE>=7 THEN POT=POT+150
2050 IF POT>ROC THEN ROC=POT
2060 GOTO 1140
2070 CALL DELSPRITE(ALL)
2080 DISPLAY AT(7,2):"VOULEZ VOUS REJOU
E R"
2090 ACCEPT AT(7,22)VALIDATE("OUIN")BEEP
SIZE(3):REP$
2100 IF REP$="OUI" THEN DISPLAY AT(7,2):
" :: GOTO 112
0
2110 CALL CLEAR :: CALL MUSIQUE 4: END
2120 ! *****
2130 ! * DESSIN *
2140 ! *****
2150 SUB DESSIN
2160 CALL CLEAR
2170 CALL SCREEN(2)
2180 CALL CHAR(96,"0000030103010703",97,
"0000C0FFFFFFC0B0")
2190 CALL CHAR(98,"000000FFFFFF031F",99,
"010307FFFFFFFF")
2200 CALL CHAR(100,"3F3F3F1F3F3F3F3F",10
1,"1F0F0F07030301")
2210 CALL CHAR(102,"FF7F3F1F0F070707",10
3,"070F0F1F1F1F0F0F")
2220 CALL CHAR(104,"0F0F0F070703C01",10
5,"FFFBFBFBFBFBFBFB")
2230 CALL CHAR(106,"FBFBFBFBFBFBFBFB",10
7,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
2240 CALL CHAR(108,"80E0EBFEFFFFFFFF",10
9,"00000000C0C0E3FF")
2250 CALL CHAR(110,"0000000000000F8FC",11
1,"FEFFFFFFFFFCFC")
2260 CALL CHAR(112,"FF7F0F0301",113,"FFF
FFFEFC7E7E")
2270 CALL CHAR(114,"F0E0",115,"3C3C3E1E1
F1F0D07")
2280 CALL CHAR(116,"0000000000C0C0C0",11
7,"03030307070D0D00")
2290 CALL CHAR(118,"C0C0E0A0B0B0B000")
2300 CALL CHAR(119,"FC7C3C1E1E1E3F7F",12
0,"00000000000000B0")
2310 CALL CHAR(121,"7F3F1F0F070701",122,
"80B0C0C0C0A")
2320 CALL CHAR(123,"00000000FFFFFFFF")
2330 CALL HCHAR(8,12,96)
2340 CALL HCHAR(8,13,97)
2350 CALL HCHAR(8,14,98)
2360 CALL HCHAR(8,15,99)
2370 CALL HCHAR(8,16,107)
2380 CALL HCHAR(9,14,100)
2390 CALL HCHAR(9,15,107,4)
2400 CALL HCHAR(10,14,101)
2410 CALL HCHAR(10,15,107)
2420 CALL HCHAR(10,16,105)
2430 CALL HCHAR(11,15,102)
2440 CALL HCHAR(12,15,103)
2450 CALL HCHAR(13,15,104)
2460 CALL VCHAR(11,16,106,3)
2470 CALL HCHAR(8,17,108)
2480 CALL HCHAR(8,18,109)
2490 CALL HCHAR(8,19,110)
2500 CALL HCHAR(9,19,111)
2510 CALL HCHAR(10,17,112)
2520 CALL HCHAR(10,18,113)
2530 CALL HCHAR(10,19,114)
2540 CALL HCHAR(11,18,115)
2550 CALL HCHAR(11,19,116)
```

```
2560 CALL HCHAR(12,18,117)
2570 CALL HCHAR(12,19,118)
2580 CALL HCHAR(14,16,119)
2590 CALL HCHAR(14,17,120)
2600 CALL HCHAR(15,16,121)
2610 CALL HCHAR(15,17,122)
2620 CALL HCHAR(16,12,123,5)
2630 FOR CO=9 TO 12 :: CALL COLOR(CO,16,
2): NEXT CO
2640 FOR ERT=1 TO 3500 :: NEXT ERT :: SU
BEND
2650 ! *****
2660 ! * TITRE *
2670 ! *****
2680 SUB TITRE
2690 V1=0 :: V2=0 :: CALL MAGNIFY(2)
2700 CALL SPRITE(81,80,9,20,20,0,10)
2710 CALL SPRITE(82,76,4,40,20,0,10)
2720 CALL SPRITE(83,79,6,60,20,0,10)
2730 CALL SPRITE(84,78,12,80,20,0,10)
2740 CALL SPRITE(85,71,8,100,20,0,10)
2750 CALL SPRITE(86,69,3,120,20,0,10)
2760 CALL SPRITE(87,79,5,140,20,0,10)
2770 CALL SPRITE(88,78,13,160,20,0,10)
2780 FOR R=1 TO 3400 :: NEXT R
2790 CALL DELSPRITE(ALL):: SUBEND
2800 ! *****
2810 ! * MUSIQUE *
2820 ! *****
2830 SUB MUSIQUE
2840 CALL SOUND(400,220,1)
2850 CALL SOUND(400,220,1)
2860 CALL SOUND(420,294,3)
2870 CALL SOUND(420,294,3)
2880 CALL SOUND(400,262,1)
2890 CALL SOUND(400,220,1)
2900 CALL SOUND(1000,294,5)
2910 SUBEND
2920 ! *****
2930 ! * REGLES *
2940 ! *****
2950 SUB REGLES
2960 CALL CLEAR
2970 DISPLAY AT(3,10):"*****"
2980 DISPLAY AT(4,10):"** REGLES **"
2990 DISPLAY AT(5,10):"*****"
3000 DISPLAY AT(10,1):"BUT DU JEU"
3010 DISPLAY AT(11,1):"-----"
3020 DISPLAY AT(12,1):"VOUS DEVEZ OBTENI
R UN SCORE,"
3030 DISPLAY AT(13,1):"LE PLUS GRAND POS
SIBLE POUR "
3040 DISPLAY AT(14,1):"CELA LA FIGURE DU
PLONGEUR "
3050 DISPLAY AT(15,1):"DEVRA ETRE PARFAI
TE ET COM-"
3060 DISPLAY AT(16,1):"PLETE. A LA FIN D
U SAUT IL "
3070 DISPLAY AT(17,1):"FAUDRA APPUYER SU
R [X] DESCENTE"
3080 DISPLAY AT(20,1):"APPUYER SUR UNE T
OUCHE"
3090 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 3090
3100 CALL CLEAR
3110 DISPLAY AT(7,1):"-- AU DESSOUS DE 50
0 LA "
3120 DISPLAY AT(8,3):"MOYENNE DES NOTES
DEVRA"
3130 DISPLAY AT(9,3):"ETRE SUPERIEURE A-
4.5"
3140 DISPLAY AT(10,1):"-- A 500,1000,1500
VOUS AUREZ"
3150 DISPLAY AT(11,3):"2 VIES SUPLEMENTA
IRES"
3160 DISPLAY AT(12,1):"-- DE 500 A 1000 V
OUS DEVEZ"
3170 DISPLAY AT(13,3):"REALISER UN SCORE
> 5.1"
3180 DISPLAY AT(14,1):"-- DE 1000--> FIN
DU JEU VOUS"
3190 DISPLAY AT(15,3):"DEVEZ FAIRE UN SC
ORE > 6"
3200 DISPLAY AT(16,1):"-- SI VOUS FAITES
UN SCORE>=7"
3210 DISPLAY AT(17,3):"VOUS AUREZ UN BON
US DE 150"
3220 DISPLAY AT(18,1):"CORRESPONDANCE DE
S TOUCHES : "
3230 DISPLAY AT(19,4):"[D] POUR TOURNER
A DROITE"
3240 DISPLAY AT(20,4):"[S] POUR TOURNER
A GAUCHE"
3250 DISPLAY AT(21,4):"[X] POUR PLONGER"
3260 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 3260
3270 SUBEND
```

ZX 81

Suite de la page 2

```
2760 LET H$=""
2770 LET I$=""
2780 LET J$=""
2790 LET K$=""
2800 LET L$=""
2810 LET M$=""
2820 LET N$=""
2830 LET O$=""
2840 LET P$=""
2850 LET Q$=""
2860 LET R$=""
2870 LET S$=""
2880 LET T$=""
2890 LET U$=""
2900 LET V$=""
2910 LET W$=""
2920 LET X$=""
2930 LET Y$=""
2940 LET Z$=""
2950 FOR N=5 TO 13
2960 PRINT AT N,Z:""
NEXT N
2970 IF B=0 THEN GOTO 3030
2980 IF A=0 THEN PRINT AT Y+2,Z:
A,B,AT Y+3,Z+1:B,AS;AT Y+4,Z+1:C,
S;AT Y+5,Z+1:D,S
3000 IF A=1 THEN PRINT AT Y+2,Z:
A,B,AT Y+3,Z+1:P,AS;AT Y+4,Z+1:Q,
S;AT Y+5,Z+1:R,AS
3010 IF A=2 THEN PRINT AT Y+2,Z:
A,B,AT Y+3,Z+1:K,AS;AT Y+4,Z+1:L,
AS;AT Y+5,Z+1:M,AS
3020 IF A=3 THEN PRINT AT Y+2,Z:
A,B,AT Y+3,Z+1:U,AS;AT Y+4,Z+1:V,
AS;AT Y+5,Z+1:W,AS
3030 IF A=4 THEN PRINT AT X+1,Z:
K,AS;AT X+2,Z:K,AS;AT X+3,Z:K,AS;AT X
+4,Z:L,AS;AT X+5,Z:M,AS;AT X+6,Z:L,AS;
AT X+7,Z:K,AS;AT X+8,Z:K,AS;AT X+9,Z:
K,AS
3040 IF B=1 THEN PRINT AT X+1,Z:
K,AS;AT X+2,Z:N,AS
3050 IF B=2 THEN PRINT AT X+1,Z:
```

```
08:AT Y+7,Z:O,AS
3060 IF B=3 THEN PRINT AT X+1,Z:
P,AS;AT Y+7,Z:P,AS
3070 IF B=4 THEN PRINT AT X+1,Z:
Q,AS;AT Y+7,Z:Q,AS
3080 IF B=5 THEN PRINT AT X+1,Z:
R,AS;AT Y+7,Z:R,AS
3090 IF B=6 THEN PRINT AT X+1,Z:
S,AS;AT Y+7,Z+S,AS
3100 IF B=7 THEN PRINT AT X+1,Z:
T,AS;AT Y+7,Z+2,T,AS
3110 IF B=8 THEN PRINT AT X+1,Z:
U,AS;AT Y+7,Z+2,U,AS
3120 IF B=9 THEN PRINT AT X+1,Z:
V,AS;AT Y+7,Z+2,V,AS
3130 IF B=10 THEN PRINT AT X+1,Z:
W,AS;AT Y+7,Z+2,W,AS
3140 IF B=11 THEN PRINT AT X+1,Z:
X,AS;AT Y+7,Z+2,X,AS
3150 IF B=12 THEN PRINT AT X+1,Z:
Y,AS;AT Y+7,Z+2,Y,AS
3160 IF B=13 THEN PRINT AT X+1,Z:
Z,AS;AT Y+7,Z+2,Z,AS
3170 IF U<12 THEN GOTO 3520
3180 PRINT AT 19,2:"*****"
3190 IF U=16 THEN LET U=17
3200 IF U=17 THEN GOSUB 2400
3210 IF U=18 THEN LET U=16
3220 IF U=19 THEN GOSUB 2280
3230 IF U=20 THEN LET U=18
3240 IF U=21 THEN GOSUB 2150
3250 IF U=22 THEN LET U=14
3260 IF U=23 THEN GOSUB 2020
3270 IF U=24 THEN LET U=13
3280 IF U=25 THEN GOSUB 1920
3290 IF B=0 THEN GOTO 3340
3300 IF A=0 THEN LET U=1
3310 IF A=1 THEN LET U=7
3320 IF A=2 THEN LET U=11
3330 IF A=3 THEN LET U=27
3340 IF B=0 THEN LET U=17
3350 IF B=1 THEN LET U=29
3360 IF B=2 THEN LET U=37
3370 IF B=3 THEN LET U=53
3380 IF B=4 THEN LET U=71
3390 IF B=5 THEN LET U=97
3400 IF B=6 THEN LET U=113
3410 IF B=7 THEN LET U=137
3420 IF B=8 THEN LET U=151
3430 IF B=9 THEN LET U=179
3440 IF B=10 THEN LET U=193
3450 IF B=11 THEN LET U=211
```

```
3460 IF B=12 THEN LET O=239
3470 IF B=13 THEN LET O=257
3480 LET P=P+U
3490 LET Q=Q+O
3500 IF U=17 THEN GOTO 3730
3510 GOTO 3190
3520 IF U=11 THEN RETURN
3530 IF T=1 THEN GOTO 3580
3540 IF T=2 THEN GOTO 3510
3550 IF T=3 THEN GOTO 3640
3560 IF T=4 THEN GOTO 3670
3570 IF T=5 THEN GOTO 3700
3580 LET T=2
3590 IF S=2 THEN GOTO 1370
3600 GOTO 1170
3610 LET T=3
3620 IF S=2 THEN GOTO 1490
3630 GOTO 1170
3640 LET T=4
3650 IF S=2 THEN GOTO 1610
3660 GOTO 1170
3670 LET T=5
3680 IF S=1 THEN GOTO 1170
3690 IF S=2 THEN GOTO 1730
3700 LET S=2
3710 LET T=1
3720 GOTO 1250
3730 PRINT AT 19,2:"*****"
3740 LET FO=5
3750 LET CO=1
3760 LET JO=1
3770 IF D=0 OR F=0 OR H=0 OR J=0
OR L=0 THEN LET JO=3
3780 IF D=F OR D=H OR D=J OR D=L
OR F=H OR F=J OR F=L OR H=J OR H=L
OR J=L THEN LET CO=5
3790 IF D=F AND H=J OR D=F AND H
=L OR D=H AND J=L OR D=H AND L=J
OR D=J AND F=H OR D=J AND F=L OR
D=L AND H=L OR D=L AND F=H OR D=L
AND J=L OR F=J AND H=L OR F=L AND
O=H THEN LET CO=10
3800 IF D=F AND D=H OR D=F AND O
=J OR D=F AND D=L OR D=H AND D=J
OR D=H AND D=L OR D=J AND D=L OR
F=H AND F=L OR F=H AND F=L OR F=L
AND H=L OR H=L AND H=L THEN
LET CO=15
3810 IF O=207 OR O=233 OR O=251
OR O=267 OR O=275 OR O=287 OR O=
291 OR O=317 OR O=335 OR O=351 T
```

```
MEN LET FO=5
3820 IF O=371 OR O=375 OR O=391
OR O=417 OR O=435 OR O=449 OR O=
471 OR O=473 OR O=489 OR O=515 T
HEN LET FO=5
3830 IF O=543 OR O=557 OR O=569
OR O=581 OR O=597 OR O=611 OR O=
639 OR O=653 OR O=677 OR O=689 T
HEN LET FO=5
3840 IF O=695 OR O=707 OR O=709
OR O=735 OR O=737 OR O=751 OR O=
783 OR O=773 OR O=779 OR O=797 T
HEN LET FO=5
3850 IF O=811 OR O=839 OR O=857
OR O=871 OR O=885 OR O=903 OR O=
917 OR O=929 OR O=973 OR O=1079
THEN LET FO=5
3860 IF FO=5 THEN LET CO=20
3870 IF P=4 OR P=5 OR P=28 OR P=
35 OR P=44 OR P=55 OR P=118 OR P
=135 THEN LET CO=35
3880 IF D=F AND D=H AND D=J OR D
=F AND D=H AND D=L OR D=F AND D=L
AND D=H AND D=L OR F=H AND F=L
AND F=L THEN LET CO=50
3890 IF FO=5 AND P=4 OR FO=5 AND
P=5 OR FO=5 AND P=44 OR FO=5 AN
D P=55 OR FO=5 AND P=118 OR FO=5
AND P=216 THEN LET CO=75
3900 IF FO=5 AND P=28 OR FO=5 AN
D P=35 THEN LET CO=100
3910 LET ZO=1
3920 IF CO=1 AND JO=3 THEN LET Z
O=2
3930 IF CO=10 AND JO=3 THEN LET
ZO=10
3940 IF CO=15 AND JO=3 THEN LET
ZO=5
3950 PRINT AT 19,2:"*****"
3960 FOR N=0 TO 2
3970 IF CO=5 AND JO=3 THEN PRINT
AT 19,2:"*****"
3980 IF CO=5 AND JO=1 THEN PRINT
AT 19,2:"*****"
3990 IF CO=10 AND JO=1 THEN PRIN
T AT 19,2:"*****"
4000 IF CO=10 AND JO=3 THEN PRIN
T AT 19,2:"*****"
4010 IF CO=10 AND JO=3 THEN PRIN
T AT 19,2:"*****"
4020 IF INKEY$="O" THEN GOTO 4230
4030 IF INKEY$="N" THEN GOTO 4230
4220 GOTO 4200
4230 PRINT AT 19,2:"*****"
4240 STOP
4250 PRINT AT 19,2:"*****"
4260 STOP
4270 REM
4280 REM "PROMET 2000"
4290 REM
4300 REM
4310 GOTO 130
```


LA GUERRE VIENT DE REPRENDRE AUX ALENTOURS DE L'AN 2427

Jusqu'à présent, nous n'avions porté aux nues qu'un seul programme de guéguerre stellaire pour le Spectrum : Dark Star de Design Design. Cette fois, un programme aussi sympa que son prédécesseur déboule sur le marché. **Starion** de Melbourne House arrivera prochainement dans notre pays muni de tous ses arguments pour

La finalité du jeu consiste à débarasser la galaxie des multiples aliens qui osent pénétrer dans votre secteur de contrôle. Aucune originalité dans le choix de l'idée, mais le scénario sauve la baraque (ainsi que la réalisation d'une qualité exceptionnelle pour le Spectrum) : vous pilotez le premier croiseur spatio-temporel et vous devez remonter dans le temps à la recherche de tous les ennemis potentiels de la Terre qui pourraient avoir une influence sur le développement passé de votre planète natale. Si vous échouez dans cette entreprise vous n'aurez jamais existé, les méchants ayant changé le cours du temps et de l'évolution dans notre système solaire. Commencant votre combat à une époque proche de 2010, vous remonterez dans le temps jusqu'aux origines de l'univers pour devenir enfin le Créateur de tout ce qui existe jusqu'à votre époque de départ.



vous convaincre : représentation de l'espace en trois dimensions, vaisseaux adverses en fil de fer de différentes époques suivant le combat sélectionné, commandes simples pour diriger votre croiseur.

Si l'histoire vous paraît embrouillée, ne vous inquiétez pas ! Le choix des périodes de combat s'effectue en fonction de vos capacités et de votre habileté au combat. N'hésitez pas à l'acquiescer dans les plus brefs délais, il vous manque déjà, je le sens. **Starion** de Melbourne House pour Spectrum. NDLR : Le premier soft qui fait la nique à Dieu !

Y EN A QUI NE BRONZENT PAS !...

Le mois d'août a été fertile en rebondissements pour Sinclair Research. Vous savez certainement que Sir Clive Sinclair lui-même s'est gentiment fait lourder de sa propre boîte, avec le titre de "consultant à vie" et une étiquette collée dans le dos : "Je suis meilleur dans les recherches que dans la gestion". Vous savez aussi que le Bernard Tapie anglais (Robert Maxwell) s'est retrouvé propulsé chef, comme ça. Vous ne savez peut-être pas pourquoi. Et vous ne savez certainement pas ce qui s'est passé depuis.

En fait, le gros problème de Sinclair Research était les surstocks. On estimait à plus de 10000 pièces le Spectrum Plus qui s'entassaient dans les hangars. En tout, près de 30 millions de livres de stocks... L'argent ne rentrait plus, d'autant que les six premiers mois de l'année sont traditionnellement la morte saison de l'informatique. Là-dessus, gros coup de pub, surtout dans le "Mirror" : Robert Maxwell prend la tête de la boîte en perte de vitesse. A qui appartient le "Mirror" ? A Robert Maxwell. Tout est simple...

Et ce chevalier en costard arrive à vendre deux tiers des machines en surnombre à Dixons, l'un des plus gros détaillants britanniques. C'est bien, non ? Ca, c'est quelque chose d'efficace. Ils devraient le garder.

Pendant ce temps, celui-ci réussit à emprunter 80 millions de livres à Nat West (une banque anglaise) dont 60 millions seront consacrés à lancer un nouveau journal "révolutionnaire". Et c'est le début de la saison de foot : or, le "Oxford United" appartient à... Maxwell. Sinclair commence à l'intéresser de moins en moins. On comprend qu'il ait d'autres chats à fouetter. Les déclarations s'entremêlent, se contredisent... Sir Clive pense que "Maxwell est peut-être à court d'argent". Ce dernier nie énergiquement. Mais 54 jours plus tard, Max-

well se retire, sans justifier son départ. Sir Clive aimerait bien redevenir grand vizir, mais voilà, il a dit lui-même qu'il était meilleur dans les labos que dans les bureaux... Alors, il se remet à chercher des investisseurs. Mais qui va investir dans une société dont le boss n'est pas un financier ? Et voilà Clive pris dans un cercle vicieux. Une semaine plus tard, Maxwell ne se retire plus. Il déclare que sa prise de pouvoir sera effective à la mi-septembre. Sir Clive est en vacances aux Etats-Unis, mais Hoover (le constructeur des C5, les voitures électriques) lui demande 1,5 million de livres. Maxwell s'en lave les mains : "Ce n'est pas mon problème, mais celui de Clive Sinclair. Je n'ai rien à voir avec les voitures, je n'ai repris que l'informatique".



C'est embrouillé, hein ? Et encore, je simplifie. Je ne vous parle pas des 10000 Spectrums qui devaient être vendus à l'URSS et à la Bulgarie, ni des vice-présidents qui devaient être nommés pour honorer Maxwell et qui ne l'ont pas été, ni de la sous-production du QL, ni du lecteur de disquettes 3,5 pouces pour ce dernier. Maxwell, qualité filtre, mon oeil !

L'INFORMATIQUE C'EST DE LA MERDE: ENFIN LA DEUXIEME PARTIE!!

En bons Saint-Bernard qu'on est, on s'était dit : "Tiens, l'article sur les ratages de l'informatique, ça va les calmer, ils vont faire attention". Tu parles. A croire que les vacances les excitent : ils n'ont fait que des conneries.

Sinclair, pour commencer. Vous connaissez ses déboires avec Maxwell, mais saviez-vous que la France n'a pas été livrée en QL depuis près de deux mois ? Et que l'espace QL est fermé ? Et que la première série des QL (environ 150 appareils) à être arrivée en France comporte un bug empêchant d'adresser l'imprimante ?

Un peu d'Atari ? Allez : est-ce un défaut de construction inhérent aux premières séries, est-ce une erreur grave de conception, toujours est-il que deux des chips qui composent le circuit principal sont posés sur de la mousse élastique. Et que se passe-t-il après un certain temps d'utilisation ? La mousse chauffe et gonfle. Et alors ? Alors, ça provoque un court-circuit. Dur. Et puis, toujours pas de basic, ni de Gem Write, ni de Gem Paint. Et puis, les prévisions de fabrication ont bien baissé. Et puis, Atari France semble être à court d'argent. Les conditions qu'ils imposent aux revendeurs sont... explicites.

Apple ? Ah, Apple ! On leur en veut, nous ? Plus depuis qu'on a appris qu'ils allaient baisser leurs prix de façon saignante et ce au cours du mois de Septembre. Est-ce pour fêter l'arrivée du Mac 1 méga et du IIe avec lecteur de disquettes 3 pouces et demi intégré ? IBM a tenté de lancer le XJ au

Japon. Deux drives 3,5 pouces intégrés : le flop. Moins de 6000 pièces vendues en 10 mois selon IBM, moins de 3000 selon la préfecture de police.

Amstrad, les intouchables ? Oh, les vilains bruits qui circulent, comment, Amstrad ne paierait plus ses usines en Corée depuis quatre mois ? Comment, les ventes du 464 ont baissé au profit du 664 ?



Comment, on ne trouverait plus de disquettes 3 pouces en Europe depuis deux semaines ?

Les seuls qui se portent bien, c'est Commodore. Remarquez, ils peuvent, vu le nombre de conneries qu'ils ont fait par le passé. Le C128 azerty sera présenté au Sicob et se vendra aux alentours de 5000 balles. L'Amiga, lui, pas avant janvier et à... 18.000 balles ! En azerty, quand même, et avec 256 Ko. Je repars en vacances.

COMMODORE FRANCE : DES RÉVÉLATIONS

-Est-il exact que vos ventes soient au plus bas en France ?
-Je ne peux pas répondre à cette question.

-Pourquoi avoir créé une filiale française, alors qu'il y avait un importateur officiel ?
-Il m'est impossible de donner des précisions à ce sujet.

-Pourquoi la colossale campagne de pub prévue pour septembre a-t-elle été repoussée ?
-Je ne peux rien dire à ce propos.

-Le Commodore 128 sortira-t-il en France ?
-C'est en dehors de mes compétences.

-Et l'Amiga ?
-Ce n'est pas à moi qu'il appartient de répondre.

-A qui est-ce, alors ?
-Je n'en sais rien.

-Pouvez-vous préciser votre pensée ?
-Non.
-Merci, monsieur Commodore France.



ORIC DE VOUS DEPLAIRE

Les prévisions de vente pour Oric, d'ici à la fin de l'année, sont de 30.000 machines pour l'Europe. La plupart fabriquées par la société ATV, basée en Normandie. On ne précise pas si elles seront emballées dans du papier à camembert.



L'ÉLECTRONIQUE FRAPPE A LA PORTE DE VOTRE DRIVE

Silvar Lisco, leader mondial des logiciels IAO (Ingénierie Assistée par Ordinateurs), s'installe progressivement en France. Si vous désirez vous lancer dans l'industrie électronique, passez donc voir Silvar Lisco et sa gamme complète de logiciels de création de circuits électroniques. Du schéma au chronogramme, de la courbe de résonance au dessin du circuit imprimé, toutes les opérations de la conception d'un circuit original peuvent être traitées à l'aide de ces softs. Ils ne tournent jusqu'à



présent que sur Vax, Microvax, Apollo et IBM mais des versions fonctionnant sur microordinateurs (PC sans aucun doute) arriveront prochainement. Avis aux amateurs...

METZ

Les écrans de télé de Metz continuent à s'agiter. Non content d'avoir installé des ordinateurs, des téléviseurs et des minitels un peu partout, Jean-Marie Rausch, le Sénateur-Maire de la ville la plus bléçà de France vient de mettre en route T.V 5, SKY CHANNEL et MUSICBOX en plus des dix chaînes déjà disponibles. Le réseau câblé de Metz livre donc à présent 13 programmes à 10.000 heures messins qui ne payent, tenez-vous bien, que 800 francs par an ! Si, si, 800 francs, pas un rond de plus et ils ne sont que 10.000 ! Si on généralise le système pour l'appliquer à tout le territoire avec plusieurs centaines de milliers d'abonnés par région, on peut faire tomber les coûts à des prix dérisoires et arriver à diffuser par le câble des dizaines de programmes. Tiens, disons trente chaînes pour 360 francs par an, c'est un bon chiffre, ça fait du 30 francs par mois, un franc par chaîne. Mais peut-être que Monsieur François n'a



pas très envie d'entendre les commentaires des journalistes du monde entier sur des affaires style Green Peace, nos commentateurs nationaux sont déjà assez ironiques comme ça. C'est dur d'être un futur cohabité.

LA SEMAINE PROCHAINE

Précédant de peu notre Sicob national, le PCW Show se tiendra à Londres du 4 au 7 septembre. Il y sera présenté un nouveau Spectrum 128 Ko, un nouvel Atari 260 ST ainsi qu'une version 256 Ko de l'Atari 130 XE. On y trouvera en outre le C128, nouveau 128 Ko de Commodore, compatible avec le C64 et tournant sous CP/M. La semaine prochaine sur cet écran.



DES LOGICIELS VENDUS COMME DES PRESERVATIFS

Ca se passe au Japon, bien sûr : les logiciels pour micros et autres jeux vidéos vont bientôt être vendus dans des distributeurs automatiques. La machine a été mise au point par Brother Industries et Intec. Elle pourra proposer près de soixante programmes différents. Finies les longues soirées de stress et de manque. Patron, le plein pour mon MSX, s'il vous plaît !



L'HABIT, LE MOINE, ETC.

Un revendeur malin propose des coffrets permettant de changer le look de son Apple en IBM pour moins de 700 balles. L'idée est vachement marrante et mériterait d'être creusée. Personnellement, j'aimerais transformer mon ZX en Mac. Même si c'est que la carrosserie. Juste pour frimer.



MICRO STAR

Ca baigne pour les micros. On n'arrête pas d'en voir dans les clips vidéo des groupes à la mode. Faut croire que ça fait vendre. Je passe sur Electric Dreams (film nul, mais bonne



chanson), j'embraie sur le dernier tube de Boy George (un truc sûr l'amour) et je conclus sur America : The Border. Dans chacun de ces clips, vous saurez reconnaître votre vedette préférée (pas toujours celle qu'on pense.)

C'est nouveau, ça vient de sortir

TOUS EN CARTE

Fin 83, 12 millions de français seront dotés d'une carte à mémoire comme celle-ci. L'avantage pour l'utilisateur ? Aucun ! Par rapport à une carte bleue, ces nouvelles cartes sont capables de savoir si il reste du fric sur votre compte au moment où vous payez le resto à la superbe nana que vous venez de draguer. Pas d'argent sur le compte, vous faites la vaisselle, finis les petits dé-couverts que vous vous accor-



diez gentiment ! Les avantages pour les banquiers ? Comme d'habitude, ils seront encore un peu plus riches !

QUEL PRIX FAIT-IL, AUJOURD'HUI ?

Où en est-on, Outre-Manche, question prix ? On a encore baissé, bien sûr. Voici les derniers indices relevés à Londres : le Commodore 64, avec le magnéto et 3 jours de vacances pour 2 personnes (c'est fourni avec, je ne peux pas faire le détail) est soldé à 1800 francs. L'Atari 130 XE est bradé à 1500 balles, avec magnéto, programmes, armes et bagages, tambour et trompettes, tandis que le "vieux" Spectrum est quasiment donné à 500 francs, le même prix que

l'Atari 600 XL. Le nouveau, le Spectrum Plus, est à moins de 1500 francs avec un joystick, son interface, un magnéto et dix programmes. Attendez un peu, ça va encore baisser.



SOUS PRETEXTE

Apple ne reculant devant rien pour faire parler de lui vient d'annoncer son intention de ne plus livrer son distributeur de Johannesburg sous prétexte d'apartheid. Après avoir refusé de livrer Général Vidéo sous prétexte de sigle fasciste, les responsables se tatent pour savoir s'il ne vont pas refuser

de livrer les ministères sous prétexte de sabotage de Green Peace noble cause écologiste.



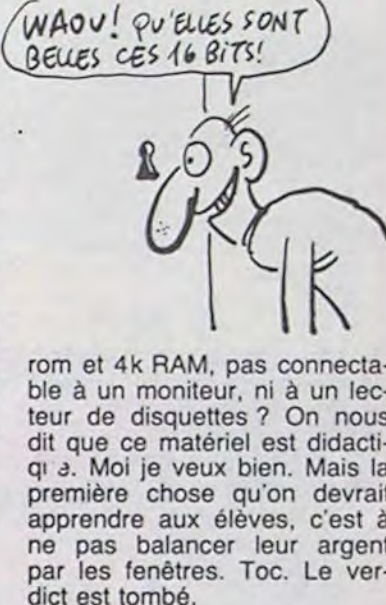
CHANGEONS LES ŒUFS DE PANIER

Au su de l'arrivée du Commodore 128 en Grande-Bretagne, Zappo, le plus gros distributeur anglais de l'Enterprise, l'a laissé tomber au profit du premier. Dur pour Enterprise, qui se retrouve presque le bec dans l'eau, déjà qu'il vend pas beaucoup, le pauvre... C'est d'autant plus dommage qu'on commence à voir de bons softs apparaître pour cette machine : Beach Head, Daley Thomson's Decathlon, Raid over Moscow, Spy Hunter et Bruce Lee, tous d'US Gold, sont désormais disponibles. Océan s'est mis à adapter des jeux aussi, toujours pour l'Enterprise : le premier sorti est Matchday.



A POIL MULTITECH

Multitech, c'est le spécialiste des micros-ordinateurs à poil. Vous savez, les cartes complètement désossées accompagnées de claviers merdiques ! L'image de marque de la maison, sa raison d'être, c'est : comprendre comment ça marche à l'intérieur ! Donc, pas besoin de capot ni de boîtier. Pourtant, Multitech vient de sortir un 16 bits entièrement habillé : le MPF 1/88. Voici ses caractéristiques : processeur 8088, 16 bits, 4,77 Mhz, 16 k ROM, 4k RAM, clavier QWERTY, affichage LCD (2 lignes de 20 caractères), interface K7 et interface imprimante. Le tout pour près de 4000 balles. Je pose clairement la question : qu'a-t-on à foutre d'un 16 bits avec 16K



UNE NOUVELLE RACE DE COMMUNICATIONS

RACE ! C'est le nom du programme de recherches pour arriver à un standard européen en matière de communication. Quand j'écris des phrases comme celles-ci j'ai l'impression que je vais m'étrangler avec mon noeud de cravate et qu'on va m'offrir une place de groillot en chef dans un ministère. Bon, passons. Ce programme destiné à faire en sorte que tout le monde se mette d'accord sur la façon de s'envoyer des commandes et des factures (entre autres) a été décidé par tous les ministres de la recherche de la communauté européenne, sauf

par les rosbeefs qui estiment que ça coûte trop cher (près de 305 millions de francs lourds). Les anglais sont peut-être impayables, mais ils ne veulent pas être insolubles.



JOUEZ POUR L'ETHIOPIE

Une cassette de programmes est sortie voici deux mois en Grande-Bretagne, comprenant 10 jeux dont certains inédits pour une valeur de 60 francs. Il en existe une version Spectrum et une Commodore. Quoi d'exceptionnel ? La plus grande partie de cette somme va à l'Ethiopie. La cassette s'appelle "Soft Aid", pour rappeler le "Band Aid" de Wembley et de Philadelphie. Mais voilà où le bât blesse : certains revendeurs n'ont pas hésité à créer des clubs d'échanges. Montant de la cotisation : un programme. Lorsqu'on est adhérent, on peut échanger son programme contre un autre moyennant 10 francs environ. Et ces mercantiles re-

vendeurs ont mis la cassette "Soft Aid" dans leur catalogue... D'où le tollé de la presse informatique et surtout du comité anglais pour l'Ethiopie. Touche pas ma bonne conscience.



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

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

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

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

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

LASER 310 SENSASS !



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

GRATUIT
Imprimante 4 couleurs (quantités limitées)

Prix imbattable !

2.980 F TTC

AMSTRAD 664 TERRIBLE !



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

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

5.990 F TTC

LASER 3000X EXTRAORDINAIRE !



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

GRATUIT
1 boîte de 10 disquettes.

5.980 F TTC

Des milliers de logiciels aux bouts des doigts.

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



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

GRATUIT
1 boîte de 10 disquettes.

18.980 F TTC

Le professionnel des professionnels

LES SUPER AFFAIRES POUR TOUS...

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

APPLE'Z NOUS ! Nous sommes spécialisés...

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

L'AFFAIRE DU MOIS !
LECTEUR DISQUETTE
5 1/4 pour Apple II C
2.890 F TTC 1.590 F TTC

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

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

HIPPO JOYST

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

Ah, au fait, c'est 120 balles...

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



Bon de commande à découper et à renvoyer à
**SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre
75017 PARIS.**

Nom
Prénom
Adresse

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

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

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

HEBDOGICIEL : 160, rue Legendre 75017 PARIS.

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

BON DE PARTICIPATION

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

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

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs)

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

SEA, SUN and... GOOD GAMES!...
Tous les tubes de l'été!
COMMODORE 64 - SPECTRUM - AMSTRAD - THOMSON MO 5
ORIC - ATMEG - ZX 81 - MSX - APPLE II - ATARI

COMMODORE 64	AMSTRAD	THOMSON MO 5	ORIC	ATMEG	ZX 81	MSX	APPLE II	ATARI
BEACH HEAD FR	BEACH HEAD (US GOLD)	BEACH HEAD (US GOLD)	BEACH HEAD (US GOLD)	BEACH HEAD (US GOLD)	BEACH HEAD (US GOLD)	BEACH HEAD (US GOLD)	BEACH HEAD (US GOLD)	BEACH HEAD (US GOLD)
...



Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef:
Gérard CECCALDI
Directeur Technique:
Benôite PICAUD
Rédaction:
Michel DESANGES
Michaël THEVENET
Secrétaire:
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

MEILLEUR PRIX 20 000 FR!!
AVEC ÇA, JE POURRAI ME PAYER 5 POSTES DE TÉLÉ COULEURS POUR REGARDER GUY LUX 5 FOIS EN MÊME TEMPS!

AUX URNES!

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'hebdogiciel compte sur vous!
La marche à suivre est simple:
- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).
- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.
- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.
A renvoyer avant le 5 Septembre à minuit à HEBDOGICIEL. Concours mensuel, 160 rue Legendre 75017 PARIS.
Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousin et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est

pas bien grave! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les

ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE; pas de photocopies, cela serait trop facile!

Date limite d'envoi du bulletin de vote le Jeudi 5 Septembre à minuit.

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 5 septembre à minuit à HEBDOGICIEL, Concours Mensuel, 160 rue Legendre 75017 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT:
NOM DE L'ORDINATEUR:
NOM DU PROGRAMME:
JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT:
NOM DE L'ORDINATEUR:
NOM DU PROGRAMME:
NOM ET PRENOM:
ADRESSE:

N° 94	N° 95	N° 96	N° 97
APPLE II	ENTREE HEXA.	RUN MAN	PAINT
CANON X-07	REGIME	SPACE	POKE RTL
CASIO FX 702-P	TANKATAK	FOOD	SPACE RESCUE
COMMODORE 64	PLANE	8 AFTER 8	SPACE STORM
COMMODORE VIC 20	BANQUISE	PANIC CITY	SCHMURBLURP
HECTOR	SUPER POKE	TOPKAPI	FICHER B3X
ORIC	COBRA INVADER	FUNCTION	MUSIQUE
EXL 100	CITRONNADE	EXELMISSIL	EXELMUSIC
SPECTRUM	CHAT-GAROU	ROGER LE MAÇON	PAINT
ZX 81	ELECTRON	CARNIVALE	ILE AU TRESOR
TI 99/4A (basic simple)	CODE SECRET	KEY KONG	DERATISATION
TI 99/AA (basic étendu)	CANADAIR	CUBERT	FLIPP
T07	ENERGIC	BOMBER	CHOURRAX
AMSTRAD	BOULE INFERNALE	GOBPUZZLE	SURPRISE
MSX	LADY MAN	FROG	COMPO. MUSICAL

Lundi 2 Septembre

20h30 C+ : LES CORROMPUS
20h35 A2 : ENOLA GAY (1ère partie)
20h35 FR3 : L'ARGENT de Bresson
20h35 TF1 : PSYCHOSE (voir article)

Mardi 3 Septembre

20h30 C+ : ATTENTION UNE FEMME PEUT EN CACHER UNE AUTRE
20h35 FR3 : Dr JEKILL AND Mr HYDE (1941) de V. Fleming avec Spencer Tracy, Ingrid Bergman et Lana Turner.
20h35 TF1 : MOI L'AFRIQUE : à nos enfants
20h35 A2 : DOSSIERS DE L'ECRAN : Enola Gay

Mercredi 4 Septembre

20h30 TF1 : LE BATEAU n° 5
20h35 FR3 : LES SALTIMBANQUES (redif)
20h35 A2 : L'HEURE DE VERITE
21h00 C+ : LE CORRUPTEUR avec M. Brando
22h50 C+ : LE FRERE LE PLUS FUTE DE SHERLOCK HOLMES (voir CURIOSITES)

Jeudi 5 Septembre

20h30 C+ : CALMOS (1975) de B. Blier
20h35 FR3 : LES SALTIMBANQUES (2ème partie)
20h35 TF1 : LA MULE DU CORBILLARD
20h35 A2 : FAMILY ROCK (voir article)

Vendredi 6 Septembre

20h35 A2 : MARCHELOUP n° 5
20h35 FR3 : BRIGADE VERTE
20h35 TF1 : GALA DE LA PRESSE
21h00 C+ : LA REINE DES REBELLES (1941)
23h00 A2 : L'ACROBATE (voir CURIOSITES)

Samedi 7 Septembre

20h35 TF1 : CYRANO DE BERGERAC (voir CURIOSITES)
20h35 A2 : SPORTS : Tennis + Athlétisme
20h35 FR3 : DISNEY CHANNEL
22h50 C+ : EVIL DEAD

Dimanche 8 Septembre

20h35 A2 : LE GRAND ECHIQUIER
20h35 TF1 : DANS LA CHALEUR DE LA NUIT
20h35 FR3 : MEDITERRANEE
21h00 C+ : LES NUITS DE LA PLEINE LUNE (à voir)
22h30 FR3 : LE DRAME DE SHANGAI de Pabst

MAMAN, J'AI PEUR

Psychose

Film d'Alfred Hitchcock (1960) avec Anthony Perkins et Janet Leigh.



Adieu l'humour, je t'aimais bien, bonjour l'Horreur. Alfred n'a plus rien à prouver ni à lui-même, ni aux autres. Etant son propre producteur, il se laisse aller, il se défoule. Le père Hitch essaie de détourner l'attention des spectateurs et VLAN ! Il vous assène des horreurs. Cardiaques s'abstenir.

Marion Crane, petite employée de bureau, manque d'argent. Aussi lorsque un riche client, très chic, lui demande de porter 40.000 \$ à la banque, elle profite de l'occasion et s'enfuit avec le fric (pas chic). Marion, qui ne crâne plus, échoue dans un motel tenu par un jeune homme, Norman Bates. Norman (A. Perkins) vit en compagnie de sa vieille mère (Andy Capp), une invalide retirée dans la maison au-dessus du motel. Marion et Norman dînent ensemble entourés d'oiseaux empaillés (tiens déjà !). Norman (le freak) épie Marion à travers la cloison quand, de retour dans sa chambre, elle se déshabille pour prendre une douche. Alors qu'elle se savonne, une silhouette féminine surgit dans la salle de bains.

Diffusion le 2 à 20h35 sur TF1.

TANT QU'YA L'AMOUR

Family rock

Film de J. Pinheiro (1982) avec C. Malavoy, S. Orcier, C. Robert et S. Merle

La famille Rock n'est pas raciste, elle accepte d'accueillir ce rejeton en son sein mais voudrait bien qu'on lui explique le pourquoi du comment du titre.

Dans le petit matin gris, Christophe, Du Roc peut-être, (Malavoy) et Charlie (S. Orcier) se retrouvent dans le métro

(DUROC ?) sous une affiche de cirque. Tous deux, animés par la même passion du voyage, décident de partir sur les routes de France flanqués d'un camping-car et de leur deux enfants. Ils tentent en vain de s'intégrer au monde très fermé des forains, quand un jour, l'un d'eux leur refile le stock complet d'une loterie, en leur expliquant bien la ruse pour qu'aucun des gros lots ne soit gagné. Pas très doués pour l'arnaque, ils mettent à côté de la plaque, et en moins

de deux, il ne reste plus rien. Sans un sou vaillant, ils repartiront vers de nouvelles aventures.

Confrontation de deux mondes "marginiaux". Et en plus pour le même prix, vous découvrirez deux comédiens excellents. Malavoy a fait son chemin, et il est à croire, que pour S. Orcier, cela ne va pas tarder et les Miou-Miou et autres Adjani n'ont qu'à bien se tenir.

Diffusion le 5 à 20h35 sur A2

curiosités

LE FRERE LE PLUS FUTE DE S. HOLMES

Film de G. Wilder (1975) avec G. Wilder, M. Kahn et M. Feldman



Photo C

Espion leve-toi, s'est dit en lui-même le petit Sigi Holmes, quand son grand frère ainsi que le Dr Watson lui annoncent qu'ils partaient en voyage. Parachuté à la tête de l'agence Holmes, le voilà mêlé à des aventures plus loufoques (Holmes) les unes que les autres. Il s'en tire toujours avec maestria grâce à une main salvatrice. Serait-ce son frère et son acolyte ?... Succession de gags plus ou moins bons, le film n'est qu'une pâle copie des oeuvres de B. Wilder et de Mel Brooks. Le réalisateur devait

manquer d'argent : alimentaire "mon cher wilder".

Diffusion le 4 à 22h50 sur C+

L'HOMME QUI VOULUT ETRE ROI

Film de John Huston (1975) avec Sean Connery, Michael Caine et Christopher Plummer.

Vers la fin du XIX ème siècle, Dravot et Carnehan, deux ex-sergents de l'armée des Indes cherchent fortune dans le Pamir. Dans une vallée perdue, ils prennent la tête d'une peuplade engagée dans des



guerres tribales. Vénéré par la tribu pour son apparente immortalité, Dravot se prend au jeu et finit par prétendre descendre d'Alexandre Le Grand.

Huston concrétise un vieux rêve : réaliser un film d'aventures qui donne à réfléchir. Dans le genre, c'est parfait.

Diffusion le 8 à 20h35 sur TF1.

L'ACROBATE

Film de J. D. Pollet (1975) avec C. Melki, M. Game et G. Marchand.

Léon (Melki) est employé aux bains-douches municipaux (non, rien à voir avec la fameuse boîte de nuit où l'on bande au néon) mais il ne vit que pour le Tango, le vrai avec le bandonéon. Entre deux douches, il s'essaie à cette danse et se révèle doué. Il habite dans un ancien café autour duquel exercent un certain nombre de prostituées (boutique mon cul). Il tombe amoureux de l'une d'elles mais cette dernière le repousse. Ramon (Marchand), danseur de tango averti, est le rival de Léon. Ils régleront leurs comptes dans un duel à tango tiré. Les amoureux qui s'affrontent dans les bains publiques... Très joli film hélas trop méconnu.

Diffusion le 6 à 23h00 sur A2

CINOCHÉ !

édito

Salut les écopés !
Ah, excuses, ça c'est c'qu'on dit après les vacances de Noël, après les jolies chutes à ski. Parce que c'est sûr que les chutes de planche-à-voile c'est moins grave ! Quoique, si vous vous êtes amusés à faire de la planche sur le sable, les plantages ont dû être assez sanglants, niark ! niark ! niark ! Et que les quelques malins qui ont fait du ski d'été, sans compter les copines qui se cassent la jambe en jouant au tennis (très fort, Laure), ne viennent pas m'embêter !
Et moi ? Vous vous voulez savoir ce que j'ai bien pu faire, hein ? Non, vous vous en battez l'oeil ? Eh bien tant pis, j'vas quand même vous le dire, na !

LÉGENDE de Ridley SCOTT

Avec Tom CRUISE (qui cumule les positions de jeune et beau héros, de prince charmant, d'ermite dans ses bois reculés, et que j'aurais tendance à considérer comme un peu niais. Vu dans Outsiders de Coppola), Mia SARA (son premier film, la princesse tout ce qu'il y a de plus charmante, classique), Tim CURRY (si vous l'avez pas vu dans Rocky Horror Picture Show, c'est que vous êtes irrécupérables, parce que si vous connaissez ce film, vous savez évidemment que c'était ce même Tim Curry qui jouait Frank'n'Further. Génial) et David BENNETT (vu dans le Tambour Schléöndorff, 19 ans, 1m 40 et la tête d'un gosse de dix ans. Formidable). 1h38. USA. 15/20

Légende, est un ramassis de... légendes. Vous prenez tous les contes de fées connus, mettez-les dans un shaker, donnez un grand coup de pied

Eh ben moi, d'abord, j'ai montré à tous mes copains mon article sur "Tueur Electrique", le film qui n'existe pas, et on a bien rigolé, et déjà ça, ça m'a pris une bonne quinzaine de jours. Et le reste du temps, je m'ai tiré dans le nouveau monde, voir un peu ce que font mes potes, voir si y avait pas une ou deux fêtes qui traînaient par là. Voilà, c'est tout ce que j'ai fait pendant ces vacances idylliques. Je suis désolé de décevoir tous ceux qui étaient persuadés que j'étais effectivement dans un asile pendant mon mois de vacances et qui espéraient secrètement que j'y sois encore à la rentrée. Allez, ce sera pour la prochaine fois ! En attendant bien le bonjour chez vous et à la semaine prochaine. Marcel Louis Isidore CLOU

dedans, rajoutez une sauce à la Scott, et hop ! vous avez un film tout beau, avec un décor totalement crazy. Le décor est un énorme délire mégalomane. Faut dire que Scott a été aidé par son chef déco Assheton Gordon. Ils ont utilisé le plus grand plateau des studios de Pinewood (ils y tournent les James Bond) pour la forêt. Et quand je parle de forêt, il faut voir la taille de celle-ci, dans la série gigantesque bonjour ! Les arbres sont énormes et tous les jours ils rajoutaient une cargaison de mousses, lichens, gazons et autres plantes pour agrémenter et alimenter cette forêt. Si la forêt, essentielle dans ce film, est particulièrement chiadée ça ne veut pas dire qu'ils ont négligé le reste, loin de là, mais si je vous raconte tous les décors vous n'aurez plus de surprises puisque vous avez déjà la photo du diable. On retrouve dans cette histoire tous les traits essentiels d'un conte de fées classiques : fées, lutins, goblins, belle princesse, diable (ou ogre, selon), prince charmant, etc.

La princesse Lili se perd volontairement dans la forêt pour retrouver son boy-friend, Jack, comme celui du haricot. Il lui montre les 2 licornes gardiennes de l'équilibre du bien et du mal sur la Terre. Tuile ! Les goblins de Darkness, le fils du Diable, tuent un des bestiaux pour lui braquer sa corne magique, et l'équilibre est quasiment rompu. De plus, ils kidnappent Lili et l'autre licorne. Jack va tout faire pour les libérer avec l'aide de ses amis de la forêt.



Pour sûr, c'est bien photographié et c'est bien foisonnant, mais je trouve un manque au niveau de la consistance du scénario. Je m'explique : à vouloir mélanger tous les contes et légendes, Scott et Hjørtberg, le scénariste, sont arrivés à une histoire un peu trop classique. Il y avait selon moi deux méthodes envisageables pour cette synthèse : soit on prenait toutes les particularités de chaque conte, soit on ne prenait que les points communs, et ils choisirent la deuxième solution. C'était très certainement la plus pratique et la plus grand public mais le problème c'est qu'on reste avec une histoire presque banale. Disons que chacun y retrouvera des souvenirs d'enfance. Après tout c'est vos affaires, j'vais pas non plus commencer à m'immiscer dans

vos vies privées ! Revenons à nos licornes, non parce que si je dis moutons ça fait vraiment nul. Cela dit, je dirais presque que justement là est l'intérêt du film : tout le monde y trouve ce qu'il veut. Mais surtout, c'est un moyen de voir ce que peut accomplir un type comme Ridley Scott avec une histoire creuse, et c'est grandiose. Avec Légende on a la preuve irréfutable que Mr Scott est un grand réalisateur car avec sa patte un film est toujours un événement puisque même s'il n'y a pas d'histoire, il y a le visuel. Sinon, rest, au niveau des acteurs ça va, bien que Scott ait galéré comme une bête pour trouver les visages qu'il voulait. A noter tout particulièrement Tim Curry et ses 5 heures de maquillage quotidiennes que même que si j'avais été à sa place, je me serais pas démaquillé de tout le tournage histoire de speeder l'affaire (le temps c'est de l'argent). Donc voilà maintenant, vous savez tout sur ce film que vous attendiez depuis si longtemps, parce que bien



sûr vous l'attendiez tous avec la même impatience que moi. Allez-y sinon je vous botte le train la prochaine fois que je vous croise dans la rue.

PALE RIDER, Le cavalier solitaire de Clint EASTWOOD

Avec Clint EASTWOOD (bien entendu, mais remarquez que ça faisait longtemps qu'on ne l'avait pas vu en cow-boy), Michael MORIARTY (et avec un nom comme ça il arrive quand même à faire l'acteur), Carrie SNODGRESS (je ne répéterai pas ce que j'viens de dire, mais je n'en pense pas moins), Christopher

PENN et Richard DYSART (les méchants père et fils), Sidney PENNY (qui comme son nom ne l'indique pas est une fort jolie jeune fille) et Richard KIEL (qui comme son nom l'indique (Kiel ou Kill !) est un tueur, c'est lui qui joue Mâchoire-de-fer dans James Bond). 1h53. USA. 14/20.

Pale Rider, le dernier film d'Eastwood, voilà une nouvelle qui devrait réjouir le cœur des fans, comme moi. Ca va, c'est pas la peine de faire la remarque que je donne à ce film une note moyenne alors que je suis un fan. Mais que voulez-vous, faut bien essayer d'être objectif de temps en temps. C'est l'histoire d'une petite communauté de chercheurs d'or, des "tamiseurs", qu'arrête pas de se faire emmerder (genre raids et autres expéditions punitives) par le gros chercheur industriel du coin (canons à eau pour démolir les collines, détournement de fond et de rivière), LaHood. Un type arrive dans le village, un itrongi (dire avec l'accent, plize). Evidemment le type en question c'est Eastwood, qui prend fait et cause pour les opprimés et se fait remarquer en foutant une tannée aux types de LaHood. On le prend pour un tueur et en fait c'est un prêcheur ! Le gros LaHood se fâche tout rouge et menace les tamiseurs de leur envoyer une bande de 7 tueurs s'ils ne décarrent pas vite fait. Les tamiseurs restent et Eastwood, qui entretemps a troqué son col blanc pour un flingue, revient et tue tous les méchants dans la rue : c'est l'inévitable carnage final. Bon, ça fait déjà vu. Ça ressemble beaucoup à "Shane" avec Alan Ladd. Mais ça c'est uniquement si l'on s'en tient à l'histoire : le père Eastwood s'est ici efforcé de montrer autre chose que d'habitude. En dénonçant les méthodes destructrices de LaHood il donne un côté écolo au film. D'autre part il a développé les rapports émotionnels et affectifs des différents personnages et pour une fois c'est pas mélo. Tel le chevalier Bayard, le doux "Clint" des éperons martelant le sol défend l'opprimé face au puissant. Merci les symboles, exaltation des valeurs morales, de la liberté d'entreprendre, tralala etc. Et vas-y que je continue à vous vendre ma salade. Techniquement, Eastwood a donné dans le style authentique, tous les intérieurs sont dans la pénombre parce que la lampe à pétrole c'est pas de l'halogène, très joli, bien photographié. Du western moderno-classico. Faites comme vous voulez, allez le voir si ça vous dit, en tout cas j'aime bien.

LES COMPAQUES

Le truc à faire pour ceux qui peuvent se le permettre ou pour ceux qui comme moi, n'attendent jamais de pouvoir se permettre, c'est vraiment de s'acheter une platine pour les compacts discs. Et le temps que vous y serez, de choisir la petite Sony de poche. Paraît même qu'il va y en avoir une plus petite encore, par Philips ou je ne sais quelle boîte. La petite a cet avantage qu'elle peut s'utiliser comme un Walkman. Elle est munie du préampli nécessaire, vous l'emmenez en voyage. On me demande toujours : "alors, c'est vraiment mieux, le compact ?" Vous savez, la hi-fi microsillon était arrivée à un point de sophistication tel qu'on ne pouvait guère faire mieux. Mais il y a tout de même moins de perte avec ce système qu'avec la gravure des disques de vinyl. Je rachète souvent en compact des disques que j'ai l'habitude d'écouter en microsillon. Chaque fois j'entends des choses, des détails musicaux qui n'apparaissent pas sur l'autre. Redécouvrir des disques de Count Basie, comme "E = MC2" (excusez-moi je n'ai pas de petit 2) = Count Basie Orchestra + arrangements de Neal Hefti. Celui où il y a le champignon atomique. Croyez-moi, c'est quelque chose. "Ah bon ?" Oui. Un compact original, c'est la compilation Robert Wyatt. Une quinzaine de chansons de ce génie qui n'a pas eu de chance. Rappelons l'anecdote croustillante, pour les jeunes générations, Wyatt était le batteur d'un groupe progressiste des années soixante-dix, le fameux "Soft Machine". C'était pas rien. Sur la pochette de leur premier disque, il était écrit qu'ils avaient fait des études, les mecs. Ce n'était plus comme d'habitude des prolos qui faisaient de la musique rock pour échapper à l'usine, c'était des gens qui, à l'usine, auraient été directeurs. Et la musique suivait. Elle était intellectuelle mais les types ne se prenaient pas au sérieux pour autant. D'ailleurs, Wyatt se voulait adepte de la pataphysique, comme Boris Vian, dites donc. C'étaient des déconneurs lettrés. Ils ont

contribué à casser des barrières. L'étudiant est venu à la rock music avec la caution de ces oiseaux-là. Il y avait un peu de jazz et de progressisme dans leur machin. C'était très curieux. Personnellement, j'ai passé de bons moments avec ce groupe. Et puis la fin est venue. Robert Wyatt, dans une soirée, a sauté par la fenêtre, dit-on, accident de soir de picole, chahut, on ne sait pas trop. Ça nous rappelle que du côté des pataphysiciens, dans la bande de Boris Vian à Ville d'Avray paraît qu'un jeune type avait pris l'habitude de quitter les soirées en passant par la fenêtre. "Bon, allez, au revoir", qu'il disait. Il ouvrait la fenêtre et disparaissait. Un soir il s'est tué comme ça. Robert Wyatt n'est pas mort, mais il a perdu ses jambes. Il est dans un fauteuil roulant depuis une dizaine d'années. Je revois ce jeune batteur blond mince, vigoureux et très inventif. Il a grossi dans son fauteuil. Mais comme c'est un artiste, il continue de faire des choses. Il joue des claviers, des percussions et chante comme personne d'autre. Vous entendez



une fois cette voix frêle et vous la reconnaîtrez toujours. La compilation en compact contient 15 titres dont le "Shipbuilding" d'Elvis Costello, seul petit tube qu'il ait eu. Également, le "Strange Fruits" de Lewis Allan qu'avait chanté Billy Holliday. Les fruits

étranges, c'est la métaphore pour les noirs pendus aux arbres d'Alabama, il n'y a pas si longtemps. Remarquez, aujourd'hui il paraît que le racisme, bien que non officiel, est plus fort que jamais aux États-Unis. Et ce sont bien sûr les noirs qui subissent la crise en majorité.

Quand on voit toute cette misère et les groupes rocks qui y vont de leur élan de solidarité pour les affamés ! Et ce Geldof qui refuse les groupes noirs sous prétexte qu'il faut ramasser de l'argent pour la cause et que ce n'est pas le moment de faire de la démagogie. Mais c'est mal pensé ! S'il faut sensibiliser l'occidental moyen, il faut lui montrer que ça peut faire de la bonne musique, les noirs. Miles Davis a été filmé pour ça. Finalement on l'a retiré du programme. Alors il est une fois de plus écoeuré par la vacherie humaine, dans une interview à "Libération" il termine par "Chaque fois que je baisse ma garde, je reprend un coup. Pourtant j'ai 59 ans." C'est terrible cette histoire de bonne conscience, on peut parier que le Durand américain pour aller porter son chèque aux affamés à la boîte aux lettres ignorera les types qui crévent sur son trottoir. Dans le disque de Wyatt, il y a aussi le "Biko" de Peter Gabriel, une victime de l'Apartheid. Il a de grands élans vers le militantisme, Wyatt, mais en plus il a du talent. Il chante du Victor Jara. C'est celui à qui les hommes de Pinochet ont coupé les mains dans le stade, avant de l'abattre, histoire de lui dire : "Tu vois, toi et ta guitare, ce qu'on en fait". Ça semble loin tout ça pour nous, mais on est jamais à l'abri. Quand la vacherie se réveille quelque part et que les assoiffés de propreté prennent le pouvoir avec les pires fronts bas à leur solde, tout peut arriver. Jara, c'est comme Renaud sous le Pen au Parc des Princes... Tout peut arriver, n'importe où. A moins d'avoir une majorité en pleine conscience, et de dépenser l'énergie qu'il faut pour que ça n'arrive pas. Pourvu que ça dure, cette période molle. ce cinquante/fifty entre la droite et la gauche. Voilà mon avis : on mange notre pain blanc. Nos émotions individuelles dépendent encore



de nos individualités. Pas envie de connaître le temps des peurs et des joies collectives. Vous avez vu ça, si je suis sérieux ? Ah mais il faut, de temps en temps. Sinon le jour où je vais me présenter aux élections on va croire à une blague. Enfin, il est beau le disque de Robert Wyatt. Il y a aussi une version de "Round Midnight" du génie noir Thelonious Monk. Allez, achetez-le. Il est en vente. Par la même occasion, vous volerez la platine. C'est facile à voler je vous dis, c'est tout petit.

En microsillon, on a les albums de Kip Hanrahan, le musicien qui monte et qui fait des expériences avec tout le monde. "Vertical's currency" avec la belle voix de Jack Bruce est bien agréable. Bruce, lui c'était "Cream", son groupe. Il chante plutôt mieux qu'avant. Voilà un type qui en vieillissant ... Bon je vois que les trois quarts de la classe roupillent, j'arrête.

Berroyer.

Robert Wyatt, "Late 70's/early 80's" (Japan Record)
Count Basie and his Orchestra (Vogue)
"Vertical Currency" Kip Hanrahan (American Clave)

BD!

ebdito

On a beau dire, mais les vacances, c'est de la merde ! Au mois d'août, les bd, c'est la dèche ! Presque rien, seuls quelques petits albums qui se courent après. Dans le tas, il y a "L'Ombre qui tue" et "Les sept diables supérieurs" qui ressortent un peu. Le reste, je vous raconte pas, si je puis me permettre. Enfin, si, mais je vous le raconte dans les articles, inutile de faire redite avec l'édito. C'est vrai, le principe d'un

édito, c'est "Vous avez un canard entre les mains, mais je vais vous dire tout de suite ce qu'il y a dedans". A part ceux de Ceccaldi ("chef"), mais lui c'est à part. Au lieu de dire "cet album est bien", ce qui est stupide puisque c'est marqué dans l'article, il vaudrait mieux dire "Tiens, j'ai pris mon panier à écrire tel ou tel article". Lisez l'article sur "Les sept diables supérieurs", il est marrant. Milou.

LE BIEN CONTRE LE MAL : I A O (SEIZIEMES DE FINALE)



Je suis tout étonné. Tenez, regardez-moi : ghrzthyz. Vous

voyez, je suis étonné. Parce que l'album que cause cet article, est bon ET de chez Dupuis. C'est assez rare pour être signalé. En plus, il fait 94 pages ! Parce qu'il contient DEUX histoires, aussi bien l'une que l'autre ! Bien sûr, le récit de l'histoire pourrait laisser à penser que c'est pour les mômes. Les anges du paradis se battent contre les démons de "l'envers", et ça saigne. Les uns ont une arme qui rend les autres bons, alors que les autres ont une arme qui rend les uns mauvais. C'est les Tristus et les Rigolus version théologique. Hardy et Desberg, les auteurs, ne sont pas des moitiés d'un con. Le texte est bourré de subtilités, de finesse qui accompagnent agréablement le dessin, lui-même très agréable aussi et très subtil, ainsi que fin. Bref, c'est le pack familial de la bd.

LES SEPT DIABLES SUPÉRIEURS, de HARDY et DESBERG chez DUPUIS, 62 petits diabolins.

C'EST DU DESSIN ÇA ???



Non, ne vous faites pas avoir, c'est pas du dessin. C'est de la

photo retouchée. De la belle photo, bien retouchée, mais pas de la vraie BD quand même. Ça raconte quelques histoires avec des gens connus, d'autres avec des inconnus. En fait, on peut même dire que c'est les aventures de Jean Teulé (l'auteur) avec ses copines. Parmi celles-ci, il y a Super-Nana (ex-animatrice de Carbone 14), Sapho (chanteuse pulpeuse, grand amour de Carali) et Marilyn Monroe (qu'on ne présente plus). C'est très triste, quand même. Tout dans les tons "il neige, et le manteau de froidure recouvre mon cœur engourdi par les brumes de la solitude". Pas exactement ça, mais dans le style. Si vous aimez les cadraques insolites et la tristesse en béton armé, vous aimerez.

FILLES DE NUIT, de JEAN TEULE chez GLENAT, 38 photographies.

PAPA A TOUS



Gotlib est le père de tous les dessinateurs qui font autre chose que des petits Mickey's fades. Les premiers coups de poing



dans la gueule, les premiers coups de pieds au cul, c'est lui qui les a donnés à la bande dessinée. Aujourd'hui, Gotlib a cinquante ans, il écrit dans son canard "Fluide glacial", il ne dessine plus que rarement mais Dargaud continue à ressortir de vieilles bandes parues dans Pilote du temps où il était encore *Matin, quel journal*. Après les 5 Rubrique-à-brac, les 2 Dingodossiers, voilà le deuxième Trucs en-vrac. C'est effectivement en vrac et dans le vrac y'a du bon et y'a du moins bon. C'est du Gotlib et Gotlib ne dessine plus depuis longtemps.

Trucs-en-vrac 2 de Gotlib chez Dargaud. 53 coccinelles.



TIENS, UN TRES BON ALBUM !



Le héros de cette histoire s'appelle Jérôme K. Jérôme Bloche. Bloche, c'est une référence à l'auteur de SF Robert Bloch, et J. K. J., c'est l'auteur de "Trois hommes dans un bateau", qui est un chef-d'œuvre d'humour anglais. C'était pour situer. Donc, le héros est une jeune

type, la vingtaine environ, et son trip, c'est de se prendre pour un super-détective. Pour ça, il suit des cours de criminologie par correspondance. Un jour, il reçoit un devoir simple : suivre un homme qui débarque du train. Il s'y rend plein d'entrain et suit l'homme jusqu'à un cimetière où celui-ci se fait assassiner. Mais avant de mourir, il parvient à expliquer que c'est son prof, justement, que le devoir c'était de le surveiller mais bon, c'est raté. En revanche, le prof sait qui est l'assassin, mais ne le dit pas : "C'est ton dernier cours, à toi de découvrir qui m'a tué..." Ça part bien, hein ? Et ça continue tout le long. C'est vraiment marrant, en plus. Mais qui a pondu ce chef-d'œuvre ? Dodier, inconnu ; Makyo, inconnu, mais Le Tendre est un scénariste efficace qui est passé dans Charlie et dans Fluide Glacial. Ce sont des auteurs à suivre, comme on dit dans la télévision.

Les suspects, ce sont les élèves du professeur, mais j'arrête là afin de ne pas vous dévoiler plus avant la teneur de cette intrigue qui s'annonce passionnante. Je regarde trop la télé.

L'OMBRE QUI TUE, de DODIER, MAKYO et LE TENDRE, soyez détective en 33 leçons.

BD-PARADE

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
HISTOIRES A LA CON	CARALI	16
DOCTEUR VENTOUSE, BOBOLOGUE	BRETECHER	16
GLAMOUR BOOK	LIBERATORE	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
REGLEMENT DE CONTES	TAFFIN	15
LA TERRE CREUSE	SCHUITEN	15
LOVE TO TEN	CRUMB	15
OPERA NOIR	SANAHUJAS	15
NATHALIE	DE BOER	15



Eureka!

Personne n'a encore trouvé!



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

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

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

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

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

BIDOUILLE GRENOUILLE

Saint-Tropez, 4 heures de l'après-midi. Le soleil, par sa puissance, efface le relief des choses. C'est dommage, la petite brune qui vient de passer devant moi semblait en avoir un bon paquet, de reliefs. Saleté de soleil.

C'est ça, le farniente. Ne rien faire, sinon regarder les glaçons du whisky fondre lentement. Ça me change un peu des poursuites avec les agents de la DGSE. La dernière affaire, c'était le coup du bateau, là, de redpeace ou je ne sais quoi. J'ai bien essayé de les en empêcher, mais je n'ai pas réussi. C'est pour ça que le chef m'a envoyé en vacances pour une durée indéterminée. Alors, je glande toute la journée en attendant un signe de lui.

5 heures. J'ai commandé un nouveau whisky, mais le barman qui me l'a apporté n'est pas celui que j'avais aperçu tout-à-l'heure. Celui-ci m'a glissé en même temps une feuille de papier froissé que je m'empresse de lire.

"Solution du Mystère de Kikankankoi pour Amstrad par JC Prunet.

O, prendre batterie, e, e, e, e, prendre seau, e, n, prendre lampe, s, o, o, o, d, e, e, e, prendre fiole, o, o, o, prendre sable, e, prendre barque, décoller adhésif, prendre clef, prendre bouteille, ramer, laisser barque, d, ouvrir trappe, d, laisser clef, o, boire fiole, o, prendre ampoule, e, e, m, n, e, e, laisser fiole, prendre delta, o, o, s, m, o, visser ampoule, brancher batterie, allumer lampe, jeter sable, laisser seau, o, éteindre lampe, débrancher batterie, n, n, entrer traiteur, vendre delta, sortir, o, prendre maillot, s, entrer médecin, avaler aspirine, prendre masque, sortir, laisser maillot, entrer chasseur, acheter espadrilles, sortir, e, s, entrer tailleur, laisser batterie, acheter robe, prendre batterie, sortir, n, e, e, n, laisser batterie, laisser lampe,

s, prendre broche, o, o, o, prendre maillot, e, e, e, n, laisser maillot, laisser broche, prendre lampe, prendre batterie, laisser chaussures, entrer temple, mettre masque, casser bouteille, prendre débris, n, délivrer fille, donner robe, donner espadrilles, laisser débris, s, o, brancher batterie, allumer lampe, prendre bombe, éteindre lampe, débrancher batterie, e, s, prendre broche, prendre maillot, entrer temple, e, e, s, creuser mur.

Pour empêcher l'énergie de baisser au cours du jeu : charger le programme, lorsque vous avez le message "voulez-vous reprendre une ancienne partie", répondre oui (O), puis sans mettre le magnétophone en route, appuyez sur une touche et faire un break (Esc). On peut alors lister la partie basic du programme. Supprimer la ligne 10



et en début de ligne 15000 rajouter CH= 251:GOTO 15010. Après un RUN, l'énergie reste bloquée à 99.9." C'est le chef qui m'envoie ses instructions. Comme je connais

la clef du code, je comprends sans peine que ma mission va être de contacter PVH afin qu'il me donne le moyen de débloquer "The way of the exploding fist" sur Amstrad. En arrivant à ça! Après avoir été l'un des plus grands agents secrets d'une puissance dont je tairai le nom! Bien sûr, j'ai subi un échec avec l'affaire du "Rainbow Glabouilleur", mais quand même!

A cet instant, quelqu'un s'approche de moi et me dit : "Je suis PVH. Voulez-vous savoir comment on débloque The Way Of The Exploding Fist sur Amstrad ?

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.

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

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

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



LE TUBE DE L'ETE

Bon de commande à retourner à

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

Eureka Informatique

39, rue Victor Massé
75009 PARIS
Tél : 281.20.02
Télex : 649 385 F

Disponibles chez votre revendeur ou par correspondance

Les matériels suivants :

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

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

AU RAYON DES LASERS

Au rayon des lasers, on trouve la nouvelle imprimante Xerox 3700 dont la résolution est de 14 000 points au centimètre carré. Essayez de faire pareil avec une pointe BIC et vous m'en direz des nouvelles. Cette bête peut vous débiter quelque chose comme 1200 lignes par minute, autant dire qu'il vous faudra plus de temps pour tout lire. Dans la bécanne elle-même se trouve un cerveau de dix mégas me disent mes gars et une unité de disquette format 5 pouces 1/4. On peut visualiser son boulot sur un écran et changer des tas de paramètres, le nec plus

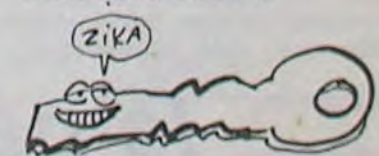


ultra dans le genre, quoi. Enfin c'est ce qu'on pourrait croire, mais il paraît qu'Agfa fait aussi bien, sinon mieux pour moins cher. En effet, la Xerox 3700 coûte près de 30 bâtons (seulement 20 pour l'Agfa). Mais à ce stade là, on n'est plus à quelques briques près.

TIENS ! UN PASSE-PARTOUT...

S'il existe une catégorie de livres parfaitement utiles et rarement ratés, il s'agit certainement des ouvrages décrivant, sans le moindre addendum de l'auteur, les capacités internes d'une machine. Dans le cas de **Clefs Pour MSX**, Tome 1, l'auteur Rémy Pineau s'est contenté d'organiser les informations de façon à rendre agréable l'usage de cet ouvrage de référence. Comme son nom l'indique, vous n'y découvrirez pas de techniques de programmation mais toutes les adresses stratégiques de la

machine ainsi que le fonctionnement de l'ensemble de ses processeurs (son, graphisme, Z80...). Dans le cadre du second tome vous pourrez trouver toutes les indications concernant les périphériques, non encore traités dans cet ouvrage consacré au système de base. **Clefs Pour MSX**, Tome 1, des éditions du PSI.



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 les cours théoriques brancheront les fans du tordu alors que les bidouilleurs se brancheront directement sur leur cours rien qu'à eux !

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

- ZX 81 ----> 55 56 61 66 71 76 81 86 91 94
- ORIC ----> 57 62 67 72 77 82 87 94
- APPLE ----> 58 63 68 73 78 83 88 94
- THOMSON ----> 59 64 69 74 79 84 89 94
- COMMODORE ----> 60 65 70 75 85 90 94

Nous arriverons, à partir de l'ordinogramme du dernier cours, à construire un algorithme ressemblant approximativement à ce qui vient. Méfiez-vous de la numérotation que je donne indicativement et non vindictivement ! Votre programme d'assembleur vous proposera sans aucun doute une autre numérotation.

100 mettre les octets du quotient à zéro

110 soustraire du dividende le diviseur et stocker le résultat dans le dividende

120 si N = 0 alors aller en 140

130 incrémenter le quotient d'une unité en appelant la routine décrite précédemment

140 effectuer une rotation à droite d'une position du diviseur (dans le but de pratiquer une division par deux)

150 si le reste (stocké dans le dividende) est inférieur strictement au diviseur alors aller en 170

160 incrémenter le quotient d'une unité (appel à la routine d'incrément multi-octets)

170 fin

Nous venons d'arriver à bout de la quatrième opération arithmétique. Ces algorithmes qui viennent d'illustrer le cours ne constituent pas l'aboutissement ultime dans le domaine de la programmation en langage machine, mais ils donnent une bonne idée de la méthode à suivre pour concevoir des algorithmes efficaces et sans bugs.

Jusqu'à présent nous nous sommes exclusivement consacré à des problèmes de programmation linéaire, ne nous souciant guère des possibilités de multi-traitement propres à nos machines. Bien qu'il soit difficilement envisageable de pratiquer plusieurs opérations simultanément, la rapidité du langage machine ouvre la porte à des programmations biscornues qui laissent croire à l'utilisation que différents calculs s'effectuent en même temps. Le principe de cette programmation s'appuie sur un système de gestion, nécessaire au bon fonctionnement de l'ordinateur, nommé les interruptions.

LES INTERRUPTIONS

Voilà une excellente tête de chapitre pour nous intéresser à la dernière grande partie restée encore intraitée dans ce cours. Tout d'abord procédons par étapes intuitives pour arriver à une approximation de ce que pourrait être ces mystérieuses interruptions. A quoi vous fait penser, de prime abord, ce terme d'interruption ? A un interrupteur ? Si vous voulez. A interrompre ? Pas mal !

Sachez déjà que des interruptions, nous dégagerons deux grands types : celles provoquées par le système (le microprocesseur de votre machine) et celles que vous commandez.

Toutes fonctionnent sur un modèle identique : un travail est en cours, ce travail est interrompu pour qu'une opération plus urgente soit effectuée et, dès celle-ci terminée, le premier travail reprend là où il avait été abandonné.

Facile comme principe de fonctionnement, n'est-ce pas ? Mais à quoi servent ces subtiles interruptions ? Rien de plus simple que d'observer le fonctionnement de votre micro-ordinateur pour déduire de celui-ci l'existence et le rôle des interruptions dirigées par le micro-processeur.

Vous vous trouvez sous le contrôle du Basic et vous admirez, sur votre écran vide, le clignotement du curseur. Vous tapez sur n'importe quelle touche et le caractère s'affiche immédiatement sur l'écran (sauf erreur de branchement de votre part). Déjà, rien qu'à ce qui précède, vous devriez sentir l'immense ingéniosité qui a permis aux concepteurs de votre micro de le rendre capable d'autant d'actions d'éclat à la fois. Le curseur clignote : une routine en langage machine fait donc varier l'état de ce dernier tous les X centièmes de seconde ; premier travail à surveiller. Vous tapez sur une touche : l'ordinateur se rend compte que vous avez enfoncé cette touche (et pas une autre en plus), il scrute donc à intervalles réguliers l'état de l'ensemble du clavier pour savoir si vous lui envoyez des caractères en pâte ou pas. S'il trouve qu'une touche a été enfoncée (grâce à la scrutation du clavier), il appelle la routine d'affichage d'un caractère à l'écran. Le caractère, une fois à l'écran, le curseur se déplace et continue à clignoter.



Vous vous rendez enfin compte des miracles que réalise, à la vitesse de son horloge, votre micro-ordinateur. Imaginons que vous avez découvert, dans le bouquin contenant le dessin de la ROM de votre machine, l'adresse de début de la routine se chargeant de la scrutation du clavier. Imaginons encore que vous modifiez le premier octet de cette routine en plaçant une instruction de fin de sous-programme. Vous supprimerez de cette façon la scrutation du clavier. Du coup toutes les autres opérations effectuées par votre micro se pratiqueront d'autant plus vite qu'il ne devra plus aller vérifier en permanence l'état des touches. Voici de quoi révolutionner votre conception



de la machine qui se trouve non loin de vous, mais ce n'est pas fini ! Je viens de vous décrire allégrement un minime exemple de ce que les interruptions dues au système peuvent provoquer. Reste à savoir que vous aussi vous pouvez gérer des interruptions en programmant.

Cette catégorie d'interruptions se nomme les interruptions logicielles. Vous pouvez en contrôler le fonctionnement grâce à un bit du registre d'état et surtout les instructions servant à modifier la valeur de ce bit, indiquant si les interruptions logicielles sont autorisées ou non. A l'aide de ces interruptions, vous pouvez à volonté permettre l'exécution de plusieurs fonctions quasi-simultanément : par exemple avoir une petite ritournelle musicale alors qu'un graphisme s'affiche à l'écran. Pour réaliser ce genre de mise en image sonore vous devrez créer une routine d'interruption qui se chargera d'exécuter la zizique à intervalles réguliers et ce durant une durée déterminée suffisamment courte pour laisser croire que dessin et musique sont simultanés.

Ces quelques exemples imagés ont dû vous pénétrer de l'imperceptible sacheur que vous ne pourriez manquer d'intégrer dans vos futures créations. Reste à savoir comment ça fonctionne ! Ce n'est pas tout de connaître l'existence de cette possibilité intrinsèque de votre ordinateur, son exploitation doit débiter dans les plus brefs délais.

Tout ce qui concerne les interruptions se retrouve canalisé sur une broche spéciale du microprocesseur dirigeant le fonctionnement de votre micro. Cette ligne hardware, la ligne d'interruption, est connectée à autant d'organes d'entrées-sorties que le constructeur (ou vous-même) le désire. En effet les interruptions servent à classer l'ordre de priorité des différentes opérations à effectuer par les périphériques (dans l'acceptation la plus large, ainsi l'écran en est un au même titre que le clavier).

A un moment donné, un organe d'entrées-sorties estime avoir besoin d'être servi par le microprocesseur. Il envoie donc un signal sous la forme d'une impulsion électrique sur cette ligne d'interruption. Dès cet instant, le processeur va chercher à satisfaire la demande du périphérique, mais pas avant d'avoir terminé l'exécution de l'instruction en cours. Dès qu'il s'est libéré de cette entrave, il sauvegarde dans la pile les registres et l'adresse de la prochaine instruction à exécuter et s'occupe de la demande émanant du périphérique. Il répond à cette demande en lançant l'exécution d'une routine de traitement des interruptions. Dès cette routine terminée, le processeur restaure les registres et le compteur ordinal de telle façon que le travail reprend comme si de rien n'était.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur THOMSON

Ah ! Aujourd'hui, c'est un grand jour. Nous allons clore enfin le chapitre "registre d'état", par un superbe topo sur les fameuses interruptions du 6809.

- C'est pas trop tôt !
Avouez qu'il n'était pas intéressant de s'attarder comme nous l'avons fait, sur les indicateurs H, N, Z, V et C du registre d'état. Il est temps maintenant d'exprimer notre talent au sujet des bits E, F et I qui concernent...

- Les interruptions. Bon c'est quoi ?
Imaginez votre microprocesseur qui fait son boulot tranquille mais reçoit cycliquement dans une de ses broches, un signal envoyé par un organe d'entrée sortie (pas moyen d'être tranquille). Notre ami comprend qu'il va devoir interrompre momentanément son travail, pour rendre un menu service au copain qui réclame ses services (il faut tout faire dans cette maison, pire qu'à l'HHHHebdo !). Pas d'affolement, tonton 6809 finit d'exécuter l'instruction en cours et sauve méthodiquement (en fait il empile dans S) le contenu du PC, du registre d'état (CC) et, si nécessaire, celui des registres destinés à être modifiés par la routine d'interruption. Ainsi, en déplaçant ces registres après l'exécution de la routine, il retrouvera intact son travail laissé en plan et pourra le poursuivre normalement.

- Mais c'est pour quoi qu'il interrompionne ?
Exemple : sous BASIC, la scrutation du clavier fait appel à une sous-routine d'interruption facile à comprendre. Il est évident que le microprocesseur en plus de son travail sur un programme donné, doit constamment examiner l'état du clavier pour détecter par exemple, un éventuel CNT/CL. Il en est de même pour le clignotement du curseur, la répétition du clavier etc... Vous imaginez facilement que la réponse aux diverses demandes d'interruptions du système, ne peut se faire en dépit du bon sens. C'est là qu'interviennent nos fameux bits E, F et I du registre CC. Sachez qu'il existe deux types d'interruptions, les "masquables" et les "non masquables". Sont appelées masquables, celles qui peuvent être inhibées ou autorisées par le programmeur en forçant un bit du CC. Sont appelées "non-masquables", celles qui ne peuvent être inhibées.

INTERRUPTIONS HARDWARE (provoquées par le système) : IRQ (masquable) est autorisée lorsque le bit I est à 0 et ignorée

lorsqu'il est à 1. IRQ est une demande d'interruption "normale", en ce sens que lorsqu'elle survient, le PC, le CC et les registres (à l'exception de S) sont sauvegardés dans la pile système. Dès lors, la mise à 1 du bit E indique que l'état complet du 6809 est sauvegardé. De plus I est mis à 1 pour interdire tout autre IRQ. Le microprocesseur va chercher en \$ FFF8 et \$ FFF9 et place dans le PC, l'adresse où est située le début de la routine d'interruption IRQ. Cette adresse de branchement est appelée "vecteur".

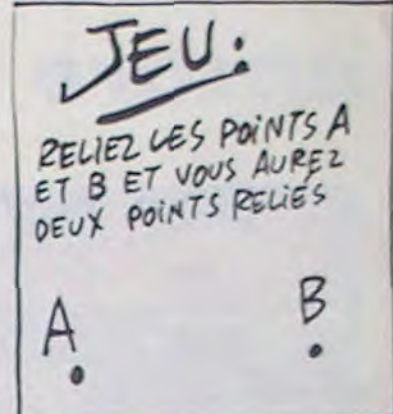
FIRQ (masquable) est autorisée lorsque le bit F est à 0 et ignorée lorsqu'il est à 1. FIRQ est une demande d'interruption "rapide", car lorsqu'elle survient, seuls PC et CC sont sauvegardés dans S (donc exécution plus rapide), ce qui a pour effet de laisser E à 0, indiquant par là que ce n'est pas l'état complet du 6809 qui a été sauvegardé. De plus, F et I sont mis à 1 pour interdire tout autre interruption. Le microprocesseur place dans le PC, le vecteur FIRQ situé en \$ FFF6 et \$ FFF7. A signaler qu'une interruption de type IRQ, laisse le bit F à 0 et autorise ainsi pendant son déroulement, une interruption de type FIRQ. NMI (non masquable) provoque la sauvegarde du PC, CC et de tous les registres (sauf S) dans S, ainsi que la mise à 1 des bits E, F et I du registre d'état. Le PC est chargé de l'adresse du vecteur se trouvant en \$ FFFC et \$ FFFD.

DMA/BREQ stoppe purement et simplement le fonctionnement du 6809 et s'octroie l'utilisation du bus d'adresses et de données. Ceci permet d'effectuer un transfert nécessitant l'emploi des bus précités, entre un dispositif d'entrée-sortie à grande vitesse et la mémoire.

INTERRUPTIONS SOFTWARE (ou logicielles, demandées par une instruction de programme) : SWI (non masquable) provoque la sauvegarde du total dans S et la mise à 1 des bits E, F et I du CC. Le PC est chargé de l'adresse du vecteur située en \$ FFF4 et \$ FFF5. SWI2 (non masquable) provoque la sauvegarde etc, et la mise à 1 de E. Donc, pendant l'exécution de cette interruption, IRQ et FIRQ peuvent intervenir. Le PC est chargé de l'adresse du vecteur située en \$ FFF4 et \$ FFF5.

SWI3 (non masquable) identique à SWI2, mais le PC est chargé de l'adresse du vecteur située en \$ FFF2 et \$ FFF3.

RTI est l'unique instruction de retour de TOUTES les routines



d'interruption. Elle a pour effet de dépiler et de restituer le contenu des registres préalablement sauvegardés.

- D'accord, mais comment détourner une interruption vers une routine maison.

En profitant d'un branchement en RAM d'une routine d'interruption (routine "vectorisée" en RAM), il est possible de "greffer" notre propre routine à une routine existante. Pour cela, il faut bien sur connaître l'adresse où se situe le vecteur-RAM et placer à cet endroit l'adresse de notre sous-programme. Par exemple, la routine TIMER (qui fait partie de IRQ), gère le clignotement du curseur et la répétition des touches et nous savons qu'elle possède un vecteur RAM en \$ 6027 et \$ 6028 (registre TIMEPT). La mise à 1 du bit 5 du registre STATUS situé en \$ 6019, permet l'ajustage sur le vecteur placé dans TIMEPT. Donc chargeons le registre D (16 bits) de l'adresse de notre programme et faisons un STD >\$ 6027. Notre vecteur ainsi chargé, plaçons dans A le contenu de \$ 6019 et faisons-lui subir un ORA # \$ 20 pour forcer le bit 5 à 1; voici notre ajustage autorisé. Il faudra ensuite terminer notre programme par un JMP \$ E830 (KBINS), qui aura pour effet de nous renvoyer à la suite de la routine d'interruption un instant détournée et de permettre ainsi sa continuation. Pour imager notre démonstration, nous vous proposons un petit exemple assez marrant. Une ligne diminue en bas de l'écran et figure le temps dont vous disposez pour taper une phrase ou pourquoi pas, un programme (c'est possible). Vous allez devoir être très rapide, car la disparition de cette ligne provoque un CLS qui vous oblige à tout recommencer. Vous remarquerez que l'emploi de l'interruption précitée, n'empêche ni la frappe, ni le clignotement du curseur. Dans un jeu, il est possible d'appliquer ce principe pour permettre par exemple, l'accompagnement musical d'une action, etc... Voilà enfin clos le chapitre "registres du 6809" (A, B, D, X, Y, U, S, DP, PC, CC, comme le temps passe), à suivre...

Les testeurs fous habitués et merci Florent (hic !..)

E830	KBIN	LDX	#\$F18
7CFF	FLDEB	LDX	#255
7CFD	ADREB	STA	,X+
	ADREB	CMPL	#\$F3F
		BLT	B1
		STX	ADREB
		INC	FLDEB
		JMP	KBIN
		LDX	>#E7C3
		ORA	#1
		STA	>#E7C3
		RTS	
		END	

8D00		ORG	#8D00	7D22	8E	5F18			
8D00	CC	LDX	#INTER	7D25	86	FF			
8D03	FD	STD	>#6027	7D27	A7	80		B1	
8D06	B6	LDA	>#6019	7D29	8C	5F3F			
8D09	8A	ORA	#20	7D2C	2D	F9			
8D0B	B7	STA	>#6019	7D2E	BF	7CFD			
8D0E	F7	CLR	FLDEB	7D31	7C	7CFF			
8D11	39	RTS		7D34	7E	E830			
				7D37	B6	E7C3		FLC	
				7D3A	8A	01			
				7D3C	B7	E7C3			
				7D3F	39				

7D00		ORG	#7D00						
7D00	86	LDX	FLDEB						
7D03	27	LDX	EFFACE						
7D05	8D	BSR	FLC						
7D07	8F	LDX	ADREB						
7D0A	6F	CLR	, -X						
7D0C	8C	CMPL	#\$F18						
7D0F	26	BNE	B2						
7D11	7F	CLR	FLDEB						
7D14	BF	B2	STX						
7D17	7E	JMP	ADREB						
7D1A	06	JMP	KBIN						
7D1C	BD	EFFACE	LDB						
7D1E	8C	JSR	>#E803						
7D1F	BD	JSR	FLC						

AMSTRAD CPC 6128 : PETIT, MAIS COSTAUD !

Suite de la page 1

LE CP/M, LA MEMOIRE ET LE RESTE

Donc, sur l'une de ces disquettes se trouve un utilitaire rajoutant deux instructions basic. Celles-ci permettent une utilisation simple de la mémoire supplémentaire, jugez plutôt : en tapant SCREENCOPY,2,1 vous recopiez l'écran vidéo qui se trouve en position 1 (soit celui que vous avez sous les yeux) dans le bloc numéro 2. En tapant SCREENSWAP,2,3 vous intervertissez le contenu des blocs 2 et 3. Intéressant, non ? L'opération prend moins d'une demi-seconde.

Pourquoi (vous allez voir l'enchaînement) y a-t-il deux versions du CP/M ? Parce que la première (CP/M 2.2) n'était qu'une version simplifiée. La seconde (CP/M 3.1 ou CP/M Plus) permet justement l'accès à ces 64 Ko supplémentaires, comme sur des machines normales. Du coup, le CPC 6128 se trouve propulsé au rang de machine normale. Dans cette mémoire et sous CP/M Plus, on peut stocker des programmes, des variables, des chaînes de caractères, bref, tout ce qu'on veut.

Le CP/M Plus est compatible avec le 2.2, mais autorise surtout une compatibilité étendue avec d'autres machines. Il rajoute en outre une grande facilité d'utilisation, tant par ses instructions supplémentaires que par les modes d'adressages étendus sur celles qui existaient déjà. Et en plus, on a 128 Ko de mémoire, ce qui s'avère nécessaire pour la plupart des applications. Bon, de toutes façons, il y a les deux.

DEUX LOGO AUSSI

Peut-on dire qu'il y a deux Logo ? Oui, on peut le dire, puisque l'une des versions est prévue pour tourner sous CP/M 2.2 et l'autre sous CP/M Plus. Intéressons-nous à la seconde, c'est la plus intéressante. Première constatation : le Logo est long. Ce n'est certainement pas un langage destiné à calculer les impôts rapidement. Par contre, il est vrai qu'il peut initier à l'informatique. C'est d'autant plus vrai dans le cas de l'Amstrad que le manuel est un petit bijou. Vous qui avez mis six mois à comprendre ce qu'est un DATA en basic, essayez le Logo pour vous rassurer : on peut devenir une super-bête en quelques minutes. Exemple : FD veut dire "forward", soit "en avant". RT veut dire "right turn", ça fait tourner la tortue (qui n'est en fait qu'un triangle) dans le sens des aiguilles d'une montre. Donc, vous tapez par exemple FD 90 RT 45 FD 90, et la tortue se déplace de 90 points, tourne sur elle-même de 45 degrés et se redéplace de 90 points. Bien sûr, il serait fastidieux de tracer une forme géométrique de cette façon, c'est pourquoi on peut créer des procédures. Exemple : je désire dessiner un carré. Je vais définir la procédure "carré" en tapant :

```
TO CARRE
REPEAT 4 (FD 90 RT 90)
END
```

Et lorsque je taperai "CARRE", la tortue va répéter quatre fois (REPEAT 4) le mouvement "en avant, 90 points, rotation à droite de 90 degrés" et donc me dessiner un carré. On peut imbriquer des procédures :

```
TO ROSACE
REPEAT 36 (CARRE RT 10)
END
```

De cette façon, 36 carrés vont être dessinés avec un angle de rotation de 10 degrés entre chaque, ce qui va me donner une superbe rosace. Dernière expérience avec le Logo :

```
TO PLANTAGE
PLANTAGE
END
```

La procédure PLANTAGE va faire appel à elle-même, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de mémoire disponible. Un "out of Logo workspace" apparaît alors, indiquant le manque de mémoire disponible. Rigolo, non ?

UN PEU DE BASIC ?

Quelques petites instructions, au hasard, pour vous faire saliver un peu : AFTER et EVERY génèrent des interruptions et permettent d'exécuter des sous-programmes APRES un certain temps ou TOUTES LES x secondes. DI et EI se chargent de rétablir ou de supprimer les priorités d'interruption, lorsque par exemple un AFTER et un EVERY entrent en conflit. Tout est prévu, dis donc.

Le système de gestion d'erreurs est tel que pour provoquer une erreur, il faut taper sur la machine avec un

marteau. Par exemple, c'est un des rares ordinateurs (avec le Texas) à posséder une instruction EOF (End Of File, fin de fichier), qui, utilisée avec WHILE (tant que) sous la forme WHILE NOT EOF (tant qu'on n'est pas à la fin du fichier) INPUT ce qu'on veut. Ainsi, plus besoin de savoir combien d'enregistrements comporte un fichier. Du côté des erreurs, on trouve aussi ERR, DERR, ERL, ERROR, ON ERROR et RESUME. Je vous dis qu'on ne peut pas se planter.

Pour les graphismes, contrairement au 464, on trouve un FILL qui remplit des figures fermées, un FRAME qui synchronise l'affichage avec le balayage vidéo (ça donne par exemple un scrolling d'une douceur cajolinesque).

MAX retourne l'élément le plus grand d'une liste, pratique pour les High-scores, tandis que MIN retourne le plus petit, très adapté pour les impôts. ROUND arrondit un chiffre à un nombre de décimales désirées. On peut l'utiliser avec PRINT USING pour créer des tableaux.

UNT convertit un argument en un nombre entier signé en complément à deux. Avec BINS qui convertit un nombre quel qu'il soit en sa représentation binaire, ça peut être utile. Ça suffit avec le basic.

LA GRILLE
RAYEZ DANS CETTE
GRILLE TOUTES LES
LETTRES FIGURANT PLUS
QU'UNE FOIS, ET VOUS
DECOUVRIREZ UN MOT
SECRET !

K	L	J	F	S	B	W
Q	C	D	P	T	R	S
Q	U	Q	B	A	X	D
R	I	V	W	I	E	T
D	O	F	P	E	L	Y
Z	A	B	M	N	U	Z
V	H	S	X	R	J	H
A	K	G	E	M	K	V
Y	P	J	T	L	W	X
H	I	U	M	F	Y	Z

SOLUTION : CONG !

LE DESSERT

Les connecteurs, si ça vous branche : on trouve à l'arrière de la machine une prise pour un deuxième lecteur de disquettes, une prise moniteur, deux connecteurs pour l'alimentation (une pour l'unité centrale et une pour le lecteur de disquettes), une prise d'extension (pour un modem ou n'importe quoi d'autre, qu'importe le périphérique pourvu qu'on ait l'interface) et une prise imprimante. Sur le côté, on peut brancher un lecteur de cassettes, une manette de jeu (une seule !) et un ampli stéréo.

L'ADDITION, S'IL VOUS PLAÏT

Parlons boeuf mais parlons chien : les prix. Pour 4490 francs, vous aurez la version monochrome, prête à brancher, avec unité centrale, moniteur vert, lecteur de disquettes, les deux disquettes système, le manuel d'enfer, et un seul fil pour brancher tout ça. Pour la version couleur, il faudra compter 1500 balles de plus. Ce qui est tout de même (je le dis ?) le meilleur rapport qualité/prix du marché, puisque l'Atari 520 ST n'est toujours pas là.

EN CONCLUSION DE GUISE

Je profite de cette conclusion pour placer quelques informations : le CPC 6128 devrait être disponible dès début septembre, ainsi qu'une interface RS 232 à 590 francs et un stylo optique à 290 francs. La compagnie britannique Hisoft vient de sortir un compilateur C, qui vaut quand même près de 500 balles. Voilà.

Des projets ? Non, tout au plus des coups d'oeil vers une souris, vers le disque optique, des logiciels intégrés en cartouche, rien de précis. 1986 devrait être une année de consolidation pour Amstrad. Enfin, presque : on murmure qu'un produit révolutionnaire devrait sortir bientôt. Wait and see.

POURQUOI PAYER PLUS CHER ?

L'ENSEMBLE: 990 f.

ORIC ATMOS + PERITEL + ALIM + 3 CASSETTES DE JEUX

LOGICIELS ORIC 1

ASSEMBLER DISASS	102.00	INTERTRON	60.49
ASTERIODS	69.97	MONITEUR 1.0	105.55
CARN 3	60.49	MULTIGAMES	53.37
CASPAK	71.16	ORILE	60.49
CASSE BRIOLES	49.81	ORIC FLIGHT	37.95
CENTREDE/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	166.04
HYPER MASTER MIND	60.49	ZODIAC	79.46

LOGICIELS ORIC 1 & ATMOS

3D INVADERS	79.46	J'APPRENS LA CAO	135.20
ACHERON'S RAGE	79.46	KIT ECRAN	112.67
L'ANGLAIS D'OR	135.20	COMPILEUR BASIC	171.97
ANNUAIRE	105.55	LE PROTECTOR	71.16
AS DES AS	112.67	LOTORIELS	90.14
AUTHOR	130.46	MYSTERY TOWER	79.46
CHES	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	QUICK A JACK	79.46
GESTION DE STOCK	135.20	RAT SPAT	79.46
GHOST GOBLER	85.39	SCUBA DIVE	79.46
GOODLORIC	71.16	SUPER COPY ECRAN	112.67
GREEN CROSS TOAD	85.39	SUPER FRUIT	79.46
HARRIER ATTACK	79.46	TRICK SHOT	79.46
HUBERT	90.14	ULTIMA ZONE	79.46
INVADERS	85.39	XENON 1	97.25
J'APPRENS L'ANGLAIS	105.55	ZORGON'S REVENGE	88.55

PERIPHERIQUE & ACCESSOIRES

Moniteur couleurs OR14	2750
Cable peritel avec alimentation	150
Moniteur monochrome vert	950
Cable 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
Cable pour imprimante	150
Interface joystick programmable	350
Joystick QUICKSHOT 1	95

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

ORIC 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.

DEULIGN...IMITABLE!

Après un bref séjour (m'enfin, à quand les onze mois de vacances ?) dans la Transe profonde, nous voici prêts à flemmarder à nouveau tels les lézards au soleil, juste le temps de pondre les deulignes hebdomadaires. Y'a pas à dire, vous ramez encore plus en vacances que pendant l'année : la production du mois frise le zéro absolu. Un scandale, oui madame. Pour un peu l'infarctus me laissait raide... Allez les mecs, au boulot ! Les vacances, c'est pour l'année prochaine maintenant !

Laurent GAUTHIER, fils spirituel des impressionnistes, se complait à vous impressionner... la ré-tine !

Listing Commodore ▼

```
0 DATA165,211,141,134,2,76,49,234:
FOR=0T07:READQ:POKEA+49152,Q:NEXT
1 POKE56334,0:POKE788,0:POKE789,19
2:POKE56334,1
```

Gérard COLLIN profite de ce doux mois de septembre pour se remettre (financièrement) de son voyage à Monaco.

Listing Spectrum ▼

```
1 BEEP 1.50: BEEP .5:40: LET
s=5-2: PRINT AT 0,0;S;R;S;: F
OR f=130 TO 0 STEP -2: POKE 2350
5,f: BEEP .002,f/10: PRINT AT 10
,10; INK 1: PAPER 7;a(1): PAPER
5;: PAPER 7;a(2): PAPER 5;:
PAPER 7;a(3): NEXT f: LET s=s+
2.5*(a(1)<a(2) AND a(2)<a(3) A
ND a(1)<a(3))+8*(a(1)=a(2) AND
a(1)=a(3)): PRINT AT 0,0;S;:
IF s>=2 THEN PRINT AT 21,0;"M
ETTEZ 2$": PAUSE 0: PRINT AT 21,
0;: FOR i=1 TO 3: LET
r=INT (RND*3): LET a(i)=: NEXT
i: GO TO 1
2: PRINT "UNE TOUCHE SUP": PAU
SE 0: PAPER 0: BORDER 1: INK 7:
CLS: DIM a(3): LET d=6: LET s=2
0: FOR i=1 TO 3: LET r=INT (RND*
3): LET a(i)=r: NEXT i: LET a=s
```

Didier BALLOUARD souffre visiblement d'une myopie non seulement congénitale mais sûrement galopante.

Listing Oric ▼

```
0 FORI=600T0650:POKEI,10:NEXT
1 HIRES:PRINTCHR$(4);:TEXT:PRINT
```

Sylvain ACQUISTAPACE révolutionne son micro en lui offrant la parole. Champion toute catégorie de la brieveté, il vous propose du coup plusieurs solutions !

Listings ZX 81 ▼

```
1 RUN USR 1000
2 RUN
1 LPRINT
2 RUN
```

Le sourire que vous offre Michel LAYAT vaut bien un ou deux logiciels, regardez...

Listing Apple ▼

```
1 FOR X = 1 TO 12:Y = - X: HOME
: FLASH: GR: HTAB X + 5: VTAB
5: PRINT "aaaaaa": HTAB Y +
27: PRINT "addudddd": HTAB
X + 2: PRINT "addudddd":
HTAB Y + 26: PRINT "du7777
7TDDDD": HTAB X + 1: PRINT "
DDU77777UDDDD": HTAB Y + 2
5: PRINT "DUU77777UUTDDD": HTAB
X + 1: PRINT "DUUUUU777UUUU
DD": HTAB Y + 25: PRINT "DUU
5EU7U5EUDDDD"
2 HTAB X + 1: PRINT "077U57U75
57DDDD": HTAB Y + 24: PRINT
"ad77777U77UDDDD": HTAB X:
PRINT "DDU77777UUEDDDDD": HTAB
Y + 24: PRINT "DDEU77U7U7U
DDDD": HTAB X: PRINT "DDUU7
7777UDDDDDD": HTAB Y + 24: PRINT
"DDUU51111UDDDDDD": HTAB X:
PRINT "DDDDDD75UUEDDDDD": HTAB
Y + 25: PRINT "DDDDGGEDDDDD
DDD": NEXT
```

Tâchez de vous remettre dare-dare à vos claviers, je m'ennuie sans deulignes.

JEEP 123

Cherchons volontaires un peu kamikazes, pour tester par le combat les capacités exceptionnelles du prototype "JEEP 123".

Didier POGGIO

Mode d'emploi :
Les listings 1 et 2 sont les programmes objets à rentrer à partir de CALL-151, vérifiez par HEX-CHECK.
- LISTING 1 : à sauvegarder par BSAVE JEEP 123,AS 8000,LS 107A
- LISTING 2 : à sauvegarder par BSAVE FORMES,AS 6000,LS 5AA

LISTING 1

8000-A2 00 80 0F 80 F0 16 20 (*56)
8008-3D F0 E9 E0 0E D0 F3 84 (*B1)
8010-C2 C0 CF C1 C4 C6 CF D2 (*1F)
8018-0E C5 D3 8D 00 A2 60 86 (*12)
8020-4E A2 00 86 F0 A2 31 86 (*32)
8028-FC A2 60 86 F8 A2 91 86 (*F6)
8030-FA A2 96 86 F9 A2 9F 86 (*0A)
8038-F8 A2 AB 86 F7 A2 C1 86 (*65)
8040-F6 A2 D7 86 F5 A2 E7 86 (*33)
8048-F4 A2 F2 86 F3 A2 61 86 (*94)
8050-DF A2 02 86 F2 A2 12 86 (*3D)
8058-F1 A2 22 86 F0 A2 24 86 (*07)
8060-DE A2 33 86 D8 A2 44 86 (*74)
8068-DC A2 43 86 D8 A2 42 86 (*C8)
8070-DA A2 DF 86 9F A2 E2 86 (*77)
8078-9E A2 F7 86 9C A2 62 86 (*97)
8080-9D A2 03 86 98 A2 0E 86 (*08)
8088-9A A2 18 86 99 A2 28 86 (*30)
8090-98 A2 36 86 97 A2 47 86 (*7E)
8098-96 A2 56 86 95 A2 63 86 (*36)
80A0-94 A2 76 86 93 A2 83 86 (*99)
80A8-92 A2 F5 86 91 A2 63 86 (*95)
80B0-90 A2 00 86 9F A2 06 86 (*19)
80B8-8E A2 38 86 8D A2 80 86 (*88)
80C0-8C A2 44 86 8B A2 D9 86 (*7A)
80C8-8A A2 64 86 89 A2 2B 86 (*4D)
80D0-89 A2 7C 86 87 A2 CA 86 (*88)
80D8-88 A2 70 86 85 A2 C8 86 (*3B)
80E0-0A A2 00 86 17 A2 A0 86 (*87)
80E8-04 A2 07 86 12 A2 00 86 (*02)
80F0-05 A2 28 86 06 A2 0A 86 (*21)
80F8-07 86 08 A2 1E 86 08 A2 (*1A)
8100-03 86 09 A2 00 86 0C 86 (*22)
8108-4B A2 44 86 0D A2 01 86 (*23)
8110-14 A2 00 86 47 A2 00 86 (*51)
8118-10 86 4A 86 4D A2 9C 86 (*A2)
8120-12 A2 0E 86 14 A2 0E 86 (*06)
8128-41 A2 06 86 49 A2 06 86 (*08)
8130-82 A2 05 86 53 A2 06 86 (*02)
8138-57 A2 08 86 55 A2 00 86 (*09)
8140-56 A2 07 86 51 A2 00 86 (*77)
8148-5B A2 04 86 5E A2 0C 86 (*0D)
8150-61 A2 00 86 64 A2 14 86 (*11)
8158-63 A2 85 86 67 A2 FE 86 (*4F)
8160-79 A2 92 86 6E A2 9A 86 (*1F)
8168-6D A2 92 86 6C A2 9A 86 (*09)
8170-68 A2 86 6A A2 A6 86 (*09)
8178-67 A2 82 86 68 A2 00 86 (*83)
8180-6F 86 70 86 71 86 72 86 (*1C)
8188-63 86 74 86 75 A2 00 86 (*5A)
8190-62 A2 9C 86 6D A2 00 A2 (*9B)
8198-70 86 52 A2 99 86 59 A2 (*22)
81A0-08 86 5A A2 96 86 43 A2 (*47)
81A8-0A 86 0E 86 0F 20 55 86 (*8D)
81B0-42 00 8E 10 C0 A2 01 86 (*09)
81B8-07 86 50 20 D8 F3 A2 20 (*88)
81C0-06 86 20 8E 83 20 AA 8B (*4C)
81C8-20 56 8F 2C 54 C0 2C 52 (*3F)
81D0-02 44 86 8E A4 A6 E4 8E (*CE)
81D8-84 E4 80 F0 20 86 1A (*4E)
81E0-A2 00 86 19 A2 05 86 18 (*04)
81E8-20 88 83 A2 64 A0 00 A9 (*04)
81F0-32 20 5C 83 A6 85 A4 88 (*C2)
81F8-20 62 83 C4 05 81 20 32 (*CB)
8200-85 20 32 85 A2 03 20 EC (*7F)
8208-F8 20 0F 82 C4 02 82 A2 (*7B)
8210-72 A0 00 49 46 20 5C 83 (*C3)
8218-46 8B A4 20 62 83 20 (*9B)
8220-62 84 20 90 84 A2 5F A0 (*8F)
8228-00 A9 5A 20 5C 83 A6 8A (*20)
8230-44 70 20 62 83 20 90 84 (*C1)
8238-20 52 84 A2 7E A0 00 A9 (*13)
8240-5A 20 5C 83 A6 89 A4 88 (*46)

8248-20 62 83 60 20 54 C0 2C (*35)
8250-52 C0 2C 57 C0 2C 50 C0 (*95)
8258-AE 10 C0 E0 7F 80 17 A6 (*E0)
8260-FF E8 86 FF C4 F0 06 EA (*88)
8268-EA EA 4C 64 92 2C 54 C0 (*12)
8270-2C 51 C0 4C 4C 82 A2 00 (*9D)
8278-20 EC F6 20 0F 92 A2 64 (*51)
8280-A0 00 A9 32 20 5C 83 A6 (*62)
8288-85 A4 88 20 62 83 20 64 (*2C)
8290-88 20 8A 88 20 EF 88 20 (*C0)
8298-34 89 20 79 89 A6 52 8A (*13)
82A0-18 69 78 85 52 20 EF 88 (*9A)
82A8-A5 52 38 E9 78 20 BE 89 (*4A)
82B0-20 88 8A 20 D9 8A 20 18 (*69)
82B8-88 20 96 8E A2 03 20 EC (*DE)
82C0-F6 A6 03 E0 00 F0 03 4C (*8C)
82C8-0F 83 A2 00 20 EC F6 A6 (*02)
82D0-02 A0 00 A5 04 20 5C 83 (*FC)
82D8-46 FC A4 FE 20 62 83 A2 (*63)
82E0-03 20 EC F6 A6 00 86 02 (*18)
82E8-A0 00 A5 04 20 5C 83 A6 (*5B)
82F0-FD A4 FE 20 62 83 20 D7 (*91)
82F8-83 20 8F 85 20 A8 85 20 (*84)
8300-FF 85 20 1C 86 20 66 83 (*05)
8308-A2 01 86 03 4C 8E 82 A2 (*C4)
8310-00 20 EC F6 A6 02 A0 00 (*3E)
8318-A5 04 20 5C 83 A6 FD A4 (*A1)
8320-FE 20 62 83 A2 03 20 EC (*52)
8328-F6 A6 00 86 02 A0 00 A5 (*01)
8330-04 20 5C 83 A6 FC A4 FE (*8F)
8338-20 62 83 20 D7 83 20 8F (*1A)
8340-85 20 A8 85 20 FF 85 20 (*F2)
8348-1C 86 20 66 83 A2 00 86 (*78)
8350-03 4C 8E 82 60 20 E2 F3 (*12)
8358-A0 52 C0 60 20 11 F4 (*93)
8360-00 60 20 01 F6 60 A2 00 (*75)
8368-20 1E FB C0 EB 80 12 C0 (*8C)
8370-1E 90 01 60 A6 00 E0 1E (*87)
8378-90 06 38 8A E5 01 85 00 (*45)
8380-60 A6 00 E0 F0 B0 9F 18 (*87)
8388-8A 65 01 85 00 A2 02 (*A8)
8390-20 EC F6 A9 A0 85 FF A0 (*09)
8398-00 A6 FF E8 E0 A7 F0 17 (*11)
83A0-8A 85 FF A2 00 20 11 F4 (*97)
83A8-A9 17 A2 01 A4 FF 20 3A (*5C)
83B0-F5 20 C8 F5 C4 97 83 60 (*03)
83B8-A6 17 E0 01 D0 01 60 18 (*F9)
83C0-A0 00 A0 30 C0 A6 1A CA (*9B)
83C8-D0 F0 C6 18 00 F4 C4 19 (*0A)
83D0-F0 04 C6 19 50 EC 60 A4 (*53)
83D8-05 C0 F0 19 C0 01 F0 (*1D)
83E0-09 C0 02 F0 09 C0 03 F0 (*01)
83E8-09 60 20 DA 8E 60 20 76 (*28)
83F0-8F 60 20 C0 8F 60 A6 47 (*01)
83F8-F0 04 20 81 87 60 20 35 (*67)
8400-84 A2 20 20 EC F6 A6 0A (*80)
8408-A0 00 A5 08 20 5C 83 A6 (*57)
8410-FB A4 FE 20 62 83 A2 03 (*C1)
8418-20 EC F6 A6 07 A0 00 A5 (*9E)
8420-08 20 5C 83 A6 FB A4 FE (*0E)
8428-20 62 83 20 52 84 20 61 (*76)
8430-85 20 72 86 60 A6 07 86 (*13)
8438-0A E4 00 80 03 4C 49 84 (*0C)
8440-A6 07 8A 38 E5 09 85 07 (*7D)
8448-60 A6 07 8A 18 65 09 85 (*8A)
8450-07 60 A2 01 86 19 A0 00 (*8F)
8458-84 18 A9 01 85 1A 20 88 (*33)
8460-83 60 A2 00 86 15 A6 15 (*61)
8468-E8 86 15 E0 F0 10 86 (*AD)
8470-1A A2 01 86 18 A2 00 86 (*0C)
8478-19 20 88 83 4C 66 84 60 (*8C)
8480-A2 00 86 19 A0 02 84 18 (*03)
8488-A5 07 85 1A 20 88 83 60 (*46)
8490-A2 1E 86 15 A6 15 E8 86 (*F2)
8498-15 E0 64 F0 10 86 1A A2 (*6F)
84A0-01 86 18 A2 00 86 19 20 (*82)
84A8-B8 83 4C 94 84 60 A2 00 (*A5)
84B0-86 19 A0 02 84 18 A5 43 (*47)

8488-85 1A 20 88 83 60 A2 00 (*46)
84C0-86 19 A0 02 84 18 A9 FF (*F7)
84C8-85 1A 20 88 83 60 A2 00 (*46)
84D0-86 19 A0 02 84 18 A9 66 (*6E)
84D8-85 1A 20 88 83 60 A2 00 (*46)
84E0-86 15 A6 15 E8 E8 E8 86 (*4E)
84E8-15 E0 78 F0 10 86 1A A2 (*53)
84F0-01 86 18 A2 00 86 19 20 (*82)
84F8-88 83 4C E2 84 60 A2 00 (*D3)
8500-86 15 A6 15 E8 86 15 E0 (*88)
8508-FF F0 26 86 1A A2 01 86 (*90)
8510-18 A2 00 86 19 20 88 83 (*3E)
8518-20 80 84 A5 15 38 E9 0A (*4F)
8520-AA 86 1A A2 01 86 18 A2 (*A9)
8528-00 86 19 20 88 83 4C 02 (*CA)
8530-85 60 A2 00 86 15 A6 15 (*67)
8538-E8 86 15 E0 FF F0 21 86 (*33)
8540-1A A2 01 86 18 A2 00 86 (*03)
8548-19 20 88 83 A2 00 86 19 (*3F)
8550-A0 02 84 18 A5 15 69 08 (*2F)
8558-85 1A 20 88 83 4C 36 85 (*78)
8560-60 A6 08 86 08 A6 0C E0 (*09)
8568-00 F0 12 A6 E0 19 90 (*25)
8570-07 8A 38 E5 16 85 08 60 (*AB)
8578-A2 00 86 0C 60 A6 08 E4 (*02)
8580-00 80 07 8A 18 65 16 85 (*0E)
8588-08 60 A2 01 86 0C 60 A6 (*87)
8590-10 E0 01 F0 12 AE 61 C0 (*1C)
8598-E0 80 90 08 A2 01 86 10 (*CE)
85A0-A6 00 86 11 20 62 84 60 (*97)
85A8-A6 10 F0 FB A2 00 20 EC (*D3)
85B0-F6 A6 13 A0 00 A5 12 20 (*74)
85B8-5C 83 A6 FA A4 FE 20 62 (*9B)
85C0-83 A2 03 20 EC F6 A6 11 (*AF)
85C8-A0 00 A5 12 20 5C 83 A6 (*4E)
85D0-FA A4 FE 20 62 83 A6 11 (*06)
85D8-86 13 9A 38 E5 14 85 11 (*42)
85E0-C9 0F 90 01 60 A2 00 86 (*13)
85E8-10 A2 00 20 EC F6 A6 13 (*3D)
85F0-A0 00 A5 12 20 5C 83 A6 (*4E)
85F8-FA A4 FE 20 62 83 60 A6 (*A7)
8600-40 E0 01 F0 16 AE 62 C0 (*8A)
8608-E0 80 90 0F A2 01 86 40 (*9A)
8610-A6 00 8A 18 69 03 85 42 (*99)
8618-20 90 84 60 A6 40 F0 FB (*89)
8620-A2 00 20 EC F6 A5 44 A0 (*D9)
8628-00 A6 42 20 5C 83 A6 F9 (*44)
8630-A4 FE 20 62 83 A2 03 20 (*1A)
8638-EC F6 A6 42 A0 00 A5 43 (*88)
8640-20 5C 83 A6 F9 A4 FE 20 (*DA)
8648-62 83 A6 43 86 44 8A 38 (*74)
8650-E5 41 85 43 C9 0F 90 01 (*35)
8658-60 A2 00 86 40 A2 00 20 (*86)
8660-EC F6 A5 44 A0 00 A6 42 (*8F)
8668-20 5C 83 A6 F9 A4 FE 20 (*DA)
8670-62 83 A2 91 86 43 60 A6 (*D1)
8678-40 E0 00 F0 27 A6 08 86 (*5F)
8680-46 A4 07 84 45 E4 03 90 (*13)
8688-18 8A 38 E9 00 AA E4 43 (*40)
8690-10 12 98 38 E9 07 C5 42 (*6B)
8698-80 0A 18 69 0C A2 42 90 (*0D)
86A0-03 20 A5 86 60 A2 00 86 (*44)
86A8-40 A2 91 86 43 A2 00 20 (*3A)
86B0-EC F6 A5 44 A0 00 A6 42 (*8F)
86B8-20 5C 83 A6 F9 A4 FE 20 (*DA)
86C0-62 83 A2 00 20 EC F6 A4 (*DD)
86C8-05 C0 00 F0 0D C0 01 F0 (*09)
86D0-25 C0 02 F0 3A C0 03 F0 (*1E)
86D8-4F 60 A6 07 A0 00 A5 08 (*80)
86E0-20 5C 83 A6 FB A4 FE 20 (*0B)
86E8-62 83 A2 01 86 47 A2 00 (*21)
86F0-84 48 20 23 8F 60 A6 07 (*93)
86F8-A0 00 A5 08 20 5C 83 A6 (*54)
8700-8E A4 90 20 62 83 A2 01 (*DB)
8708-86 47 A2 00 86 48 60 A6 (*6B)
8710-07 A0 00 A5 08 20 5C 83 (*56)
8718-A6 8C A4 90 20 62 83 A2 (*7D)
8720-01 86 47 A2 00 86 48 60 (*CC)

8728-A6 07 A0 00 A5 08 20 5C (*D0)
8730-83 A6 86 A4 88 20 62 83 (*4E)
8738-A2 01 86 47 A2 00 86 48 (*0E)
8740-60 A2 03 20 EC F6 A6 48 (*15)
8748-E8 86 48 E0 08 F0 33 E0 (*1E)
8750-01 F0 32 E0 02 F0 2E E0 (*1F)
8758-03 F0 41 E0 04 F0 3D E0 (*7B)
8760-05 F0 60 E0 06 F0 5C E0 (*3F)
8768-07 F0 0E 0E 08 F0 0D E0 (*0C)
8770-09 20 7C 87 E0 0A 20 7F (*47)
8778-87 4C E7 87 4C F9 87 4C (*05)
8780-FF 87 4C 03 88 A6 07 A0 (*8E)
8788-00 A5 08 20 5C 83 A6 F7 (*0D)
8790-A4 FE 20 62 83 20 52 84 (*2A)
8798-20 80 84 60 A2 00 20 EC (*6D)
87A0-F6 20 85 87 A2 01 20 EC (*88)
87A8-F6 A6 07 A0 00 A5 08 20 (*79)
87B0-5C 83 A6 F6 A4 FE 20 62 (*97)
87B8-83 20 80 84 20 68 80 20 (*42)
87C0-AE 84 60 A2 00 20 EC F6 (*02)
87C8-20 A9 87 A2 07 20 EC F6 (*91)
87D0-A6 07 A0 00 A5 08 20 5C (*D3)
87D8-83 A6 F5 A4 FE 20 62 83 (*4B)
87E0-20 AE 84 20 52 84 60 A2 (*3E)
87E8-00 20 EC F6 20 80 87 20 (*6D)
87F0-BE 84 20 68 80 20 CE 84 (*95)
87F8-60 EA 20 68 80 EA 60 20 (*E5)
8800-BE 84 60 A2 00 86 48 20 (*16)
8808-52 84 20 80 84 20 AE 84 (*8F)
8810-A4 05 C0 F0 0D C0 01 (*5D)
8818-F0 16 C0 02 F0 1F C0 03 (*08)
8820-F0 2C 60 01 84 05 A2 (*3E)
8828-00 86 47 A2 0A 86 07 60 (*88)
8830-A0 02 84 05 A2 00 86 47 (*40)
8838-A2 0A 86 07 60 A0 03 84 (*8E)
8840-05 A2 00 86 47 A2 FF 86 (*85)
8848-07 A2 6E 86 08 60 A0 00 (*8D)
8850-84 05 A2 00 86 47 A2 0A (*4A)
8858-86 07 A2 64 86 08 86 08 (*44)
8860-20 08 90 60 A6 4A 8E 86 (*59)
8868-A4 E4 49 F0 01 60 A2 01 (*D5)
8870-86 A8 06 07 E8 E8 86 86 (*02)
8878-40 A6 08 86 4C A2 00 86 (*0D)
8880-5B A2 00 86 50 A6 40 86 (*4F)
8888-5C 60 A6 48 E0 00 F0 38 (*9F)
8890-A2 00 20 EC F6 A5 81 A0 (*1C)
8898-00 A6 40 20 5C 83 A6 F8 (*9A)
88A0-A4 FE 20 62 83 A2 03 20 (*1A)
88A8-EC F6 A6 40 A0 00 A5 4C (*8A)
88B0-20 5C 83 A6 F8 A4 FE 20 (*8D)
88B8-62 83 A6 4C 86 81 8A 18 (*9E)
88C0-65 82 85 4C 99 80 01 (*C0)
88C8-60 A2 00 20 EC F6 A5 81 (*8D)
88D0-A0 00 A6 40 20 5C 83 A6 (*12)
88D8-FB A4 FE 20 62 83 A2 00 (*C1)
88E0-86 48 A2 01 86 58 A2 A0 (*81)
88E8-84 50 A6 40 86 5C 60 A2 (*28)
88F0-00 20 EC F6 A6 50 A0 00 (*6C)
88F8-A5 51 20 5C 83 A6 F0 A4 (*8F)
8900-DF 20 62 83 A2 03 20 EC (*73)
8908-F6 A6 52 A0 00 A5 51 18 (*4E)
8910-69 01 85 51 C9 9B 80 15 (*48)
8918-20 5C 83 A6 F0 A4 DF 20 (*F2)
8920-62 83 A6 52 86 50 8A 18 (*51)
8928-65 53 85 52 60 02 0A 86 (*AF)
8930-51 4C 18 89 A2 00 20 EC (*E2)
8938-F6 A6 54 A0 00 A5 55 20 (*74)
8940-5C 83 A6 F0 A4 DF 20 62 (*8D)
8948-83 A2 06 20 EC F6 A6 56 (*8D)
8950-A0 00 A5 55 18 69 01 85 (*A5)
8958-55 C9 9E 80 15 20 5C 83 (*58)
8960-A6 F0 A4 DF 20 62 83 A6 (*4A)
8968-56 86 54 8A 18 65 57 85 (*A1)
8970-56 60 A2 0A 86 55 4C 5D (*5C)
8978-89 A2 00 20 EC F6 A6 58 (*EF)
8980-A0 00 A5 59 20 5C 83 A6 (*05)
8988-F0 A4 DF 20 62 83 A2 07 (*8F)
8990-20 EC F6 A6 5A A0 00 A5 (*C3)



A SUIVRE...

TO7, TO7 70

Suite de la page 18

A6D8) 80 A6 A0 A7 80 A6 A0 A7 84 30 88 26 5A 2E 39 = 2019
A6E8) C6 A0 B0 A7 00 A6 A0 A7 80 A6 A0 A7 = 2299
A6F8) 3A 30 88 26 5A 2E 39 86 E7 C3 BA 7E B7 E7 C = 2380
A708) 39 86 E7 C3 BA 91 87 E7 C3 39 80 A7 09 5F 86 0A = 2074
A718) E7 84 E7 01 E7 02 30 88 D8 A4 26 F4 BE A4 E8 39 = 2230
A728) 2D A7 09 BE A4 E8 30 88 29 A6 84 26 08 30 89 FE = 1942
A738) 71 A6 84 27 56 86 A3 7A 81 0A 24 03 4F 20 02 80 = 1422
A748) 9A 87 A3 7A 80 A4 7B 8E A4 E8 10 8E 06 10 80 A6 = 2072
A758) 9C 10 8E A4 00 C6 06 86 E7 C1 88 08 B7 E7 C1 AE = 2213
A768) A4 30 1F 26 FC 5A 26 EF AE A1 10 8C A4 14 25 E5 = 1841
A778) BE A4 EB D0 A7 12 BE A4 E8 30 03 BF A4 E8 D0 A6 = 2548
A788) 98 10 8E A3 E2 BE A4 E8 D0 A6 34 39 81 83 81 82 = 2399
A798) 80 83 83 81 83 83 83 83 83 83 81 81 83 81 83 = 2085
A7A8) 83 81 83 83 81 80 83 83 80 83 80 83 80 81 83 = 2078
A7B8) 83 83 83 81 82 83 81 83 80 81 80 83 80 83 83 82 = 2079
A7C8) 83 83 83 83 83 80 83 80 83 81 80 83 83 83 84 09 = 1964
A7D8) 5D 12 00 B5 04 FF 00 88 A7 95 00 0A 00 00 00 = 1013
A7E8) 00 00 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 = 1200
A7F8) 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 = 1592
A808) 60 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 = 1696
A818) 00 C7 FF CF FF CF FF CF FF CF FF CF FF CF FF CF = 2900
A828) 00 C7 60 CF 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 = 1696
A838) 00 C7 00 CF FF CF FF CF FF CF FF CF FF CF FF CF = 2772
A848) 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 = 2366
A858) 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 = 2248
A868) FB CF 01 CF FF CF FF CF E1 CF FC F0 00 C7 00 CF = 2884
A878) 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 = 1985
A888) FF CF F0 CF 1F CF FF CF FF CF E1 CF FC D7 00 C7 = 3169
A898) 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 = 1658
A8A8) FF CF FF CF C1 CF FF CF FF CF FF CF E1 CF FC D7 = 3609

ABD8) 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 3F CF = 1663
ABE8) FF CF FF CF FB CF 1F CF FF CF FF CF FF CF E1 CF = 3435
ABF8) FC D7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 = 1860
A908) 3F CF FF CF FF CF C0 CF 7F CF FF CF FF CF FF CF = 3313
A918) E1 CF E0 D7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 = 2065
A928) 00 C7 1F CF FF CF FC CF D7 01 CF 00 C7 00 C7 = 2958
A938) FF CF E1 CF E0 D7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 = 2464
A948) 00 C7 00 C7 00 E7 F0 CF 00 C7 3F CF FF CF FF CF = 2476
A958) FF CF FF CF F3 CF FC D7 01 CF 00 C7 00 C7 00 = 2670
A968) 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 = 2277
A978) FF CF FF CF FF CF FB CF FB D7 02 CF 3E CF 00 C7 = 2984
A988) 00 C

JACK'S MINE

Epouvantable et difficile, mais ça peut rapporter gros...

Laurence DOREAU

Mode d'emploi :
Occupe environ 12 Ko. JACK'S doit ramasser des diamants éparpillés dans une mine peuplée de monstres implacables. La vitesse du jeu augmente à chaque nouveau tableau.



```
10 REM*****
20 REM*
30 REM* JACK'S MINE par L.DOREAU *
40 REM*
50 REM* SANYO MSX *
60 REM*
70 REM*****
80 DEFINIT-A-Z
90 REM DEF.SPRITES
100 DIMA$(23):FORN=1TO23:FORM=1TOB
:READX$(N):A$(N)+CHR$(VAL("&B"+
X$)):NEXTM,N
110 KEYOFF:COLOR15,1,1:SCREEN2,2,0
:OPEN"GRP":AS#1
120 SPRITES(1)=A$(1)+A$(2):SPRITE$
(2)=A$(3)+A$(4):SPRITE$(3)=A$(5)+A
$(6):SPRITE$(4)=A$(7):SPRITE$(5)=A
$(8):SPRITE$(6)=A$(9):SPRITE$(7)=A
$(10)
130 SPRITES(8)=A$(11):SPRITE$(9)=A
$(12):SPRITE$(10)=A$(13):SPRITE$(1
1)=A$(14):SPRITE$(12)=A$(15):SPRIT
E$(13)=A$(16):SPRITE$(14)=A$(17):S
PRITE$(15)=A$(18)+A$(19):SPRITE$(1
6)=A$(20)+A$(21):SPRITE$(17)=A$(22
)+A$(23)
140 COLOR6:PRESET(25,9):PRINT#1,"J
ACK'S MINE ":COLOR13:PRINT#1,"pa
r L.DOREAU"
150 LINE(5,0)-(250,22),4,B:LINE(8,
2)-(247,20),7,B:LINE(5,26)-(180,16
0),15,B:LINE(185,26)-(250,160),15,
B
160 PUTSPRITEB(30,50),12,8:PUTSPR
ITE3(90,50),13,7:PUTSPRITE12(150
,45),15,15:PUTSPRITE14(30,100),6,
14:PUTSPRITE10(90,100),14,10:PUTS
PRITE15(150,100),12,4:PUTSPRITE1
(212,45),9,1
170 COLOR10:PRESET(10,70):PRINT#1,
"SPIDER BIRDY GHOST JACK":PRE
SET(213,110):PRINT#1,"Le":PRESET(1
0,120):PRINT#1,"POPY HEAD BU
MP Heros":COLOR13:PRESET(25,175
):PRINT#1,"1] JOYSTICK 2] KEYBOA
RD"
180 K$=INKEY$
190 IFK$=CHR$(49)THENST=1:GOTO230
200 IFK$=CHR$(50)THENST=0:GOTO230
210 IFK$<>CHR$(49)ORK$<>CHR$(50)TH
EN180
220 REM
230 REM DESSIN TABLEAU
240 REM
250 V=10:VT=4:OB=0:COLOR5,1,1:CLS:
FORN=1TO15:PUTSPRITE(N,0):NEXT
260 LINE(5,0)-(250,180),8:LINE(
```

```
5,181)-(250,181)
270 PSET(10,30):LINE-(45,30):LIN
E-(45,35):LINE-(40,34):LINE-(31
,33):LINE-(31,35):LINE-(21,34):L
INE-(14,36):LINE-(8,37)
280 LINE-(7,43):LINE-(6,54):LINE
-(9,60):LINE-(45,60):LINE-(45,6
5):LINE-(22,64):LINE-(18,66):LIN
E-(13,64)
290 LINE-(8,68):LINE-(6,76):LINE
-(8,90):LINE-(7,104)
300 PSET(6,105):LINE-(8,120):LIN
E-(58,120):LINE-(58,126):LINE-(
50,124):LINE-(43,126):LINE-(37,1
23):LINE-(27,125)
310 LINE-(16,123):LINE-(8,130):L
INE-(16,134):LINE-(16,147):LINE-(
8,150):LINE-(120,150):LINE-(118,
157):LINE-(120,166):LINE-(118,176
):LINE-(118,179)
320 PSET(111,179):LINE-(114,176)
:LINE-(115,169):LINE-(116,155):L
INE-(112,152):LINE-(102,153):LIN
E-(87,154):LINE-(75,152)
330 LINE-(68,153):LINE-(63,155):
LINE-(58,153):LINE-(49,154):LINE
-(44,152):LINE-(38,155):LINE-(3
3,152):LINE-(24,153)
340 LINE-(16,154):LINE-(12,153):
LINE-(6,156):LINE-(5,164):LINE-
(5,172):PSET(6,176):LINE-(6,179)
350 PSET(68,120):LINE-(120,120):
LINE-(120,126):LINE-(106,122):LI
NE-(101,126):LINE-(96,123):LINE
-(87,124)
360 LINE-(80,122):LINE-(80,126):
LINE-(75,124):LINE-(67,125):LINE
-(67,120)
370 PSET(17,90):LINE-(79,90):LIN
E-(79,95):LINE-(74,93):LINE-(66
,95):LINE-(58,93):LINE-(51,95)
380 LINE-(49,96):LINE-(41,94):LI
NE-(29,92):LINE-(20,94):LINE-(1
6,95):LINE-(16,90)
390 PSET(91,90):LINE-(120,90):LI
NE-(120,95):LINE-(117,93):LINE-
(111,94):LINE-(106,92):LINE-(101
,93):LINE-(96,95):LINE-(92,94):LI
NE-(91,91)
400 PSET(58,60):LINE-(120,60):LI
NE-(120,66):LINE-(116,65):LINE-
(108,64):LINE-(104,62):LINE-(96,
64):LINE-(82,63)
410 LINE-(72,66):LINE-(61,63):LI
NE-(58,65):LINE-(58,61):PSET(58
,30):LINE-(120,30):LINE-(120,36)
:LINE-(111,34):LINE-(87,36):LINE
```

```
-(83,33)
420 LINE-(78,32):LINE-(77,36):LI
NE-(66,34):LINE-(58,38):LINE-(5
8,31)
430 PSET(10,30):LINE-(7,23):LINE
-(8,9):LINE-(10,2):LINE-(20,3):
LINE-(29,5):LINE-(40,2)
440 LINE-(44,4):LINE-(52,2):LINE
-(53,7):LINE-(63,4):LINE-(82,3)
:LINE-(85,8)
450 LINE-(99,6):LINE-(110,3):LIN
E-(111,7):LINE-(120,8):LINE-(13
7,2):LINE-(141,6)
460 LINE-(163,4):LINE-(184,7):LI
NE-(188,4):LINE-(201,6):LINE-(2
12,3):LINE-(225,4):LINE-(245,3)
470 LINE-(247,8):LINE-(248,16):L
INE-(246,30):LINE-(189,30):LINE
-(189,37):LINE-(211,33):LINE-(22
0,35)
480 LINE-(231,36):LINE-(232,33):
LINE-(241,34):LINE-(247,44):LINE
-(247,58):LINE-(246,60):LINE-(2
18,60)
490 LINE-(218,65):LINE-(224,63):
LINE-(233,64):LINE-(243,63):LINE
-(248,67):LINE-(248,79):LINE-(2
46,90)
500 LINE-(183,90):LINE-(183,97):
LINE-(190,94):LINE-(207,95):LINE
-(221,97):LINE-(234,93)
510 LINE-(242,95):LINE-(248,99):
LINE-(248,109):LINE-(246,120):LI
NE-(214,120):LINE-(214,126)
520 LINE-(220,125):LINE-(229,123
):LINE-(234,128):LINE-(236,124):
LINE-(241,129):LINE-(246,125):LI
NE-(248,134)
530 LINE-(247,150):LINE-(195,150
):LINE-(195,156):LINE-(208,153):
LINE-(222,154):LINE-(228,157):LI
NE-(235,153)
540 LINE-(244,155):LINE-(247,160
):LINE-(248,175):LINE-(245,179)
550 PSET(175,30):LINE-(134,30):L
INE-(134,37):LINE-(141,34):LINE
-(154,32):LINE-(161,35):LINE-(16
4,33)
560 LINE-(164,33):LINE-(175,37):
LINE-(175,31):LINE-(175,37):LINE-
(175,31)
570 PSET(205,60):LINE-(134,60):L
INE-(134,66):LINE-(150,67):LINE
-(155,63):LINE-(162,65):LINE-(17
7,68)
580 LINE-(185,65):LINE-(194,64):
LINE-(197,68):LINE-(201,64):LINE
```

```
-(205,67):LINE-(205,61)
590 PSET(170,90):LINE-(134,90):L
INE-(134,95):LINE-(146,93):LINE
-(158,95):LINE-(164,93):LINE-(17
0,96):LINE-(170,91)
600 PSET(204,120):LINE-(134,120)
:LINE-(134,123):LINE-(154,126):L
INE-(169,122):LINE-(178,126)
610 LINE-(182,124):LINE-(187,127
):LINE-(198,123):LINE-(204,126):
LINE-(204,121)
620 PSET(179,150):LINE-(134,150):
LINE-(134,157):LINE-(145,153):LI
NE-(156,153):LINE-(165,155)
630 LINE-(172,156):LINE-(173,153
):LINE-(179,155):LINE-(179,151)
640 PSET(120,37):LINE-(118,54):L
INE-(120,59):LINE-(119,77):LINE
-(120,90):LINE-(118,104)
650 LINE-(121,113):LINE-(119,120
):LINE-(120,131):LINE-(118,143):
LINE-(120,150)
660 PSET(114,150):LINE-(116,142)
:LINE-(117,126):PSET(117,120):LI
NE-(116,102):LINE-(117,94)
670 PSET(114,90):LINE-(117,87):L
INE-(116,71):LINE-(115,66):PSET
(114,60):LINE-(115,50):LINE-(117
,41):LINE-(116,36)
680 PSET(134,4):LINE-(133,27):LI
NE-(134,29):PSET(134,38):LINE-(1
13,49):LINE-(133,59)
690 PSET(134,67):LINE-(133,87):L
INE-(134,89):PSET(134,96):LINE-
(135,112):LINE-(133,120)
700 PSET(133,124):LINE-(135,139)
:LINE-(133,149):PSET(137,150):LI
NE-(136,145):LINE-(138,125)
710 PSET(138,120):LINE-(137,95):
PSET(138,90):LINE-(136,78):LINE
-(138,66)
720 PSET(138,60):LINE-(137,46):L
INE-(138,36):PSET(139,31):LINE-
(135,27):LINE-(136,17)
730 LINE-(137,4):LINE-(138,4):PS
ET(133,28)
740 COLOR 1:PSET(137,2):PSET(135
,30):PSET(134,28):PSET(135,37):P
SET(135,60):PSET(135,66)
750 PSET(135,90):PSET(135,95):PS
ET(135,120):PSET(135,123):PSET(
135,150):LINE(136,140)-(136,142)
760 COLORS:PSET(137,142):LINE-(1
37,140):COLOR 1:PSET(6,49):LINE-
(6,55)
770 COLORS:PSET(7,55):LINE-(7,48
):PSET(7,74):LINE-(7,79):PSET(7
```

```
,105):LINE-(7,109):PSET(7,133):LI
NE-(7,148)
780 COLOR 1:PSET(118,36):PSET(11
8,60):PSET(118,66):PSET(118,90):
PSET(118,120):PSET(118,125)
790 PSET(118,150):PSET(16,147):LI
NE-(6,132):PSET(6,109):LINE-(6,
105):PSET(6,79):LINE-(16,74)
800 PSET(118,94),1:COLOR5:PAINT(
6,1):PAINT(44,91)
810 LINE(127,170)-(127,179),14:LIN
E(120,6)-(124,179),1,8F:LINE(127,7
)-(127,169),15
820 REM
830 REM ECHELLES
840 REM
850 E$="C10D32B+6,-32D32U4L6U4R6U
4L6U4R6U4L6U4R6U4L6"
860 PSET(25,28):DRAW*XE$*:PSET(95
,28):DRAW*XE$*:PSET(85,148):DRAW*
XE$*:PSET(45,118):DRAW*XE$*:PSET
(75,118):DRAW*XE$*:PSET(25,88):DR
AW*XE$*:PSET(95,88):DRAW*XE$*:PS
ET(65,58):DRAW*XE$*
870 PSET(165,28):DRAW*XE$*:PSET(2
25,28):DRAW*XE$*:PSET(145,58):DRA
W*XE$*:PSET(185,58):DRAW*XE$*:PS
ET(155,88):DRAW*XE$*:PSET(225,88)
:DRAW*XE$*:PSET(145,118):DRAW*XE$
*:PSET(205,148):DRAW*XE$*:PSET(1
55,148):DRAW*XE$*
880 VIE=3:SC=0:N1=1
890 REM
900 REM DIAMANTS
910 REM
920 AD=50:LINE(115,8)-(119,29),5,B
F
930 D$="C3E3F3L3D1R2G1L1D1H3":EF$=
"C1E3F3L3D1R2G1L1D1H3"
940 PSET(103,173):DRAW*XD$*:PSET(
103,143):DRAW*XD$*:PSET(103,113):
DRAW*XD$*:PSET(103,83):DRAW*XD$*
:PSET(103,53):DRAW*XD$*:PSET(103,
23):DRAW*XD$*
950 PSET(8,143):DRAW*XD$*:PSET(8,
113):DRAW*XD$*:PSET(8,83):DRAW*XD$
*:PSET(8,53):DRAW*XD$*:PSET(8,2
3):DRAW*XD$*
960 PSET(58,143):DRAW*XD$*:PSET(5
3,113):DRAW*XD$*:PSET(53,83):DRAW
*XD$*:PSET(48,53):DRAW*XD$*:PSET
(58,23):DRAW*XD$*
970 PSET(233,173):DRAW*XD$*:PSET(
233,143):DRAW*XD$*:PSET(233,113):
```

à suivre...

LE JUSTICIER



AU SECOURS!
JE VAIS ÉCLATER
DE RIRE ALORS
QUE J'EN AI
PAS ENVIE!!!

TENEZ BON!
J'ARRIVE!

MERDE! TROP
TARDI C'EST
HORRIBLE!

HAHAHA
Hou
Hou
HA

COURSE DE LA MONTRE

Testez par un circuit chronométré, vos qualités de pilote de course.

Sylvain AMOUR

Mode d'emploi :
A l'aide de votre joystick, effectuez un circuit à bord de votre bolide. Vous disposez d'un temps limite pour effectuer un tour et la collision avec un mur vous renvoie au point de départ.

JE TE TIENS, TU ME
TIENS PAR LA BARBI-
CHETTE, LE PREMIER QUI
RIRA AURA UNE TAPETTE...



WOUAHHA
HA
HA



VOUS VENEZ D'AVOIR UNE
MAGNIFIQUE TAPETTE!



OUI SE SAIS



```
100 CALL CHAR(46,"6666666666666666")
110 CALL CHAR(45,"FFFFFFFFFFFFFF")
120 CALL CLEAR
130 INPUT "COULEUR DE L'ECRAN":T
140 G=T
150 CO=0
160 CALL SCREEN(8)
170 CALL COLOR(2,14,B)
180 CALL CLEAR
190 PRINT TAB(8):"TOURS:0"
200 PRINT
210 PRINT
220 PRINT TAB(6):"COURSE DE VOITURE"
230 PRINT TAB(6):"CONTRE LA MONTRE"
240 FOR I=1 TO 11
250 PRINT
260 NEXT I
270 CALL SOUND(200,659,0,440,0)
280 CALL SOUND(200,523,0,440,0)
290 CALL SOUND(200,440,0,440,0)
300 CALL SOUND(200,698,0,294,0)
310 CALL SOUND(200,698,0,330,0)
320 CALL HCHAR(1,1,45,32)
330 CALL SOUND(200,698,0,349,0)
340 CALL HCHAR(24,1,45,32)
350 CALL SOUND(200,587,0,392,0)
360 CALL HCHAR(2,1,45,32)
370 CALL SOUND(200,494,0,392,0)
380 CALL HCHAR(23,1,45,32)
390 CALL SOUND(200,392,0,392,0)
400 CALL VCHAR(3,1,45,20)
410 CALL SOUND(200,659,0,262,0)
420 CALL VCHAR(3,32,45,20)
430 CALL SOUND(200,659,0,294,0)
440 CALL VCHAR(3,2,45,20)
450 CALL SOUND(200,659,0,330,0)
```

```
460 CALL VCHAR(3,31,45,20)
470 CALL SOUND(200,440,0,349,0)
480 CALL VCHAR(6,5,45,14)
490 CALL SOUND(100,440,0,294,0)
500 CALL HCHAR(6,6,45,21)
510 CALL SOUND(100,523,0,294,0)
520 CALL VCHAR(6,27,45,14)
530 CALL SOUND(100,494,0,349,0)
540 CALL HCHAR(19,6,45,21)
550 CALL SOUND(100,440,0,349,0)
560 CALL SOUND(200,415,0,330,0)
570 CALL VCHAR(20,23,46,3)
580 CALL SOUND(200,330,0,330,0)
590 CALL HCHAR(4,8,45,13)
600 CALL SOUND(200,659,0,440,0)
610 CALL HCHAR(11,28,45,2)
620 CALL SOUND(100,587,0,294,0)
630 CALL HCHAR(13,29,45,2)
640 CALL SOUND(100,523,0,294,0)
650 CALL HCHAR(15,28,45,2)
660 CALL SOUND(200,494,0,415,0)
670 CALL HCHAR(17,29,45,2)
680 CALL SOUND(200,330,0)
690 CALL VCHAR(8,4,45,10)
700 CALL SOUND(100,440,0)
710 CALL HCHAR(19,28,45,2)
720 CALL SOUND(100,440,0,262,0)
730 CALL HCHAR(21,26,45,2)
740 CALL SOUND(200,523,0,523,0)
750 CALL VCHAR(20,9,45,2)
760 CALL SOUND(200,587,0,392,0)
770 CALL VCHAR(21,11,45,2)
780 CALL SOUND(200,659,0,523,0)
790 CALL VCHAR(20,13,45,2)
800 CALL SOUND(200,440,0,349,0)
810 CALL VCHAR(21,15,45,2)
820 CALL SOUND(200,440,0,330,0)
```

```
830 CALL VCHAR(20,17,45,2)
840 CALL SOUND(200,440,0,294,0)
850 CALL VCHAR(21,19,45,2)
860 CALL SOUND(200,494,0,392,0)
870 CALL VCHAR(20,21,45,2)
880 CALL SOUND(200,523,0,392,0)
890 CALL HCHAR(22,5,45,3)
900 CALL SOUND(200,587,0,392,0)
910 CALL HCHAR(20,5,45,3)
920 CALL SOUND(200,392,0,330,0)
930 CALL VCHAR(6,2,45,13)
940 CALL SOUND(200,392,0,294,0)
950 CALL SOUND(200,392,0,262,0)
960 CALL SOUND(200,440,0,349,0)
970 CALL SOUND(200,494,0,349,0)
980 CALL SOUND(200,523,0,349,0)
990 CALL SOUND(200,494,0,392,0)
1000 CALL SOUND(200,392,0,392,0)
1010 CALL SOUND(200,784,0,494,0)
1020 CALL SOUND(100,698,0,440,0)
1030 CALL SOUND(100,659,0,440,0)
1040 CALL SOUND(200,587,0,494,0)
1050 CALL SOUND(200,523,0,349,0)
1060 CALL SOUND(500,523,0,330,0)
1070 IF G<2 THEN 1090
1080 CALL COLOR(9,16,1)
1090 CALL CHAR(97,"DBFBDFDFDFDFDFDF")
1100 CALL CHAR(99,"183CF7FE7E7E7E7E")
1110 CALL CHAR(98,"213F7777777F321")
1120 CO=0
1130 CALL CHAR(100,"FF7E7E7E7E7E3C18")
1140 CALL HCHAR(21,24,97)
1150 X=22
1160 Y=21
1170 CO=0
1180 SCORE=0
1190 NOM=500
```

```
1200 CALL JOYST(1,AX,AY)
1210 CO=CO+1
1220 CALL HCHAR(24,1,45,8)
1230 IF AX+AY=0 THEN 1200
1240 CALL HCHAR(Y,X,32)
1250 X=X+AX/4
1260 Y=Y-AY/4
1270 CALL GCHAR(Y,X,2)
1280 IF Z=45 THEN 1360
1290 IF Z=46 THEN 1420
1300 IF AX=-4 THEN 1850
1310 IF AY=4 THEN 1870
1320 IF AY=-4 THEN 1890
1330 CALL HCHAR(Y,X,97)
1340 IF CO>NOM THEN 1730
1350 GOTO 1200
1360 CALL SOUND(1000,-7,0)
1370 CALL HCHAR(Y+AY/4,X-AX/4,32)
1380 CALL HCHAR(21,24,97)
1390 X=24
1400 Y=21
1410 GOTO 1200
1420 IF AX=-4 THEN 1550
1430 CALL SOUND(100,440,0)
1440 CALL SOUND(100,330,0)
1450 CALL SOUND(100,440,0)
1460 CALL SOUND(1000,784,0)
1470 SCORE=SCORE+1
1480 NOM=NOM+260
1490 IF SCORE=4 THEN 1600
1500 CALL HCHAR(8,16,SCORE+48)
1510 X=X+1
1520 CALL HCHAR(Y,X-2,32)
1530 CALL HCHAR(Y,X,97)
1540 GOTO 1200
1550 CALL SOUND(110,-4,0)
1560 CALL SOUND(100,-6,0)
```

```
1570 X=24
1580 Y=21
1590 GOTO 1200
1600 CALL CLEAR
1610 FOR I=1 TO 24
1620 PRINT TAB(1):"BRAVO"
1630 NEXT I
1640 PRINT "LE TEMPS ECOULE EST:";CO
1650 INPUT "VOULEZ-VOUS RECOMMENCER
?";R
1660 IF R="0" THEN 120
1670 IF R="o" THEN 120
1680 CALL CLEAR
1690 FOR O=1 TO 20
1700 PRINT TAB(0):"AU REVOIR"
1710 NEXT O
1720 END
1730 CALL CLEAR
1740 FOR I=1 TO 5
1750 CALL SOUND(100,-2,0)
1760 NEXT I
1770 PRINT "VOUS AVEZ DEPASSE LE
TEMPS LIMITE"
1780 PRINT
1790 PRINT "NOMBRE DE TOURS:";SCORE
1800 PRINT
1810 INPUT "VOULEZ VOUS REJOUER ?":
R
1820 IF R="0" THEN 120
1830 IF R="o" THEN 120
1840 GOTO 1680
1850 CALL HCHAR(Y,X,98)
1860 GOTO 1340
1870 CALL HCHAR(Y,X,99)
1880 GOTO 1340
1890 CALL HCHAR(Y,X,100)
1900 GOTO 1340
```

NOCTURNES

Missions aériennes et spatiales dignes d'un EXEL pilote.

Claude GOURDIN

Mode d'emploi :
Ce jeu comporte 2 tableaux et 5 niveaux progressifs de difficulté. Les indications nécessaires sont incluses.
Tableau 1 : dans le cockpit d'un avion de chasse, alignez l'avion à abattre au-dessus de la mire clignotante. Dix avions abattus dans un délai déterminé donnent accès au second tableau.
Tableau 2 : malgré la menace d'un missile, faites effectuer le tour d'un satellite par un "spoutnik" et revenez au point de départ. Fin du second tableau, retour au premier.



```

100 *** NOCTURNES ***C.GOURDIN*** 1985 **
110 CLS "YYY";CALL COLOR("OCYLH")
120 LOCATE (9,11):PRINT "NNOCCCTTUURRNNEESS"
130 LOCATE (10,11):PRINT "NNOCCCTTUURRNNEESS"
140 CALL COLOR("OCYL"):LOCATE (16,11):PRINT "(CCOUMHB
BAATTSS)"
150 ***** INIT *****
160 DIM COK$(17),A$(68)
170 TIC$="0D7C8BAABAB602FC"
180 PH$(1)="0E683FC"
190 PH$(2)="7031EF040043CE0010F78C00216B040042C60010F5
840031AD08006FE"
200 PHAS$=PH$(1)PH$(2)
210 C$(1)="077C312DD4E6DF708213EC60072B58C10C66308211F
4A0072D6841823E931EAB63"
220 C$(2)="78AD18D6E74A2139DE84438DAD18E7634A319C0E846
339AD18C6634A2118D6844206A"
230 C$(3)="51885AD4A21AD5A84635AA518D4A54A21295A844234
AD1FF"
240 CARI$=C$(1)C$(2)C$(3)
250 C$=C$(2)
260 C$(4)="08A02163031818008D1E139840073A108100F0901E8
1080480478F084420020570C"
270 C$(5)="EBD02110840704E118840043CE0010F78C003168080
52C20010948800214A9000528"
280 EXPL$=C$(4)C$(5)
290 C$(6)="0398A4A0165850D20A7F20E439D180BC263AA0803
C27043068890418107833"
300 C$(7)="0718105B190162AB24406C190888B91C00041068850
0624E23403C190888AD1C"
310 C$(8)="013197FF"
320 EXPL2$=C$(6)C$(7)C$(8)
330 DATA "984FOA78080A790009FB0A","87AEDADD62971CBA6A37
8F7572E8AADD6CDA52F75"
340 DATA "ABAADD6E6E9A50E59858BDD3A3B6405EE7EEBF63055B
BF8AD634356ED1E876E0F51"
350 DATA "857B5CB83044056E71E5F610558E579DA8357ED86A7E
D0E5E85DB90868BF8C50F56"
360 DATA "55DA9DB6385805EE77B2F66207ABDAFD4ED75EECA217B
DE8452F7A910577503EA768"
370 DATA "385CE0AECBEB74AD8735FC"
380 DATA "984FOA78080A790009FB0A","28B624BCC363A358924
EF74C4C5A1A42352855504EC"
390 DATA "D760C82D88B182C4AC36C4982E748D9C126B3A283452
497C6A4587C82080505504EC"
400 DATA "842CE93432A83CAE90C8524F6A857C85016C9AD9A21
83544487A84973346E523C6B"
410 DATA "43C0A3E506D5615A294156C98D6314075167578932
420 DATA "2802C8610C01A5A32170AA5215AA010E9846BA184970
64ABE4E61548EEA3525CE8AC"
430 DATA "4484CB41E054A52A5043A38930988890951C1CCB991
C8C509B177A563524A1A5565"
440 DATA "8E113855A90AD5000514A89EA262C8E48C7648B867B7
31C62D289EC3966597AC78F2"
450 DATA "58419CB2AC296C48AECB82E4B451362A650ACAC634AB
54096D9950A25229A5754285"
460 DATA "4899D2F64E452A554A0DD7EDAB2C48515895CD9AE24D
A494C2FF03"
470 SP=50860:RESTORE 380:FOR N=1 TO 10:READ L$:GOSUB 4
760:NEXT N
480 SC=0:CALL EXEC(50860):CLS "Gbb":CALL COLOR("1GBLF")
490 LOCATE (5,6):PRINT "BBIIEENNVEENNUUEE AA B80RRD
D":PAUSE 2
500 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (10,4):PRINT "VOUS ETES AUX
COMMANDES D'UN AVION"
510 PRINT:PRINT " DE CHASSE...":IF SCO=1 THEN PAUSE 2
:GOTO 530
520 SP=50688:RESTORE 330:FOR N=1 TO 6:READ L$:GOSUB 4760
:NEXT N
530 CLS "bYY":CALL COLOR("1RYHLF"):LOCATE (2,12):PRINT
"CCHHEECCCKK--LLIISSTT"
540 LOCATE (3,12):PRINT "CCHHEECCCKK--LLIISSTT":CALL COL
OR("0BY"):LOCATE (6,15)
550 PRINT "(1=OUI/2=NON)":K$=KEY$:IF K$="1"THEN GOSUB 4
800:PAUSE 3
560 SCO=1:GOSUB 5330:GOSUB 4870:PAUSE 2
570 AVI$(1)="0000000107010183FF87"
580 AVI$(2)="00000000C0000082FEC2"
590 BOU$(1)="201C06037B0F01071021"
600 BOU$(2)="82CCF8C0EFF8C0607806"
610 ST$="01070F1F101B0F070000"
620 TR$="COFOF08060D6FEB0C083"
630 RO$="33350E0F070306041F0F"
640 OU$="FEE78000C0E1272FFFC"
650 UM$="33350E0F07030E387F3F"
660 MP$="FEE780008080C05EFFFC"
670 PF$="33350E8FC7E7FC0E0793C"
680 TR1$="40F0F080E0D6FEB0C0C0"
690 MP1$="C0C080008080C05EFFFC"
700 MP2$="80E0F0188E87C05EFFFC"
710 JE1$="E040404040C0E4FEE4C0"
720 ET1$="40404040E00000000000"
730 JE2$="000000437F4100000300"
740 ET2$="000000E1FFC18080E080"
750 COK$(3)="41FF4949410701010F01"
760 COK$(4)="04FE242404C00000E000"
770 COK$(5)="80808040404040202020"
780 COK$(6)="20101010100808080804"
790 COK$(7)="04040402020202010101"
800 COK$(8)="01010102020202040404"
810 COK$(9)="04080808081010101020"
820 COK$(10)="20202040404040808080"
830 COK$(13)="00102050A152A356A05"
840 COK$(14)="8040A060B058AC54AA55"
850 COK$(15)="020705030705060707"
860 COK$(17)="00000101010101010000"
870 CALL CHAR(2,AVI$(2))
880 CALL CHAR(3,AVI$(1))
890 CALL CHAR(7,BOU$(1))
900 CALL CHAR(8,BOU$(2))
910 CALL CHAR(11,ST$)
920 CALL CHAR(12,TR$)
930 CALL CHAR(13,PF$)
940 CALL CHAR(14,MP$)
950 CALL CHAR(15,UM$)
    
```

```

360 CALL CHAR(16,RO$)
370 CALL CHAR(17,OU$)
380 CALL CHAR(18,TR1$)
390 CALL CHAR(19,MP1$)
1000 CALL CHAR(20,MP2$)
1010 CALL CHAR(21,JE1$)
1020 CALL CHAR(22,ET1$)
1030 CALL CHAR(23,JE2$)
1040 CALL CHAR(24,ET2$)
1050 CALL CHAR(53,COK$(3))
1060 CALL CHAR(54,COK$(4))
1070 CALL CHAR(55,COK$(5))
1080 CALL CHAR(56,COK$(6))
1090 CALL CHAR(57,COK$(7))
1100 CALL CHAR(58,COK$(8))
1110 CALL CHAR(59,COK$(9))
1120 CALL CHAR(70,COK$(10))
1130 CALL CHAR(71,COK$(13))
1140 CALL CHAR(72,COK$(14))
1150 CALL CHAR(73,COK$(15))
1160 CALL CHAR(75,COK$(17))
1170 AV$=CHR$(3)CHR$(2)
1180 BOUM$=CHR$(7)CHR$(8)
1190 TET$=CHR$(11)CHR$(12)
1200 PIED1$=CHR$(13)CHR$(14)
1210 PIED2$=CHR$(15)CHR$(14)
1220 PIED3$=CHR$(16)CHR$(17)
1230 TET1$=CHR$(11)CHR$(18)
1240 PIED22$=CHR$(15)CHR$(19)
1250 PIED11$=CHR$(13)CHR$(20)
1260 JET1$=CHR$(21)
1270 JET11$=CHR$(22)
1280 JET2$=CHR$(23)CHR$(24)
1290 COK$(12)=CHR$(63)CHR$(64)
1300 ***** 1er TABLEAU*****
1310 TE=400
1320 CLS "bBB":R=1:T=1:J=0:CALL COLOR("1bB")
1330 ***** DESSIN ECRAN *****
1340 FOR LI=1 TO 18 STEP 3:J=J+1:LOCATE (LI,J):PRINT C
HR$(65):LOCATE (LI+1,J)
1350 PRINT CHR$(66):LOCATE (LI+2,J):PRINT CHR$(67):NEX
T LI:J=41
1360 FOR LI=1 TO 18 STEP 3:J=J-1:LOCATE (LI,J):PRINT C
HR$(68):LOCATE (LI+1,J)
1370 PRINT CHR$(69):LOCATE (LI+2,J):PRINT CHR$(70):NEX
T LI:J=7:FOR LI=19 TO 22
1380 J=J-1:LOCATE (LI,J):PRINT CHR$(71):NEXT LI:CALL C
OLOR("0bB"):LI=3
1390 FOR J=22 TO 20 STEP -1:LI=LI+1:LOCATE (J,LI):PRIN
T CHR$(12)CHR$(12)
1400 PRINT CHR$(12):NEXT J:FOR LI=19 TO 22:FOR J=7 TO
34:LOCATE (LI,J)
1410 PRINT CHR$(12):NEXT J:NEXT LI:LI=36:FOR J=22 TO 2
0 STEP -1:LI=LI-1
1420 LOCATE (J,LI):PRINT CHR$(12)CHR$(12)CHR$(12):NE
XT J:CALL COLOR("1bB")
1430 LOCATE (18,20):PRINT CHR$(73):J=34:FOR LI=19 TO 2
2:J=J+1
1440 LOCATE (LI,J):PRINT CHR$(72):NEXT LI
1450 ***** PROGRESSION DIFFICULTE ***
1460 IF SC=10 THEN CC(1)=1:CC(2)=2:CC(3)=1:CC(4)=1:CC
(5)=2:CC(6)=1
1470 IF SC=15 AND SC=25 THEN CC(1)=1:CC(2)=3:CC(3)=1
:CC(4)=1:CC(5)=3:CC(6)=1
1480 IF SC=30 AND SC=40 THEN CC(1)=1:CC(2)=4:CC(3)=1
:CC(4)=1:CC(5)=4:CC(6)=1
1490 IF SC=45 AND SC=55 THEN CC(1)=2:CC(2)=2:CC(3)=1
:CC(4)=1:CC(5)=3:CC(6)=1
1500 IF SC=60 AND SC=70 THEN CC(1)=2:CC(2)=2:CC(3)=1
:CC(4)=1:CC(5)=4:CC(6)=1
1510 IF SC=75 AND SC=85 THEN CC(1)=2:CC(2)=2:CC(3)=1
:CC(4)=2:CC(5)=2:CC(6)=1
1520 IF SC=90 AND SC=100 THEN CC(1)=2:CC(2)=2:CC(3)=
1:CC(4)=2:CC(5)=3:CC(6)=2
1530 RANDOMIZE:A=6:INTRND(24):RANDOMIZE:B=INTRND(16):C
2=A:C3=B:CALL COLOR("0YM")
1540 LOCATE (20,28):PRINT "OPER. ":LOCATE (21,28):PRIN
T " ":LOCATE (21,29)
1550 PRINT SC
1560 LOCATE (20,8):PRINT "TEMPS ":LOCATE (21,8):PRINT
" ":LOCATE (21,8)
1570 PRINT TE:CALL COLOR("1GBF")
1580 LOCATE (12,20):PRINT COK$(12)
1590 IF TE=400 THEN 1610
1600 CALL KEY1(D1,D2):IF D1=32 THEN A=C2:B=C3:GOTO 1710
1610 A=A+CC(1):INT(RND*CC(2))-CC(3):C2=A
1620 B=B+CC(4):INT(RND*CC(5))-CC(6):C3=B
1630 IF B<0 THEN B=16
1640 IF B>16 THEN B=0
1650 IF A<7 THEN A=32
1660 IF A>32 THEN A=7
1670 LOCATE (T+1,R+1):PRINT " "
1680 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (B+1,A+1):PRINT AV$:R=A:
T=B
1690 ***** TIR *****
1700 CALL KEY1(D1,D2):IF D1<32 THEN 1740
1710 CALL SPEECH("L",&EXPL2$):CALL COLOR("1RB"):FOR LI
=17 TO 13 STEP -2
1720 LOCATE (LI,20):PRINT CHR$(75):LOCATE (LI,20):PRIN
T " ":NEXT LI
1730 IF B=10 AND A=19 THEN GOSUB 1810
1740 IF D1<255 THEN CALL DIR(D1,19) ELSE D1=0
1750 B=B-2*(D1=128)+2*(D1=130)
1760 A=A-2*(D1=131)+2*(D1=129):D=0
1770 TE=TE-1:IF TE=0 THEN CALL COLOR("0BY"):CLS "YYY":
LOCATE (8,1):GOTO 5160
1780 CALL KEY1(D1,D2):IF D1=32 THEN A=C2:B=C3:GOTO 1710
1790 CALL COLOR("0YM"):GOTO 1560
1800 ***** AVION ABATTU *****
1810 CALL SPEECH("L",&EXPL$):SC=SC+1:CALL COLOR("1WB")
1820 LOCATE (11,20):PRINT BOUM$:LOCATE (12,20):PRINT "
":PAUSE .2:CLS:PAUSE 1
1830 CLS "GWW"
1840 ***** INTERLUDE *****
1850 CALL COLOR("1GW"):FOR J=1 TO 20 STEP 2:LOCATE (J,
21):PRINT JET1$
    
```

```

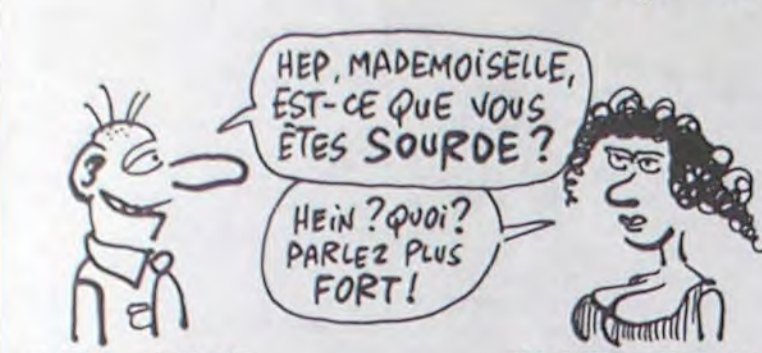
1860 LOCATE (J+1,21):PRINT JET1$:LOCATE (J,21):PRINT
" ":LOCATE (J+1,21)
1870 PRINT " ":NEXT J:CALL SPEECH("A"):CALL SPEECH("L,
"&C$(5)):LOCATE (20,21)
1880 PRINT AV$:CALL COLOR("1bW"):FOR K=1 TO 19:LOCATE
(19,K):PRINT TET$
1890 LOCATE (20,K):PRINT PIED1$:PAUSE .1:LOCATE (20,K)
:PRINT PIED2$:LOCATE (20,K)
1900 PRINT PIED3$:LOCATE (19,K):PRINT " ":LOCATE (20,
K):PRINT " "
1910 CALL SPEECH("L",&TIC$):NEXT K:LOCATE (19,19):PRIN
T TET$:CALL SPEECH("A")
1920 LOCATE (20,19):PRINT PIED11$:PAUSE .1:LOCATE (20,
21):PRINT " "
1930 LOCATE (20,19):PRINT PIED3$:LOCATE (19,21):CALL
COLOR("1GW"):PRINT AV$
1940 PAUSE .1:CALL COLOR("1bW"):LOCATE (19,21):PRINT "
":LOCATE (19,19)
1950 PRINT TET1$:LOCATE (20,19):PRINT PIED22$:CALL COL
OR("1GW"):LOCATE (18,20)
1960 PRINT JET1$:LOCATE (18,20):PRINT " ":CALL EXEC(5
0688):FOR L=17 TO 1 STEP -
1970 LOCATE (L,L):PRINT JET2$:LOCATE (L,L):PRINT " "
:CALL COLOR("1bW")
1980 FOR M=19 TO 39:LOCATE (19,M):PRINT TET$:LOCATE (2
0,M):PRINT PIED1$:PAUSE .1
1990 LOCATE (20,M):PRINT PIED2$:LOCATE (20,M):PRINT PI
ED3$:LOCATE (19,M)
2000 PRINT " ":LOCATE (20,M):PRINT " ":CALL SPEECH("
L",&TIC$):NEXT M
2010 CALL SPEECH("A")
2020 IF SC=10 THEN GOSUB 2050:GOTO 2090
2030 IF SC=25 OR SC=40 OR SC=55 OR SC=70 OR SC=85 OR S
C=100 THEN 2050
2040 GOTO 1320
2050 GOSUB 5350
2060 PRINT " SUR LA STATION ORBITALE EXL 100...":PAUS
E 4
2070 SCO=SCO+1:IF SC=10 THEN 2260 ELSE RETURN
2080 ***** 2e TABLEAU *****
2090 CLS "YYY":CALL EXEC(50860):CLS "YBB":CALL COLOR("
1YBLF"):LOCATE (4,6)
2100 PRINT " BBIIEENNVEENNUUEE DOANNSS LLAA ":PR
INT:PRINT
2110 PRINT " SSTTAATTIIODNN OORRBBIITTAALLEE":LOCATE
(14,4):CALL COLOR("ORB")
2120 PAUSE 2:PRINT "VOUS DIRIGEZ UN SPOUTNIK GRACE":PR
INT:PRINT "A L'ECRAN":PRIN
2130 PRINT "DE CONTROLE...":PAUSE 6:CLS "BY":CALL COL
OR("1RYHLF"):LOCATE (2,12)
2140 PRINT "CCHHEECCCKK--LLIISSTT":LOCATE (3,12):PRINT
"CCHHEECCCKK--LLIISSTT"
2150 CALL COLOR("0BY"):LOCATE (5,15):PRINT "(1=OUI/2=N
ON)":K$=KEY$
2160 DIM C1(14)
2170 IF K$="1"THEN GOSUB 4900 ELSE GOTO 2260
2180 LOCATE (8,1):PRINT "CLAVIER":PRINT:PRINT TAB(2);"
1 2 3";TAB(20);
2190 PRINT "SI VOUS APPUYEZ":PRINT TAB(2);"4 5 6";TAB(
20);"SUR LA TOUCHE" " " " "
2200 PRINT TAB(2);"7 8 9";TAB(20);" ->DIRECTION " :PR
INT TAB(2);"0 " :D1=50
2210 PAUSE 3:CALL DIR(D1,11):LOCATE (10,4):PRINT "2":L
OCATE (11,34):PRINT "2"
2220 LOCATE (13,24):PRINT "NORD ":PAUSE 7:LOCATE (10,
4):CALL COLOR("0BY")
2230 PRINT "2":D1=53:CALL DIR(D1,11):LOCATE (11,4):CAL
L COLOR("0Cb"):PRINT "5"
2240 LOCATE (11,34):PRINT "5":LOCATE (13,23):PRINT "ST
A TU-QUO":D1=129:GOSUB 4930
2250 PAUSE 4:C1(11)=1
2260 CLS "YYY":GOSUB 5330:GOSUB 5100:PAUSE 2
2270 G=6:C1(12)=0
2280 LU$="0000070F3E7870E0E0E0"
2290 UN$="0000E0F0CCE06030343"
2300 UNE$="FOFOF17970300F070000"
2310 NE$="C7EFFFFEFCFC0E00000"
2320 SPOU$="0000FFB3FF0F13224282"
2330 TNK$="41424ACBFOFFC1FF0000"
2340 ROCK$="834A2A1CFC3F38545291"
2350 CRAC$="895C2A5AFF5A14523990"
2360 CALL CHAR(25,LU$)
2370 CALL CHAR(26,UN$)
2380 CALL CHAR(27,UNE$)
2390 CALL CHAR(28,NE$)
2400 LUN$=CHR$(25)CHR$(26)
2410 LUNE$=CHR$(27)CHR$(28)
2420 CALL CHAR(29,SPOU$)
2430 CALL CHAR(30,TKN$)
2440 SPIK$=CHR$(29)CHR$(30)
2450 CALL CHAR(31,ROCK$)
2460 CALL CHAR(32,CRAC$)
2470 CALL CHAR(33,"00400000000000000000")
2480 CALL CHAR(34,"00003000000000000000")
2490 CALL CHAR(35,"00000018100000000000")
2500 CALL CHAR(36,"000000000C0C00000000")
2510 CALL CHAR(37,"00000000007070000000")
2520 CALL CHAR(38,"00000000000E07000000")
2530 CALL CHAR(39,"000000000000030C0F00")
2540 CALL CHAR(40,"000000000000000FC3F")
2550 CALL CHAR(41,"FE1F0000000000000000")
2560 CALL CHAR(42,"00C00000000000000000")
2570 CALL CHAR(43,"00FF1F00000000000000")
2580 CALL CHAR(44,"0000E000000000000000")
2590 CALL CHAR(45,"0000FF0F0F1020000000")
2600 CALL CHAR(46,"40800000100000000000")
2610 CALL CHAR(47,"0000FFFF070810000000")
2620 CALL CHAR(48,"204080FC000000000000")
2630 CALL CHAR(49,"0202FF87FF0709110000")
2640 CALL CHAR(50,"408000FF82FE00000000")
    
```

A SUIVRE...

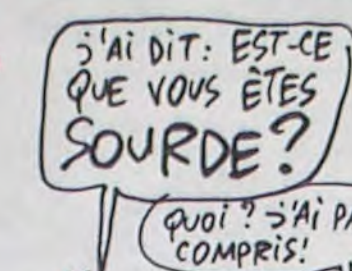
GARFUNKEL

Bigleux et durs de la feuille s'abstenir...

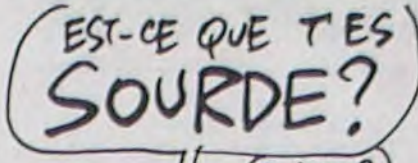
Roger ROSEC



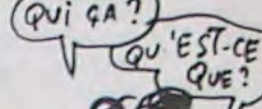
HEP, MADEMOISELLE, EST-CE QUE VOUS ÊTES SOURDE?
HEIN? QUOI? PARLEZ PLUS FORT!



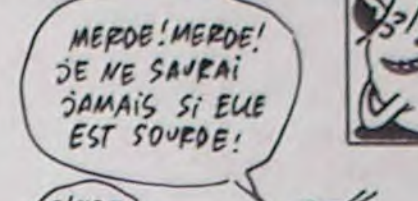
J'AI DIT: EST-CE QUE VOUS ÊTES SOURDE?
QUOI? J'AI PAS COMPRIS!



EST-CE QUE T'ES SOURDE?



QUI FA? QU'EST-CE QUE?



MERDE! MERDE! JE NE SAURAI JAMAIS SI ELLE EST SOURDE!
C'EST TROP CON!



MIEUX VAUT ENTENDRE EXPLOSER LA BOMBE QUE D'ÊTRE SOURD!

```
110 REM GARFUNKEL
130 REM Roger Rosec
170 REM La marque FUNSOFT, son des
190 et son logo sont de Pose
5.
180 MODE 1:CLS:DEFINT A-Z
190 ENT 1,100,2,2 ENV 2,10,5,3
200 INK 0,16:INK 1,1:INK 2,3:INK 3
,26,6
210 BORDER 16:PEN 1:PAPER 0
220 SYMBOL AFTER 199
230 SYMBOL 230,255,128,128,128,131
,131,131,131
240 SYMBOL 231,255,0,0,0,243,243,2
43,131
250 SYMBOL 232,255,1,1,1,129,129,1
29,129
260 SYMBOL 233,131,131,159,159,159
,131,131,131
270 SYMBOL 234,131,131,255,255,255
,131,131,131
280 SYMBOL 235,129,129,249,249,249
,129,129,129
290 SYMBOL 236,131,131,131,131,128
,128,128,255
300 SYMBOL 237,131,131,131,131,0,0
,0,255
310 SYMBOL 238,129,241,241,241,1,1
,1,255
320 a91$=CHR$(238)+CHR$(231)+CHR$(
232)
330 a92$=CHR$(233)+CHR$(234)+CHR$(
235)
340 a93$=CHR$(236)+CHR$(237)+CHR$(
238)
350 FOR ali=21 TO 1 STEP -4:FOR ac
=1 TO 37 STEP 4
360 LOCATE ac,ali:PRINT a91$
370 LOCATE ac,ali+1:PRINT a92$
380 LOCATE ac,ali+2:PRINT a93$
390 NEXT ac
400 FOR ax=30 TO 350 STEP 64
410 LOCATE 1,22-INT(ax/16):PRINT S
TRING$(120,32)
420 SOUND 1,100,100,7,0,1
430 av=450-ax*0.75:al=10+ax
440 FOR alet=1 TO 7
450 READ av1,all,ann,acou
460 MOVE av+av1,al+all
470 FOR an=1 TO ann
480 READ aq,ar
490 DRAW ar,ar,acou
500 NEXT an
510 NEXT alet
520 RESTORE
530 NEXT ax
540 LOCATE 38,1:PRINT a91$
550 LOCATE 38,2:PRINT a92$
560 LOCATE 38,3:PRINT a93$
570 LOCATE 1,13:PEN 2:PRINT "VOUS
PRESENTE"
580 A$(1)="411500000000041100000
00000010000000010"
590 A$(2)="1000041150141010001001
011150104104115010"
600 A$(3)="1000000010100010001001
010010142001001010"
610 A$(4)="1015041110100011001001
010010110001112010"
620 A$(5)="1001010010100010001001
010010135001000010"
630 A$(6)="3112031110100010003112
010010103103112031"
640 WINDOW #1,1,40,17,24:PAPER #1,
2:CLS#1
650 FOR AU=1 TO 6
660 FOR AI=1 TO 40
670 IF MID$(A$(AU),AI,1)="0" THEN
N ta$(au)=ta$(au)+CHR$(32):GOTO 7
20
680 IF MID$(A$(AU),AI,1)="1" THEN
ta$(au)=ta$(au)+CHR$(143):GOTO 72
0
690 IF MID$(A$(AU),AI,1)="2" THEN
ta$(au)=ta$(au)+CHR$(212):GOTO 72
0
700 IF MID$(A$(AU),AI,1)="3" THEN
ta$(au)=ta$(au)+CHR$(213):GOTO 72
0
710 IF MID$(A$(AU),AI,1)="4" THEN
ta$(au)=ta$(au)+CHR$(214) ELSE ta
$(au)=ta$(au)+CHR$(215)
720 NEXT AI
730 LOCATE 1,24:PRINT STRING$(40,C
HR$(128))
740 PEN 1:FOR au=6 TO 1 STEP -1:LOC
ATE 1,au+17:PRINT ta$(au):NEXT au
750 LOCATE 1,17:PRINT STRING$(40,C
HR$(128))
760 REM Si vous sauvez sur disquet
te, ne tapez pas la ligne suivan
te
770 PEN 3:LOCATE 6,25:PRINT "Patie
nce! Chargement en cours."
780 DATA 0,0,14,3,13,39,167,0,-1,-
4,-9,0,-12,-35,-4,0,12,35,-150,0,-
5,-13,0,0,-1,-4,-8,0,-6,-18,-4,0
790 DATA 24,0,12,1,-3,4,9,26,4,0,-
8,-24,1,-2,0,0,2,2,9,24,4,0,-9,-26
,-5,-4,-12,0
800 DATA 46,0,10,1,10,30,4,0,5,-22
,7,22,4,0,-10,-30,-4,0,-5,22,-7,-2
2,-4,0
810 DATA -2,-5,20,3,86,0,3,2,4,12,-
2,2,-10,0,-3,4,4,1,1,5,4,16,0,-1,-
4,-14,0,-3,-2,-3,-7,2,-2,10,0,3,-4
,-5,-16,-5,-4,-80,0,1,4
820 DATA 102,0,8,1,-3,4,8,22,5,4,1
2,0,3,-4,-8,-22,-5,-4,-12,0
830 DATA 105,4,8,1,-1,2,6,18,3,2,8
,0,1,-2,-6,-18,-3,-2,-8,0
840 DATA 124,0,10,1,10,30,20,0,-1,-
4,-16,0,-3,-7,8,0,-1,-4,-8,0,-5,-
15,-4,0
850 REM Si vous sauvez sur disquet
te, ne tapez pas la ligne suivan
te
```

```
860 CHAIN MERGE "garfunkel 2",100
0,DELETE 860
870 REM -- FIN DU PREMIER PROGRAMM
E --
1030 REM Enregistrez ce Programme
a la suite de l'autre en
lui donnant le nom indiqu
e ligne 860
1040 ON BREAK GOSUB 3720
1050 LOCATE 1,25:PRINT "
"
1060 FOR p=1 TO 16:PRINT
1070 NEXT p
1080 DIM r$(20):DIM ha(100):DIM jj
$(3)
1090 REM *****
1100 REM ***** data musique *****
1110 DATA 262,294,330,262,262,294,
330,262,330,349,392,392,330,349,39
2,392,392,440,392,349,330,330,262,
262,392,440,392,349,330,330,262,2
62,262,196,196,262,262,262,262,
262,196,196,262,262,262
1120 REM
1130 IF txx<>0 THEN PEN 1:FOR i=1
TO 6:LOCATE 1,i:PRINT ta$(i):NEXT
1140 txx=1
1150 REM
1160 J1$=CHR$(240)
1170 J2$=CHR$(241)
1180 J3$=CHR$(242)
1190 J4$=CHR$(243)
1200 J5$=CHR$(244)
1210 PEN 2
1220 LOCATE 1,11:PRINT " 1 - Re
gles du jeu"
1230 PRINT:PRINT " 2 - Utilisat
ion du curseur"
1240 PRINT:PRINT " 3 - Utilisa
tion du joystick"
1250 PRINT:PRINT " 4 - Redefini
tion des touches"
1260 PRINT:PRINT " 5 - Jeu avec
un seul joueur"
1270 PRINT:PRINT " 6 - Jeu a de
ux joueurs
1280 RESTORE 1110
1290 READ m:SOUND 1,m,20,5 :SOUND
2,m*2,20,3:SOUND 4,m/2,20,5
1300 IF INKEY(64)<>-1 OR INKEY(13)
<>-1 THEN 3750
1310 IF INKEY(65)<>-1 OR INKEY(14)
<>-1 THEN 1150
1320 IF INKEY(57)<>-1 OR INKEY(5)
<>-1 THEN 1370
1330 IF INKEY(56)<>-1 OR INKEY(20)
<>-1 THEN 1450
1340 IF INKEY(49)<>-1 OR INKEY(12)
<>-1 THEN 1840
1350 IF INKEY(48)<>-1 OR INKEY(4)
<>-1 THEN 1660
1360 mu=mu+1:IF mu=45 THEN mu=0:GO
TO 1280 ELSE 1290
1370 REM ***** JEU AVEC JOYSTICK *
*****
1380 J1$=CHR$(11)
1390 J2$=CHR$(10)
1400 J3$=CHR$(8)
1410 J4$=CHR$(9)
1420 J5$=CHR$(224)
1430 LOCATE 20,25:PRINT "OK":FOR i
=1 TO 200:NEXT:LOCATE 20,25:PRINT
"
"
1440 GOTO 1220
1450 REM ** REDEFINITION DES TOUCH
ES **
1460 FOR i=0 TO 24:LOCATE 1,i:PRIN
T "
"
1470 NEXT
1480 LOCATE 9,10: PEN 3:PRINT "RED
EFINITION DES TOUCHES" :PEN 2
1490 FOR i=1 TO 10:c$=INKEY$:NEXT
1500 LOCATE 15,14:PRINT "Haut ?
"
1510 GOSUB 1620:J1$=b$
1520 LOCATE 15,16:PRINT "Bas ?
"
1530 GOSUB 1620:J2$=b$
1540 LOCATE 15,18:PRINT "Gauche ?
"
1550 GOSUB 1620:J3$=b$
1560 LOCATE 15,20:PRINT "Droite ?
"
1570 GOSUB 1620:J4$=b$
1580 LOCATE 15,22:PRINT "Repetitio
n ?
"
1590 GOSUB 1620:J5$=b$
1600 FOR i=0 TO 24:LOCATE 1,i:PRIN
T "
" :NEXT
1610 GOTO 1220
1620 REM --- Valeur des touches ---
1630 b$=INKEY$:IF b$<>" " THEN PRIN
T b$ ELSE 1620
1640 SOUND 1,2056,10,7
1650 RETURN
1660 REM ***** JEU A 2 JOUEURS **
*****
1670 Jb=2
1680 FOR i=0 TO 24:LOCATE 1,i:PRIN
T "
" :NEXT
1690 LOCATE 9,11: PEN 3:PRINT "JEU
A DEUX JOUEURS":PEN 2
1700 FOR i=1 TO 10:c$=INKEY$:NEXT
1710 LOCATE 1,13:INPUT "Joueur 1 "
:nm1$
1720 LOCATE 1,15:INPUT "Joueur 2 "
:nm2$
1730 LOCATE 1,17:PRINT "Qui commen
ce ? "
```

```
1740 LOCATE 1,19:PRINT " 1 - " :nm1
$
1750 LOCATE 1,20:PRINT " 2 - " :nm2
$
1760 LOCATE 1,21:INPUT " 3 - Au ha
zard " :nm$
1770 IF nm=1 THEN JJ$(1)=LEFT$(nm1
$,6):JJ$(2)=LEFT$(nm2$,6):GOTO 181
0
1780 IF nm=2 THEN JJ$(1)=LEFT$(nm2
$,6):JJ$(2)=LEFT$(nm1$,6):GOTO 181
0
1790 IF nm=3 THEN Jm=RND*10:IF Jm<
5 THEN nm=1:GOTO 1770 ELSE nm=2:GO
TO 1780
1800 GOTO 1730
1810 JJ$(3)=JJ$(1)+tr=1:LOCATE 1,2
3:PRINT "C'est ",JJ$(1)," qu
i commence."
1820 FOR i=1 TO 3000:NEXT
1830 GOTO 1890
1840 REM ***** JEU 1 JOUEUR ****
*****
1850 Jb=1
1860 REM ***** DEBUT DU JEU ****
*****
1870 REM
1880 REM ***** TRACE DU JEU ****
*****
1890 MODE 0
1900 RANDOMIZE TIME
1910 INK 4,16:INK 5,11
1920 SYMBOL 200,206,238,168,168,17
2,236,200,168
1930 SYMBOL 201,68,238,170,138,138
,138,138,170
1940 SYMBOL 202,204,238,170,170,17
0,234,202,170
1950 SYMBOL 203,174,174,0,0,255,25
5,0,0
1960 SYMBOL 204,238,68,0,0,255,255
,0,0
1970 SYMBOL 205,174,172,0,0,254,25
4,0,0
1980 SYMBOL 206,2,7,5,4,6,3,1,5
1990 SYMBOL 207,34,119,85,69,69,69
,69,85
2000 SYMBOL 208,103,119,84,84,86,1
18,100,84
2010 SYMBOL 209,7,2,0,0,7,7,0,0
2020 SYMBOL 210,119,34,0,0,255,255
,0,0
2030 SYMBOL 211,87,87,0,0,255,255,
0,0
2040 SYMBOL 221,255,255,128,128,12
8,128,143,143
2050 SYMBOL 222,255,255,1,1,1,1,97
,97
2060 SYMBOL 223,143,143,140,140,14
0,191,191,191
2070 SYMBOL 225,97,97,97,97,97,253
,253,253
2080 SYMBOL 226,191,140,140,140,140
,140,140,140
2090 SYMBOL 227,253,97,97,97,97,97
,121,121
2100 SYMBOL 228,140,140,128,128,12
8,128,255,255
2110 SYMBOL 229,121,121,1,1,1,1,1,2
5,255
2120 SYMBOL 244,0,1,1,3,3,7,7,15
2130 SYMBOL 245,0,128,128,192,192,
224,224,240
2140 SYMBOL 246,15,7,7,3,3,1,1,0
2150 SYMBOL 247,240,224,224,192,19
2,128,128,0
2160 SYMBOL 248,15,31,31,63,63,127
,127,255
2170 SYMBOL 249,240,248,248,252,25
2,254,254,255
2180 SYMBOL 250,255,127,127,63,63,
31,31,15
2190 SYMBOL 251,255,254,254,252,25
2,248,248,240
2200 SYMBOL 252,255,126,126,60,60,
24,24,0
2210 SYMBOL 253,0,24,24,60,60,126,
126,255
2220 INK 10,26:INK 11,24:INK 12,17
:INK 13,6
2230 RESTORE 3740
2240 FOR dg=1 TO 7
2250 READ dar,db,dt
2260 LOCATE dt,dg:PEN 10:PRINT CHR
$(dar+240):STRING$(db,CHR$(143)):C
HR$(dar+241)
2270 IF dg>3 THEN dar=dar-4
2280 LOCATE dt,25-dg:PEN 11:PRINT
CHR$(dar+242):STRING$(db,CHR$(143)
):CHR$(dar+243)
2290 NEXT dg
2300 LOCATE 9,0:PEN 10:PRINT CHR$(
252):LOCATE 12,0:PRINT CHR$(252)
2310 LOCATE 9,17:PEN 11:PRINT CHR$(
253):LOCATE 12,17:PRINT CHR$(253)
2320 FOR dv=6 TO 15 STEP 9
2330 IF dv=6 THEN PEN 12 ELSE PEN
13
2340 LOCATE dv,5:PRINT CHR$(253)
2350 LOCATE dv,20:PRINT CHR$(252)
2360 LOCATE dv-1,6:PRINT CHR$(244)
:CHR$(143):CHR$(245)
2370 LOCATE dv-1,19:PRINT CHR$(246)
:CHR$(143):CHR$(247)
2380 LOCATE dv-1,7:PRINT CHR$(248)
:CHR$(143):CHR$(249)
2390 LOCATE dv-1,18:PRINT CHR$(250)
:CHR$(143):CHR$(251)
2400 NEXT dv
2410 FOR dg=0 TO 17
2420 READ dar2
2430 PEN 12:LOCATE 5,dg2:PRINT STR
ING$(3,CHR$(143))
2440 LOCATE 0,dg2:PRINT CHR$(dar2)
2450 PEN 13:LOCATE 14,dg2:PRINT ST
RING$(3,CHR$(143))
```

```
2460 IF dar2=133 THEN dar2=139
2470 LOCATE 13,dg2:PRINT CHR$(dar2
-1)
2480 NEXT dg2
2490 za=10:zb=11:GOSUB 3220
2500 LOCATE 15,25:PEN 3:PRINT "ENT
ER"
2510 IF Jb=2 THEN LOCATE 1,23:PEN
3:PRINT JJ$(tr):LOCATE 1,25:PEN 2:
PRINT "A vous"
2520 PP1$=CHR$(200)+CHR$(201)+CHR$(
202)
2530 PP2$=CHR$(203)+CHR$(204)+CHR$(
205)
2540 PP3$=CHR$(206)+CHR$(207)+CHR$(
208)
2550 PP4$=CHR$(209)+CHR$(210)+CHR$(
211)
2560 LOCATE 1,1:PEN 2:PRINT PP1$:L
OCATE 1,2:PRINT PP2$
2570 LOCATE 18,1:PEN 2:PRINT PP3$:
LOCATE 18,2:PRINT PP4$
2580 LOCATE 1,4:PRINT USING"###":s
t
2590 FOR i=1 TO 10:c$=INKEY$:NEXT
2600 ttt=0
2610 RESTORE 1110
2620 ttt=ttt+1:IF ttt>500 THEN REA
D m:SOUND 1,m,20,5 :SOUND 2,m*2,20
,3:SOUND 4,m/2,20,5
2630 IF INKEY(18)<>-1 THEN 2650
2640 mu=mu+1:IF mu=45 THEN mu=0:GO
TO 2610 ELSE 2620
2650 hw=1:hj=1:Jr=1
2660 LOCATE 15,25:PRINT "
"
2670 FOR i=1 TO 1500:NEXT
2680 tt=3:FOR i=1 TO 100:ha(i)=0:N
EXT
2690 PEN 0:GOSUB 3270
2700 REM
2710 tr=50-INT(10*LOG(hw))
2720 IF Jr=1 THEN INK 0,11: BORDER
11 ELSE INK 0,16: BORDER 16
2730 LOCATE 1,23:PRINT " " :PE
N 3:LOCATE 1,23:IF Jb=2 AND Jr=1 T
HEN PRINT JJ$(tr) ELSE IF Jb=2 THE
N PRINT JJ$(tr+1)
2740 IF Jr=1 AND Jb=1 THEN ha(hw)=
INT(RND*4)+1:LOCATE 1,25:PRINT "Ec
outez":GOSUB 3140
2750 IF Jb=1 THEN Jr=2
2760 PEN 1:LOCATE 1,25:PRINT "A vo
us"
2770 IF Jr=1 THEN INK 0,11: BORDER
11 ELSE INK 0,16: BORDER 16
2780 tt=hw+2:LOCATE 9,12:PEN 2:PRI
NT USING"###":tt
2790 FOR hj=1 TO hw
2800 EVERY 50,1 GOSUB 3070
2810 FOR u=1 TO 10:c$=INKEY$:NEXT
2820 hh$=INKEY$: IF tt<1 THEN 3310
ELSE IF hh$="" THEN 2820
2830 note=0
2840 IF hh$=J1$ THEN note=1:GOTO 2
900
2850 IF hh$=J2$ THEN note=2:GOTO 2
900
2860 IF hh$=J3$ THEN note=3:GOTO 2
900
2870 IF hh$=J4$ THEN note=4:GOTO 2
900
2880 IF hh$=J5$ THEN GOSUB 3140
2890 GOTO 2820
2900 IF ha(hj)=0 THEN ha(hj)=note
2910 IF note<>ha(hj) THEN 3310
2920 ON ha(hj) GOSUB 2990,3010,303
0,3050
2930 NEXT hj
2940 PEN 2
2950 IF Jr=1 THEN Jr=2 ELSE Jr=1
2960 sc=hw+10:LOCATE 18,4:PRINT US
ING"###":sc
2970 FOR del=1 TO 1000:NEXT
2980 hw=hw+1:GOTO 2700
2990 REM ***** LES NOTES *****
*****
3000 za=10:zb=2:GOSUB 3220:SOUND 1
,349,7,7:FOR i=1 TO 300:NEXT:PEN
10:GOSUB 3270:RETURN
3010 REM
3020 za=10:zb=20:GOSUB 3220:SOUND
1,440,7,7:FOR i=1 TO 300:NEXT:PEN
11:GOSUB 3270:RETURN
3030 REM
3040 za=6:zb=11:GOSUB 3220:SOUND 1
,587,7,7:FOR i=1 TO 300:NEXT:PEN
12:GOSUB 3270:RETURN
3050 REM
3060 za=14:zb=11:GOSUB 3220:SOUND
1,659,7,7:FOR i=1 TO 300:NEXT:PEN
13:GOSUB 3270:RETURN
3070 REM ***** HORLOGE *****
*****
3080 IF Jr=1 AND Jb=1 THEN LOCATE
9,12:PRINT " " :GOTO 3130
3090 ttt=ttt-1
3100 SOUND 1,284,5,7
3110 PEN 2
3120 LOCATE 9,12:PRINT USING"###"
:tt
3130 RETURN
3140 REM ***** REPETITION *****
*****
3150 FOR Ji=1 TO hw
3160 ON ha(Ji) GOSUB 2990,3010,303
0,3050
3170 FOR Jy=1 TO 400:NEXT
3180 NEXT Ji
3190 PEN 2
3200 RETURN
3210 REM ***** NOTE JOUEE *****
*****
3220 DI:PEN 1:LOCATE za,zb:PRINT C
HR$(221):CHR$(222)
3230 LOCATE za,zb+1:PRINT CHR$(223)
:CHR$(225)
```

```
3240 LOCATE za,zb+2:PRINT CHR$(226)
:CHR$(227)
3250 LOCATE za,zb+3:PRINT CHR$(228)
:CHR$(229)
3260 EI:RETURN
3270 REM ***** EFFACEMENT *****
*****
3280 DI:FOR zc=0 TO 3:LOCATE za,zb
+zc:PRINT CHR$(143):CHR$(143):NEXT
zc :EI
3290 PEN 2
3300 RETURN
3310 REM ***** PERDU *****
*****
3320 tt=0
3330 SOUND 1,100,200,6,2,1
3340 LOCATE 9,12:PRINT REMAIN(1)
3350 IF sc<st THEN st=sc
3360 FOR gf=1 TO 25:LOCATE 1,gf:PR
INT " " :NEXT
3370 LOCATE 9,12:PRINT "
"
3380 LOCATE 1,25:PRINT "
"
3390 LOCATE 1,23:PRINT "
"
3400 OUT &BC00,13
3410 FOR gh=1 TO 8
3420 OUT &BD00,9hJ
3430 FOR tepo=1 TO 40:NEXT tepo:NE
XT ghJ
3440 FOR i=1 TO 1500:NEXT:GOSUB 31
50
3450 IF Jb=1 GOTO 3560
3460 IF Jr=2 THEN sc(tr)=sc ELSE a
c(tr+1)=sc
3470 IF sc(1)<sc1 THEN sc1=sc(1)
3480 IF sc(3)<sc1 THEN sc1=sc(3)
3490 IF sc(2)<sc1 THEN sc1=sc(2)
3500 IF sc(2)<sc1 THEN sc1=9 :sc11=
11 ELSE sc11=9:sc12=11
3510 PEN 1
3520 LOCATE 18,sc11:PRINT LEFT$(JJ
$(1),3)
3530 LOCATE 2,sc11+1:PRINT USING"#"
:sc11
3540 LOCATE 18,sc12:PRINT LEFT$(JJ
$(2),3)
3550 LOCATE 2,sc12+1:PRINT USING"#"
:sc12
3560 PEN 1
3570 LOCATE 2,2:PRINT PP1$
3580 LOCATE 2,3:PRINT PP2$
3590 PEN 3:LOCATE 2,5:PRINT USING"
###":st
3600 PEN 2:LOCATE 1,16:PRINT "UNE"
3610 LOCATE 19,17:PRINT "AU"
3620 LOCATE 1,18:PRINT "TRE"
3630 LOCATE 1,20:PEN 3:PRINT "O/N"
3640 za=3:zb=22:GOSUB 3220
3650 ttt=0
3660 IF tr=1 THEN tr=2 ELSE tr=1
3670 RESTORE 1110
3680 IF INKEY(34)<>-1 THEN 1890
3690 IF INKEY(46)<>-1 THEN MODE 1:
sc1=0:sc2=0:sc(1)=0:sc(2)=0:sc(3)=
0:GOTO 1120
3700 ttt=ttt+1:IF ttt>500 THEN REA
D m:SOUND 1,m,20,5 :SOUND 2,m*2,20
,3:SOUND 4,m/2,20,5
3710 mu=mu+1:IF mu=45 THEN mu=0:GO
TO 3670 ELSE 3680
3720 MODE 1:PEN 1:END
3730 REM
3740 DATA 0,4,8,4,6,7,8,6,7,10,6,7
,6,6,7,10,4,8,6,4,8,245,249,251,13
,3,133,133,133,249,251,247
3750 REM ***** regles du jeu *****
*****
3760 r$(1)=" REGLES DU
JEU"
3770 r$(2)=" "
3780 r$(3)=" Le but du jeu consi
ste a reproduire"
3790 r$(4)="une serie sonore de Pl
us en Plus longue"
3800 r$(5)="composee de quatre not
es differentes,"
3810 r$(6)="qui sont associees a u
ne couleur,"
3820 r$(7)=" "
3830 r$(8)=" VERSION 1 JOUEUR
La serie de notes"
3840 r$(9)="est genereee par l'ordi
nateur,"
3850 r$(10)=" "
3860 r$(11)=" VERSION 2 JOUEURS
Les adversaires"
3870 r$(12)="augmentent la serie d
'une note a chaque"
3880 r$(13)="fois,"
3890 r$(14)=" "
3900 r$(15)="En cours de Jeu, Pour
faire repeter la"
3910 r$(16)="derniere sequence, ta
pez COPY"
3920 FOR ri=7 TO 25:LOCATE 1,ri:PR
INT " " :NEXT
3930 FOR ry=1 TO 16
3940 IF ry=1 THEN PEN 3 ELSE PEN 2
3950 IF ry=2 OR ry=7 OR ry=10 OR r
y=14 THEN 3970
3960 LOCATE 1,ry+8:PRINT r$(ry):SO
UND 1,100,20,7,0,1:FOR i=1 TO 500:
NEXT
3970 NEXT ry
3980 FOR i=1 TO 10000:IF INKEY(18)
=0 THEN i=10000 ELSE NEXT
3990 FOR ri=7 TO 25:LOCATE 1,ri:PR
INT " " :NEXT
4000 GOTO 1220
```

LES DIEUX DU STADE D'INFOGRAMES

pour tous les Thomson

Cette fois-ci, ils avaient gagné. Le tétathlon devenait enfin une épreuve reconnue des jeux olympiques. Marcel Durand-Bogdanovitch allait pouvoir, devant son public, montrer de quoi il était capable. Fidèle à son objectif, il se devait de remporter cette nouvelle discipline s'il voulait ne pas mourir de honte. La rencontre allait se situer à un niveau à nul autre pareil : le fils spirituel de Carl Lewis (Le champion des années 80) Jove McEnzie lui poserait sans doute plus de problèmes que son homologue russe Mikhaïl Restonoff.



Jour J. Les jeux ont débuté

dans une ambiance de liesse extraordinaire. Paris est envahi par les athlètes les plus divers, la cacophonie émanant de la masse rappellerait la tour de Babel à plus d'un grincheux. Les échauffements viennent de débiter dans une frénésie indescriptible. La vingtaine d'athlètes annoncés pour le tétathlon s'auscultent du regard, se jaugent... Le travail psychologique bat son plein, les entraîneurs insufflent les derniers conseils à leurs poulains. Marcel Durand-Bogdanovitch pénètre sur la piste en compagnie de Ron Makossa, qui sera son adversaire pour le 100 mètres plat. La foule suspend son souffle à l'annonce du départ imminent. La tension monte... Les coureurs s'élancent... Marcel prend un excellent départ, une foulée, deux foulées d'avance, c'est extraordinaire ! Nous n'avions pas vu ça depuis Jazy ! Il remporte haut la main ce premier duel avec une confortable avance. A lui le record européen de la discipline.

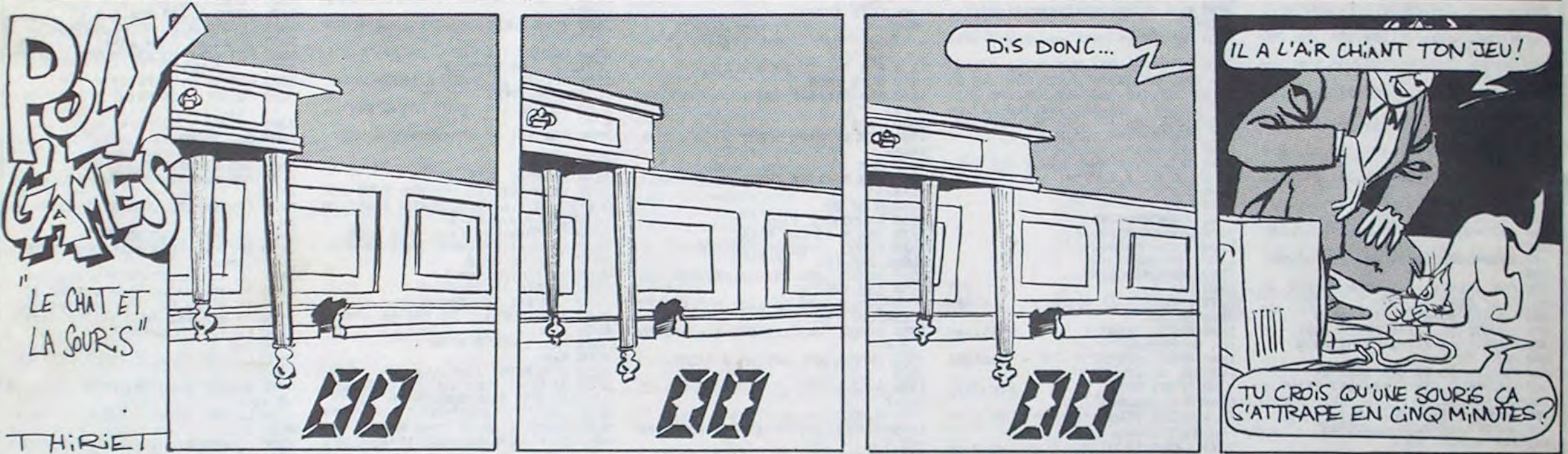
Miracle ! Aucun des autres concurrents n'a réussi à battre le temps établi par notre champion national. Nous voici au seuil de la seconde épreuve : le saut en hauteur. Marcel tente 2,32 mètres. Sa course d'élan est parfaite. Il saute... et passe ! Fantastique ! Le record de France est pulvérisé ! Décidément nous assistons à un festival de performances de la part de notre héros du jour. Il remet en jeu immédiatement son résultat. La barre vient d'être montée à 2,36 mètres. Le record d'Europe n'a qu'à bien se tenir. Il se concentre... Vas-y Marcel ! Une petite hésitation avant de franchir l'obstacle. Sa jambe a heurté la barre, elle oscille... Elle n'est pas tombée. C'est fabuleux, unique. De mémoire de journaliste sportif, nous n'avons jamais vu pareille démonstration de la part d'un athlète français. Cocoricooooo ! Plus rien ne peut désormais empêcher Marcel Durand-Bogdanovitch de remporter la médaille d'or. Après

deux épreuves son avance est suffisante pour qu'il s'impose sans problème dans les deux dernières disciplines : le 400 mètres plat et le saut en longueur.

Le choix pour le moins sans originalité du thème de ce logiciel, quatre épreuves classiques de toute compétition d'athlétisme pourrait, à priori, freiner votre enthousiasme. Heureusement la qualité remarquable de la réalisation, grâce à des choix osés de la part des programmeurs, sauve de toute critique négative ce produit. Les coureurs sont représentés sous la forme "fil de fer" pour alléger la programmation de l'animation qui gagne ainsi en réalisme. Le public soulève l'enthousiasme par son agitation de bon aloi. Vous remuez dans la joie votre manette, à l'assaut des records mondiaux des différentes disciplines. Une réussite rarement égalée sur ce micro généralement délaissé par les programmeurs de talent.



AMSTRAD	Garfunkel
Roger ROSEC	page 23
APPLE	Jeep 123
Didier POGGIO	page 20
CANON X07	Calculatrice
Maurice LAMEYSE	page 7
CBM 64	Commotron
Olivier ZIMMER	page 5
EXL 100	Nocturnes
FX 702 P	FX Froggy
Christophe BREUIL	page 18
HECTOR	Riton le mineur
Patrick CHERVET	page 2
MSX	Jack mine
Laurence DOREAU	page 21
ORIC	Tommy
Emmanuel DOREAU	page 6
SPECTRUM	Enquête
Pascal GICQUIAU	page 19
TI 99/4A (be)	Plongeon
Laurent SIMON	page 4
TI 99/4A (ba)	Course de la montre
Sylvain AMOUR	page 21
TO 7 70	Tofle
J.C. BUCAILLE	page 18
VIC 20	Meurtre au manoir
Patrick DEBEAUMARCHE	page 3
ZX 81	Poker 2000
Frédéric BERNARD	page 2



DOCUMENTATION TECHNIQUE

CPC 6 128 (DISQUETTE INTÉGRÉE) :

Microprocesseur Z80A & 4 Mhz, contrôleur d'écran 6845, processeur sonore AY-38912 3 voies 8 octaves, INTEL 8255 processeur entrée/sortie, RAM 128 K, ROM 32K basic et système d'exploitation

Affichage	MODE 0	MODE 1	MODE 2
	160 x 100, 20 colonnes	320 x 200, 40 colonnes	640 x 200, 80 colonnes
	16 couleurs parmi 27	4 couleurs parmi 27	2 couleurs parmi 27

Clavier QWERTY 76 touches avec pavé numérique et touches d'édition. Éditeur plein écran.

Lecteur de disquettes intégré format 3" HITACHI, capacité de 178 Ko formaté, CP/M D.O.S., utilitaires et logo fournis

Sorties externes :

- PCB expansion multiple (bus Z80 intégral)
- Sortie parallèle norme CENTRONICS GLP
- Sortie contrôleur pour le second lecteur de disquettes
- Prise poignée de jeux
- Sortie sonore stéréo
- Sortie R.V.B pour moniteur et PERITELEVISION
- Entrée 5v et 12v
- Entrée lecteur de K7 standard

EXTENSIONS :

Extension de ROM jusqu'à 640 Ko, (extensions ROM non dispo)

Extension second lecteur de disquettes, Imprimante, JOYSTICK, lecteur de cassettes...

128 K SOUS LES DOIGTS

AMSTRAD CPC 6128

- CPC 6128 . couleur (U.C + écran) 5.990 F
- CPC 6128 . Monochrome (UC + écran) 4.490 F

UNITÉ CENTRALE AMSTRAD

CPC 664 COULEUR (uc + écran)	5290,00
CPC 664 MONOCHROME (uc + écran)	3790,00
CPC 464 COULEUR (uc + écran)	3990,00
CPC 464 MONOCHROME (uc + écran)	2690,00

TARIFS AU 1/9/85

LECTEUR DE DISQUETTES AVEC CONTRÔLEUR (pour 464) 1990,00

IMPRIMANTE AMSTRAD DMP1 2490,00

CABLE IMPRIMANTE CENTRONICS 175,00

ADAPTEUR PERITEL POUR 464 MONOCHROME 390,00

CORDON MAGNETOCASSETTE POUR 664 175,00

MAGNETOCASSETTE AVEC CORDON POUR 664 390,00

POIGNÉE DE JEU AMSTRAD 149,00

DISQUETTE VIERGE 3" AMSTRAD PU 70,00

PAR 10 667,00

LIBRAIRIE :

FIRMWARE (rom désassemblée) 245,00

DDI 1 FIRMWARE (rom disk désassemblée) 245,00

BIBLE DU PROGRAMMEUR AMSTRAD 249,00

MENSUEL CPC 18,00

LOGICIELS UTILITAIRES :

AMSWORD (traitement de textes) 245,00

AMSCALC (tableur électronique) 245,00

EASY FILE (gestion de fichier multicritères) 245,00

EASY CALC (tableur électronique) 245,00

EASY BANK (compte bancaire) 245,00

EASY GRAPH (utilitaire graphique camembert, colonnes) 245,00

EASY REPORT (permet d'échanger les données entre 2 programmes "EASY") 245,00

EASY FILE DISK (sur disquette) * 375,00

EASY BANK DISK (sur disquette) * 375,00

EASY CALC DISK (sur disquette) * 375,00

EASY GRAPH DISK (sur disquette) * 375,00

DEVPAC ASSEMBLEUR DESASSEMBLEUR 290,00

AMS ASM MACRO-ASSEMBLEUR 295,00

AMS ASM MACRO-ASSEMBLEUR (sur disquette) * 345,00

HISOFT PASCAL 390,00

KUMA FORTH 390,00

ZEN (assembleur désassembleur) 245,00

LOGICIELS DE JEU :

MANIC MINER	99,00	DECATHLON (David TH)	120,00
FIGHTER PILOT (sim vol 3D graf)	120,00	JET SET WILLY	120,00
MUSIC COMPOSER	120,00	BRIDGE	120,00
ALIEN 8 (aventure graphique)	150,00	JOYAUX DE BABYLONE (aventure)	120,00
GREMLINS	150,00	DEFEND OR DIE (defender)	120,00
GHOSTBUSTERS	150,00	MISTERE DE KIKEKANKOI (aventure)	150,00
KNIGHT LORE (aventure en 3D)	150,00	BEACH HEAD (wargame graphique)	150,00
MASTER CHESS	150,00	SORCERY	150,00
ROCKY HORROR SHOW	150,00	BATAILLE DE MIDWAY	150,00
PINBALL COBRA	150,00	MACADAM BUMPER (flipper modulaire)	180,00
RALLY II (course de voitures)	180,00	THE WAY OF THE EXPLODING FIST	150,00

LOGICIELS DE JEU EN DISQUETTE :

FIGHTER PILOT	* 245,00	SPANNER MAN	* 200,00
ELECTRO FREDDY	* 200,00	CENTRE COURT TENNIS	* 200,00
HUNCHBACK	* 200,00	LE VOYAGE FANTASTIQUE	* 200,00

Tous les logiciels sont vendus en cassette sauf s'ils sont notés* auquel cas il s'agit de disquette.

BON DE COMMANDE TARIFS SEPTEMBRE 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 RÉGLE À 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