



PLOP! UN NOUVEL AMSTRAD

Monsieur Amstrad est un chaud lapin: Madame Amstrad vient encore de mettre bas.

ENCORE ???

Ca devient presque routinier, la sortie hebdomadaire d'un nouvel Amstrad. Comme d'habitude, celui-ci est encore mieux et encore moins cher que ses prédécesseurs. Comme eux, il ouvre une brèche dans le monde informatique. Pourtant, celui-ci n'est pas comme

Y A UN CLAVIER

82 touches sont langoureusement allongées sur un boîtier plastique de forme parallépipédique. Le tout constitue un clavier en bonne et due forme, avec cependant quelques exceptions: on cherche en vain une touche "control", alors que certaines semblent ésotériques: extra,

lution du moniteur, on gagne 44% d'affichage. Il existe un jeu de caractères graphiques, ainsi qu'un de caractères inversés. Sur le côté droit de cet écran se trouve le lecteur de disquettes. Encore une fois, c'est un trois pouces. Parenthèse à ce propos: nous avons dit la semaine dernière qu'il n'y avait plus de disquettes vierges en Europe. C'était sans compter les 10.000 unités que vient d'importer Amstrad. Si vous en manquez, vous savez qui vous devez aller emmerder. Trois pouces donc, 180 Ko par face en format données et compatible CP/M Plus. Fidèle à la tradition, le moniteur (à noter qu'il n'existe qu'une version monochrome) alimente le clavier, l'unité centrale qui se trouve...

grammé. Elle écrit en normal, en joli, en superbe, en très beau, en italiennes, en super-italiennes, en gras, en super-gras, en petit, en tout petit et en des tas d'autres caractères encore, parmi lesquels l'hyper-petit et le supra-infra petit. Regardez l'illustration, vous comprendrez.

Y A UN TRAITEMENT DE TEXTES

Il était en sueur. L'ambiance qui régnait dans cette salle immense, aseptisée lui provoquait des frissons désagréables. Devant lui, à la chaire, des types en blouse blanche s'agitaient. Ils répondaient aux questions qui fusaient du public.

Mais si le traitement de textes... Ne pas rater le moment. "De..." La sueur dégoulinait sur son front. Est intégré, cela interdit... "Textes..."

Le visage de celui qui parlait se déformait petit à petit. Les évolutions ultérieures. Bientôt. "N'est pas intégré!" Il bondit: "Comment ça, pas intégré???"

Car en effet, le traitement de textes n'était pas intégré. C'était la fin du Plan.

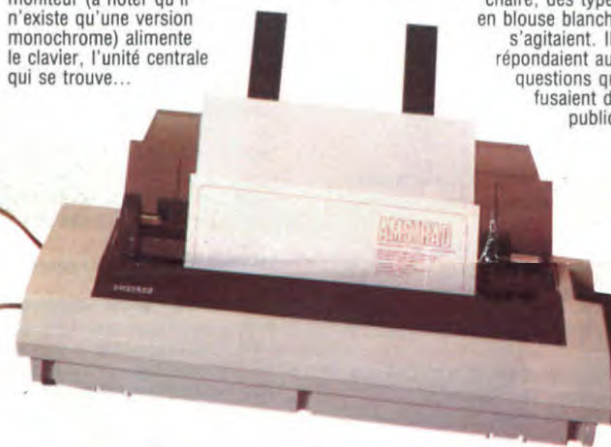
Car, comprenez-vous, un logiciel intégré est par essence destiné à être dépassé rapidement. C'est la raison pour laquelle Atari a décidé de ne pas fournir de Gem ni de basic en Rom, et c'est cette même raison qui a décidé les gens d'Amstrad à ne rien mettre en Rom non plus, ni le traitement de textes, ni le CP/M, ni le basic. Tout est donc sur disquette. Ainsi il suffit, lorsqu'une nouvelle version apparaît, de recopier la nouvelle version sur l'an-

cienne et le tour est joué. Bon calcul. Attention! Désormais, "traitement de textes" sera noté "tt" pour éviter les répétitions trop lourdes (je ne suis plus payé au mot, mais à l'article). Sur les 256 Ko disponibles, 112 sont utilisés comme disque virtuel. C'est-à-dire qu'au lieu d'aller chercher des informations ou des sous-programmes sur le disque, le tt se sert de la Ram comme moyen de stockage temporaire. D'où gain de temps colossal. Autre avantage: cette espace mémoire permet simultanément de travailler sur un document et d'en imprimer un autre, par exemple. Voilà qui est bien agréable.

Y A UN BASIC

Alors là, je me permets d'être singulièrement étonné. Car ce basic n'est pas compatible avec les basics des CPC 464, 664 et 6128. Voilà

Suite page 18



les autres. Ce n'est pas qu'un ordinateur. Ce n'est pas non plus qu'une machine à traitement de textes. Il a des icônes, mais pas de souris, une résolution d'enfer mais rien pour le graphisme...

Y A UN NOM

Il s'appelle le PCW 8256. PCW, c'est Personal Computer Word-processor (Ordinateur Personnel à Traitement de textes), 8 c'est la génération et 256, c'est bien sûr la capacité mémoire. Exercice: que veut dire VGC 10512?

alt, +, -, can, cut, copy, paste... Ces dernières sont dédiées uniquement (pour l'instant) au traitement de textes, sur lequel nous allons revenir.

Le clavier est en azerty (que voilà un mot agréable à taper! Essayez!) avec tous les accents souhaitables. Bonne chose.

Y A UN ECRAN

L'écran permet un affichage de 90 caractères par 32 lignes. Norme étrange, mais le calcul est simple: en poussant jusqu'au bout la réso-

lution du moniteur et l'imprimante.

Y A UNE IMPRIMANTE

Ah, voilà une innovation. Cette fois, en plus du moniteur et du lecteur de disquettes, on rajoute une imprimante dans le paquet-cadeau. Et pas une copie de Seikosha, attention! Une Amstrad, une vraie, à 90 caractères par seconde quand elle va vite et 20 c/s quand elle fait beau! Elle fonctionne par traction et par friction, ce qui permet d'utiliser aussi bien du papier listing ou du beau papier à lettres mono-

Lui savait qu'il n'aurait qu'une réflexion à faire; cela faisait partie du Plan. Les types devant venaient d'aborder le traitement de textes. Ca allait être à lui. Un spectateur se leva. "Pouvez-vous nous parler du traitement de textes?" Il frissonna. Il vit toute la scène comme au ralenti. "Bien sûr, ce..." C'était bientôt à lui. Il devait dire "Mais si le traitement de textes est intégré, cela interdit les évolutions ultérieures!" d'un ton indigné. C'était le Plan. "traitement..."

ORIC : TOUVA, TOUVA, TOUVABIEN !

DEBOUT LES MORTS

Mais que se passe-t-il? Euréka informatique serait-il en train de gagner son pari de remettre Oric à flot? Il va ruiner les bookmakers: tout le monde le donnait perdant!

PAS DE NOUVEAU, MAIS QUEL ANCIEN !

Pour l'instant, pas de nouveauté dans la gamme, mais ça ne sau-

rait tarder, vous verrez plus loin. Mais l'Oric Atmos tel que nous le connaissions n'est plus. Désormais, il est équipé d'un petit bout de transistor en plus qui permet un chargement totalement fiable à partir du magnétophone, d'un morceau de diode qui amplifie convenablement le signal du bus, d'une résistance toute bête qui corrige les errances de l'horloge, d'un machin qui alimente directement la prise péritel, évitant l'emploi d'une alimentation séparée.

AH ! DES AIGUILLES DE DRIVE DANS LES VEINES...

Et le lecteur de disquettes? Finalement, lequel a été retenu? Le bon vieux drive Oric qui ne marchait pas.

Suite page 19



CINOCHÉ-TELOCHE pages 14,15

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 16

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 12

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 9,10,11

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 12

CONCOURS PERMANENTS

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

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

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

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.



Comment l'émancipation d'une bonne peut faire perdre son caractère routinier au relevé d'un compteur électrique.

Mathias BOLLAERT

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le premier contient la présentation, les règles et la définition des caractères. Le second, à sauvegarder par CSAVE"EDF", contient le programme principal (environ 14 Ko).

Employé de l'E.D.F., vous devez relever le compteur électrique d'une maison gardée par une bonne plutôt irascible (d'où le titre : Eviter de Déranger la Femme de ménage). L'ordinateur peut comprendre 75 mots.

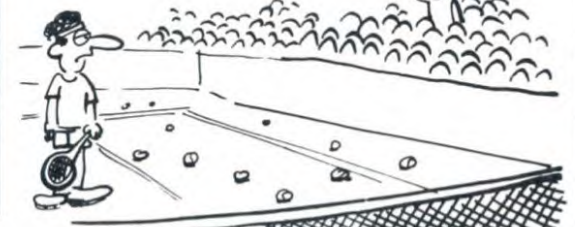
Il est possible d'utiliser le pluriel de certains mots. L'ordinateur comprend également quelques insultes, il est préférable de surveiller votre langage. Sachez que cette maison possède un certain pouvoir : lorsque vous rangez un objet en votre possession, celui-ci disparaît de la maison. Donc, si cet objet est indispensable à la réussite de votre mission, vous devez le prendre au bon moment sous peine de ne pouvoir le récupérer par la suite. Le fonctionnement du jeu est le suivant : après l'entrée dans un lieu, appuyez sur une touche pour accéder au mode texte. Entrez alors votre message et attendez la réponse de l'ordinateur pour rentrer un nouvel ordre. Les déplacements s'effectuent selon les points cardinaux, consultez le plan pour savoir où le Nord est situé. Soyez persévérant et examinez soigneusement lieux et objets, certains de ces derniers sont indispensables et bien dissimulés.

VERBES			
ALLER	ETUDIER	LIRE	REMERCIER
ALLUMER	EVITER	MANGER	REPARER
BOIRE	EXAMINER	METTRE	SOULEVER
BOUFFER	FOUILLER	OUVRIR	TIRER
CASSER	FRAPPER	PRENDRE	TUER
CRIER	GRATTER	RAMASSER	VIOLER
DIRE	JETER	RANGER	FERMER
ESSUYER			

NOMS			
ALLUMETTE	CHASSE	LIT	PLAT
ARMOIRE	CLE	LIVRE	PORTE
BONNE	COFFRE	MARTEAU	ROBINET
BOUGIE	DISQUE	MASQUE	TABLE
BOUTEILLE	ETAU	PAPIER	TAPIS
BROSSE	FENETRE	PATIN	TELEVISION
CANAPE	FUSIL	PIED	TIROIR
CHAISE	GRAMOPHONE	PLACARD	TOURNEVIS

DIRECTIONS	ORDRES	PHRASES	ADVERBES
NORD	INVENTAIRE	MERCI	DOUCEMENT
SUD	FIN	AU REVOIR	DISCRETEMENT
EST	PLAN		DELICATEMENT
OUEST	REVOIR		

ERRATUM sur CANON X07
POKE RTL du n° 94/97
Vous vous êtes sans doute rendu compte que les lignes suivantes étaient collées: 770, 970, 980, 1040 et 1160.



LISTING 1

```

0 ' E.D.F. (Eviter de Deranger la Femme de menage)
1 ' Version 1.03 Sur CANON X
-07 16 Ko
3 ' Copyright (c) 1985 by Elite 88
5 CLEAR90:CLS
6 FONT$(128)="32,48,248,252,248,48,32,0":FONT$(129)="0,16,56,84,16,16,16,16"
10 FOR I=1 TO 6:READ A$
20 LOCATE 0,0:PRINT A$
30 FOR J=0 TO 4:FOR K=0 TO 7:IF PD INT(J,K) THEN 40 ELSE 50
40 X=10+(I-1)*18+J*3:Y=6+K*3:FOR L=-1 TO 1:LINE (X-1,Y+L)-(X+1,Y+L):NEXT
50 NEXTK,J,I:LOCATE 0,0:PRINT " ":POKE 43,4:CLS
60 DATA E,,D,,F,,
1000 INPUT"Desirez-vous le mode d'emploi ?":R$
1010 IF LEFT$(R$,1)="N" THEN 10000 ELSE CLS
1020 FOR I=1 TO 24:READ A$:FOR J=1 TO LEN(A$)
1030 PRINT MID$(A$,J,1);:IF MID$(A$,J,1)<>" " THEN BEEP I/24*48,1
1035 NEXT:POKE 43,4:PRINT:NEXT
1040 DATA " Vous etes emp
loye a l'E.D.F,
1050 DATA"et vous devez rele- ver le compteur electrique d'une propriete
1060 DATA "gardee par une bonnemet iculeuse,
1070 DATA "colereuse et qui de-tes te le bruit.
1080 DATA "Mais elle a un pointfaible, et c'est a vous de le trouve r.
1090 DATA "Le jeu reconnait env iron 80 mots,
1100 DATA "et peut comprendre des phrases com- plexes du type
1110 DATA "'OUVRIR LA PORTE DE L'E ST'. La structuregenereale est la suivante :
1120 DATA "VERBE (NOM [COMPL.])Pou r ceux qui de- sistent faire des phrases
1130 DATA"parfaitement struc- ture es, il est pos- sible d'ecrire les articles.
1140 DATA "Un conseil : restez pol i avec l'ordina- teur car il saura it
1150 DATA "le cas echeant, vousrem ettre a votre place...
1160 DATA "Les mots speciaux son t les suivants : FIN arrete le jeu
1170 DATA "et le reprend a l'e ndroit ou il s'est arrete.
1180 DATA "REVOIR permet de rev oir la piece ou l'on se trouve,
1190 DATA "ce qui est tres im- por tant, car le jeu ne decrit pas les pieces.
1200 DATA "PLAN donne le plan de la propriete.
1210 DATA "INVENTAIRE vous fou rnit la liste desobjets que vous portez.
1220 DATA "Il est possible d'u-til iser des abrevia- tions :
1230 DATA "I, IN, ... pour INV ENTAIRE.
1240 DATA "N, NO, ... pour NORD, . . ."
1250 DATA "Enfin, un dernier con seil, n'oubliez pas que la bonne
1260 DATA "aime le silence, l'o rdre, et aussi laproprete.
  
```

```

1270 DATA "B O N N E
C H A N C E .
10000 CLS:PRINT"Chargement de la seconde partie,"
10010 FORI=1TO500:NEXT
10020 PRINT"appuyer sur RETURN qu and le magneto estbranche."
10030 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 10030 ELSE IF ASC(A$)>13 THEN 10030
10188 CLOAD "EDF"
  
```

LISTING 2

```

2 DATAIWMWIV, LFEIRI, GFVI, NVGGIV, E RLOVI, HLFQOVI, GRIVI, XZHHVI, UVINVI , QVGV, ORIV
3 DATAIZMTVI, VERGVI, ULFROOVI, ZOOFN VI, IZNHVVI, WRIV, IVKZIVI, IVNVIXRVI , TIZGGVI
4 DATAZOOVI, UIZKKVI
5 DATAXOV, YILHVV, OREIV, YLFGVROO V, WRHJFV, ZOOFNVGGV, KOZG, GLFIMV ERH
6 DATA, NZIGVZF, YLFRUV, NZHJFV, KZ KRVI, ORG, 16, XLUVI, 9, TIZNLKSLMV, 9 , GZYOV
7 DATA2, ZINLRIV, 10, XZMKZV, 1, GVOVER HRLM, 1, VGFZ, 8, KRUVH, 16, XSZHHV, 11, I LYRMVG, 11
8 DATAYLMMV, 16, UVMVGIV, 2, KOZXXI, 1 1, KOZXXI, 5, KLIGV, 16, GZKRH, 1
9 DATAGRILRI, 10, XSZRHV, 2, UFHRO, 2, K ZGRMH, 16, TILHHPVZF, 16, 16
10 DATAE, 2, SO, 41, S, NSE, 275, NOES, 346B, 0, 5, NSE0, 4C58, EO, 79, E, 8, E, B, N 0, 5A, N, 7
11 CLEAR75:DEFINTC-Y:DEFSTRA-B,R:P =12:DIMB(P):ZO=RND(0)*1E5
12 B(P)="B":B(9)="234":B(11)="1":B (2)="6":B(10)="C":B(3)="C":B(8)="7 8
80 CLS:GOSUB500:TI=0:GOTO180
100 Z2=0:PRINTCHR$(128) ";:LINEIN PUTA:IFA="THENCLS:GOTO100
103 N=0:R(N)="":FORI=1TOLEN(A):R(N +1)="":B=MID$(A,I,1):IFB=" ORB=" THEN105
104 R(N)=R(N)+CHR$(155-ASC(B)):NEX T:GOTO107
105 IFLEN(R(N))<3OR(LEN(R(N)))=3AND RIGHT$(R(N),1)="H" THENR(N)="":NEX T
106 N=N+1:IFN<3THENNEXT
107 CLS:IFR(0)<>"ZOOVI" THEN109ELSE A="":FORI=1TOLEN(R44))
108 A=A+CHR$(155-ASC(MID$(R(1),I,1 ))):NEXT
109 IFA=LEFT$("NORD",LEN(A))ORA=LE FT$("SUD",LEN(A)) THENI=21:GOSUB650 0:GOTO153
110 IFA=LEFT$("EST",LEN(A))ORA=LEF T$("OUEST",LEN(A)) THENI=21:GOSUB65 00:GOTO153
111 B=R(0)
112 IFB="XLM" ORB="NVIWV" ORLEFT$(B, 3)="KFG" ORLEFT$(B,3)="HZO" THEN116
113 IFB="KVWV" ORLEFT$(B,3)="YRG" OR LEFT$(B,3)="VMX" ORB="TILHHPVZF" THE N116ELSE118
116 PRINT"Grossier personnage!":GO T0400
118 IFTHENPRINT"Scousez, ye ne co m- plends pas."
120 IFTHENT=0:GOTO100
122 IFA=LEFT$("PLAN",LEN(A)) THENO= P:P=15:GOSUB500:P=0:GOTO100
123 IFB="VHFFBVI" THENI=15:F=34:GOT 0147
124 IFB<>"NZMTVI" ANDB<>"YLRIV" ANDB <>"YLFUUVI" THEN128
126 PRINT"Jamais pendant le serv ice.":GOTO100
128 IFB="XIRVI" THEN1005ELSEIFLEFT$ ("REVOIR",LEN(A))=ATHEN80
130 IFB="VCZNRMVI" ORB="VGFWRVI" THE
  
```

```

NI=14
132 IFLEFT$("INVENTAIRE",LEN(A))<> ATHEN13ELSEIFLEN(B(0))>0 THEN134
133 PRINT"Vous ne possédez", "rien du tout.":GOTO100
134 PRINT"Vous possédez : "
135 FORI=1TOLEN(B(0)):B="":RESTORE 5:FORJ=1TOVAL("&H"+MID$(B(0),I,1)) +1:READA,D
136 NEXT:FORJ=1TOLEN(A)
137 B=B+CHR$(155-ASC(MID$(A,J,1))) :NEXT:PRINTB:POKE43,4:NEXT:GOTO100
138 IFLEFT$("FIN",LEN(A))=ATHENSLE EP:GOTO80
144 RESTORE:FORI=1TO22:READA
146 IFA<>B THENNEXT:PRINT"Employez un autre verbe.":GOTO100ELSEF=34
147 FORK=1TO2:RESTORE5:IFZ2ANDR(K) <>" THENR(K)=R(K)+"H"
148 FORJ=1TOF:READA,D:IFR(K)=AAND( D=PORD=OORD=16) THEN151ELSENEXTJ,K
149 IFZ2THENPRINT"Mais, je n'en vo is pas !":GOTO180ELSEZ2=1:F=F+1:G OT0147
151 IFI<>9ANDI<>13ANDP=3ANDC=0 THEN 152ELSE153
152 PRINT"Vous marchez sur le pati n a roulette et tombez.":GOTO390
153 IFI<>21ANDI<>9ANDUTHENPRINT"La porte claque.":GOTO390
157 IFI=3THENIFJ=24THENPRINT"Elle se defend bien.":GOTO400ELSE167
158 IFI=5THENPRINT"Elle vous laiss e", "faire puis se met encolere.":G OT0400
159 IFI=8ORI=10THEN1005
160 IFI=13ANDJ=33THENC=1:GOTO166
162 IFI=17THENIFR(1)="NVIXRH" THENV =1:GOTO166ELSEIFR(1)="IVELRIH" THEN S=1:GOTO166
164 IFI=17THENT=1:B=LEFT$(R(1),LEN (R(1))-1):GOTO12ELSE168
166 GOSUB7105:GOTO100
167 PRINT"Que voulez-vous direpar la ?":GOTO100
168 IFI=19THENIFJ=24THENV=1:GOTO16 6ELSE167
170 IFI=16THENI=1
171 IFB="UIZKKVI" THENFORI=1TO2ELSE 174
172 A=LEFT$(R(I),3):IFA="WLF" ORA=" WRH" ORA="WVO" THENQ=1:GOTO166ELSENE XT:GOTO200
174 ONIGOSUB6000,7000,,8000,,9000, 1000,,2000,,3000,4000,,1500,2500,, 3500,,4500
176 ONTIGOTO80
180 FORK=1TOLEN(B(0)):IFMID$(B(0), K,1)="O" ANDV=OANDR(0)<>"KIWMWIV" TH EN182
181 NEXT:GOTO184
182 PRINT"Et la politesse ?":GOTO4 00
184 IFP=9ANDM=0 THEN185ELSE186
185 PRINT"Vous etes allergique a la poussiere...":AAATCHOUM !":GOTO3 90
186 IFP<>12ANDP<>7ANDE=0 THENPRINT "Vous salissez le", "parquet.":GOTO4 00
188 IFP<>12ANDP<>7ANDZ=0 THENE=0:GO T0186
190 IFTI THEN80ELSE100
200 PRINT"La bonne a horreur du b ruit. Soyez plus discret.":GOTO400
390 POKE43,4:CLS:P=13:PRINT" quech ", " que", " chai ?":GOSUB500:GOTO4 01
400 POKE43,4:CLS
401 P=14:GOSUB500
402 PRINT"Le choc vous a renduamne sique.":ZA=1:POKE43,4
410 PRINT"Votre chef vous dema nde le numero ducompteur."
411 IFZATHEN413ELSELINEINPUTA:Z=VA
  
```

```

L(A)
412 IFZ=INT(ZO) THENPRINT"Vous avez reussi !":GOTO450ELSE414
413 POKE43,4:PRINT"Mais vous ne po uvez pas lui repondre."
414 PRINT"Vous avez echoue...":
450 POKE43,4:CLS:INPUT"Voulez-vous a nou- veau essayer ?":A
451 IFLEFT$(A,1)="O" THENRUNELSEEND
500 ONPGOSUB600,602,604,606,608,61 0,612,614,616,618,620,622,624,626, 628
502 GOSUB503:GOTO522
503 READA:IFA="F" THENRETURNELSEIFA ="S" THENREADK,L,F:CIRCLE(K,L),F:GO T0503
505 IFSGN(VAL(A))<0 THENK=ABS(VAL(A )):READL:LINE-(K,L):GOTO503ELSEIFA ="P" THEN510
506 IFA="R" THEN518
508 IFA="C" THEN520ELSEREADL,F,G:K= VAL(A):LINE(K,L)-(F,G):GOTO503
510 READK,L,F:FORJ=1TO4:READC(J): NEXT:FORI=KTOLSTEPF
512 FORJ=1TO4:IFC(J)=" " THENC(J)=I ELSEC(J)=VAL(C*(J))
514 NEXT:LINE(C(1),C(2))-(C(3),C(4 )):NEXT:GOTO503
518 READK,L,F,G
519 LINE(K,L)-(K,F+G-K):LINE-(F,G ):LINE-(F,K+L-F):LINE-(K,L):GOTO503
520 READK,L,F,G:LINE(K,L)-(K,G):LI NE-(F,G):LINE-(F,L):LINE-(K,L):GOT 0503
522 IFP>12 THEN528
523 IFB(P)=" " THEN528ELSEFORH=1TOLE N(B(P)):J=VAL("&H"+MID$(B(P),H,1))
524 ONJGOSUB630,632,634,636,638,64 0,642,644,646,648,650,652
526 GOSUB503:NEXT
528 POKE43,4:CLS:RETURN
600 RESTORE5100:RETURN
602 RESTORE5150:RETURN
604 RESTORE5200:RETURN
606 RESTORE5250:RETURN
608 RESTORE5300:RETURN
610 IFDOTHENPRINT, TAB(7) USING"#### #";ZO:LOCATE8,3:PRINT"EDF";:RESTOR E5350
611 IFDOTHENRETURNELSERESTORE5390: RETURN612 RESTORE5400:RETURN
614 RESTORE5450:RETURN
616 RESTORE5500:RETURN
618 RESTORE5550:RETURN
620 RESTORE5600:RETURN
622 RESTORE5650:RETURN
624 RESTORE5700:RETURN
626 RESTORE5750:RETURN
628 PRINTTAB(4)"N",TAB(3)"O E",TAB (4)"S",TAB(12)CHR$(129);:RESTORE58 00:RETURN
630 RESTORE5810:RETURN
632 RESTORE5820:RETURN
634 RESTORE5830:RETURN
636 RESTORE5840:RETURN
638 RESTORE5850:RETURN
640 RESTORE5860:RETURN
642 RESTORE5870:RETURN
644 RESTORE5880:RETURN
646 RESTORE5890:RETURN
648 RESTORE5900:RETURN
650 RESTORE5910:RETURN
652 RESTORE5920:RETURN
1000 IFJ=22 THEN1005ELSEIFJ=29 THEN9 000ELSEIF(J<13ORJ>19) ANDJ<>31 THEN7 004
1005 PRINT"Le bruit attire la bon ne.":GOTO390
1500 IFJ=13ANDP=10 THENPRINT"Il y a quelque chose":B(10)=B(10)+5":RE TUR
1502 IFP<>3ANDJ=13 THEN7004
1504 PRINT"Vous etes bien cu- rie ux, et c'est inu- tile ICI.":RETURN
  
```

SUPER BOWLING

A vos boules quilleurs émérites et prenez plaisir à cette version réaliste du jeu de bowling.

Philippe CHASSANY

Mode d'emploi :
Les règles sont incluses.

```

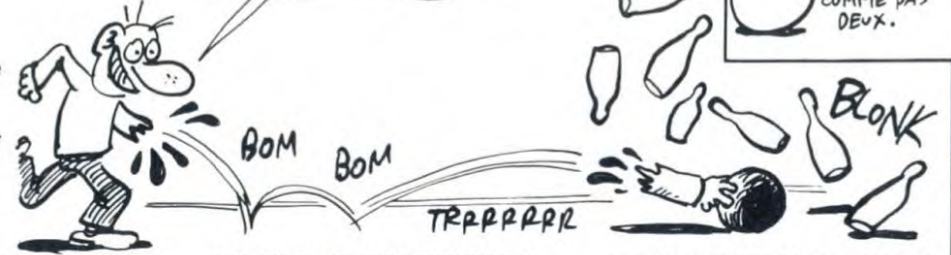
1 REM*****
2 REM* SUPER BOWLING *
3 REM* PAR PH. CHASSANY *
4 REM* POUR *
5 REM* COMMODORE 64 *
6 REM*****
10 CLR
20 PRINT "*****"
30 POKE657,128:POKE53280,12:POKE53
281,6
40 PRINT " - UN INSTANT SV
P - "
50 FORL=54272TO54296:POKEL,0:NEXT
60 V=53248:VO=15
70 POKEV+21,0
80 FORU=0T07:POKE2040+U,248+U:NEXT
90 FORN=248T0255:FORO=0T062
100 READR:POKEN#64+0,R:NEXT0,N
110 POKEV+23,0:POKEV+29,127
120 FORI=0T06:POKEV+39+I,1:NEXT
130 POKEV+46,0
140 REM*****
150 REM* GENERIQUE *
160 REM*****
170 PRINT "J":POKE54296,VO
180 FORT=1T030:NEXT
190 POKEV+21,255
200 X1=70:Y1=80
210 X2=98:Y2=Y1
220 X3=130:Y3=Y1
230 X4=160:Y4=Y1
240 X5=189:Y5=Y1
250 X6=203:Y6=Y1
260 X7=233:Y7=Y1
270 X8=161:Y8=220
280 GOSUB780
290 FORT=1T0250:NEXT
300 POKE54277,0:POKE54278,80
310 POKE54276,33
320 READHF,BF
330 IFHF=-1THEN420
340 POKE54273,HF:POKE54272,BF
350 CO=INT(RND(TI)*10)+2
360 FORI=39T045:POKEV+I,CO:NEXT
370 PRINT "*****"
380 FORI=1T060:NEXT
390 PRINT "*****" PRESE
NTE PAR PH. CHASSANY"
400 FORI=1T060:NEXT
410 GOTO320
420 FORT=1T0200:NEXT
430 POKE54276,32
440 FORI=39T045:POKEV+I,1:NEXT
450 FORT=1T0150:NEXT
460 VO=0:POKE54296,VO
470 POKE54277,0:POKE54278,255
480 POKE54276,129
490 FORT=220T092STEP-3:POKEV+15,Y
8:POKE54273,5
500 VO=VO+.16:POKE54296,VO:NEXT
510 POKE54277,0:POKE54278,200
520 POKE54276,33:H=55
530 FORI=1T017
540 H=H-3:POKE54273,H
550 X1=X1-4
560 X2=X2-5:Y2=Y2-3
570 X3=X3-4:Y3=Y3-4
580 X4=X4+.5:Y4=Y4-4
    
```

```

590 X5=X5-1.5:Y5=Y5-4
600 X6=X6-1:Y6=Y6-4
610 Y7=Y7-4
620 X8=X8-.5:Y8=Y8-4.5
630 POKEV,X1
640 POKEV+2,X2:POKEV+3,Y2
650 POKEV+4,X3:POKEV+5,Y3
660 POKEV+6,X4:POKEV+7,Y4
670 POKEV+8,X5:POKEV+9,Y5
680 POKEV+10,X6:POKEV+11,Y6
690 POKEV+13,Y7
700 POKEV+14,X8:POKEV+15,Y8
710 NEXT
720 POKEV+21,0
730 FORT=1T049:VO=VO-.2:POKE54296,
VO
740 POKE54272,25:POKE54273,3:NEXT
750 POKE54276,32
760 FORT=1T02000:NEXT
770 GOTO900
780 POKEV,X1:POKEV+1,Y1
790 POKEV+2,X2:POKEV+3,Y2
800 POKEV+4,X3:POKEV+5,Y3
810 POKEV+6,X4:POKEV+7,Y4
820 POKEV+8,X5:POKEV+9,Y5
830 POKEV+10,X6:POKEV+11,Y6
840 POKEV+12,X7:POKEV+13,Y7
850 POKEV+14,X8:POKEV+15,Y8
860 RETURN
870 REM*****
880 REM* INITIALISATION JEU *
890 REM*****
900 POKE54296,12
910 POKE646,4:PRINT "J00"
920 PRINT " "
930 PRINT " " VOULEZ-VOUS LES INSTR
UCTIONS (O/N) ? "
940 PRINT " "
950 POKE198,0:POKE204,1
960 GETA$:IFR$=""THEN960
970 IFR$="O"THENGOSUB3360:PRINT "J"
:GOSUB3960
990 PRINT "J":POKE646,1
1000 POKE198,0:POKE207,1
1010 PRINT "*****" COMBIEN DE
JOUEURS ?
1020 PRINT " " < 4 AU MAXI
" "
1030 INPUT "*****"
:PL
1040 GOSUB3390:IFPL>4THEN990
1050 PRINT "*****"
1060 FORJ=1TOPL:PRINT " " JOUEUR ("J
");
1070 INPUT " " => VOTRE NOM " :NA$(J)
1080 IFLEN(NA$(J))>8THENNA$(J)=LE
FT$(NA$(J),8)
1090 GOSUB3400
1100 NEXT
1110 POKE198,0:POKE207,1
1120 PRINT "*****"
" DEGRE DE DIFFICULTES ";
1130 PRINT " " " " = PRO A
" " = DEBUTANT"
1140 INPUT "*****"
:*****";25
    
```

COMMODORE 64

OUAIS! STRIKE!



Voici VOTRE
HHEBDD
HEUREUX
LECTEURS
CHOYÉS
COMME PAS
DEUX.

```

1150 GOSUB3400:IFZ5<10RZ5>50THEN11
10
1160 REM*****
1170 REM* COMMENCEMENT JEU *
1180 REM*****
1190 PRINT "J"
1200 POKE54296,6:POKE54277,0:POKE5
4278,255
1210 DIMFR(PL,10,2)
1220 FORF=1TO10
1230 FORPA=1TOPL
1240 GOSUB1890
1250 GOSUB2030
1260 GOSUB2380
1270 P2=0
1280 FORF=1TO2
1290 B=1464:D=40:B1=0:E=0
1300 POKEB,32
1310 B=B+D
1320 IFPEEK(B)<>32THENB=-D:B=B+D
1330 POKEB,81:POKEB+54272,1
1340 FORI=0T025:NEXT
1350 GETC$:IFC$=""THEN1300
1360 C=ASC(C$)
1370 IFC<1330RC>135THEN1300
1380 D=1
1390 POKE198,0
1400 E=E+1:B1=B1+1
1410 POKEB,32
1420 IFE=14RND<135>THENB=B+40
1430 IFE=14THENE=0:IFC=133THENE=B-
40
1440 IFB1=40THENPOKEB,32:GOTO1770
1450 B=B+1:POKE54276,129:POKE54273
,5
1460 IFB1<>39THEN1510
1470 IFB1=39RNDPEEK(B-40)<>81RNDPE
EK(B+40)<>81THEN1510
1480 POKEB-40,32:POKEB+40,32:P2=P2
+2
1490 IFP2>10THENP2=10
1500 GOTO1770
1510 BK=PEEK(B)
1520 IFBK<>32THENPOKE54276,128:GOT
01560
1530 POKEB,81:POKEB+54272,1
1540 FORT=1T010:NEXT
1550 GOTO1390
1560 P=1:IFB=1497THENP=10
1570 IFBK=990RKB=100THENP3470
1580 IFB=14590RB=1539THENP=6
1590 IFB=14210RB=15010RB=1581THENP
=3
1600 IFC=1330RC=135THENP=INT(P*1.4
)
1610 P1=RND(1):IFP1<.6THEN1610
1620 P=INT(P1*P):IFP>10THENP=10
1630 IFP<1THENP=1
1640 P3=RND(2):B3=-38:B4=42
1650 IFP>.5THENB3=42:B4=-38
1660 IFPEEK(B)=81THENPOKEB,32:P2=P
2+1:GOSUB3440:IFP=1THEN1770
1670 IFPEEK(B+B3)=81THENPOKEB+B3,3
2:P2=P2+1:GOSUB3440:IFP=2THEN1770
1680 IFPEEK(B+B4)=81THENPOKEB+B4,3
2:P2=P2+1:GOSUB3440:IFP=3THEN1770
1690 IFPEEK(B+2*B3)=81THENPOKEB+2*
B3,32:P2=P2+1:GOSUB3440:IFP=4THEN1
770
    
```

```

1700 IFPEEK(B+B4)=81THENPOKEB+B4,32:
P2=P2+1:GOSUB3440:IFP=5THEN1770
1710 IFPEEK(B+2*B4)=81THENPOKEB+2*
B4,32:P2=P2+1:GOSUB3440:IFP=6THEN1
770
1720 IFPEEK(B+3*B3)=81THENPOKEB+3*
B3,32:P2=P2+1:GOSUB3440:IFP=7THEN1
770
1730 IFPEEK(B+B3+4)=81THENPOKEB+B3
+4,32:P2=P2+1:GOSUB3440:IFP=8THEN1
770
1740 IFPEEK(B+3*B4)=81THENPOKEB+3*
B4,32:P2=P2+1:GOSUB3440:IFP=9THEN1
770
1750 IFPEEK(B+B4+4)=81THENPOKEB+B4
+4,32:P2=P2+1:GOSUB3440:GOTO1770
1760 FORZ7=1T0800:NEXT:GOTO1750
1770 POKE54276,0:FORZ6=1T0600:NEXT
1780 IFF=1THENP5=P2
1790 IFFE=1THENRETURN
1800 IFF<>1ATHENNEXT
1810 GOSUB2290
1820 IFF1=10RND<PR,10,1>>0THENG0
SUB2620:TE=0
1830 NEXTPA,F1
1840 GOTO2720
1850 END
1860 REM*****
1870 REM* PRESENTATION ECRAN *
1880 REM*****
1890 PRINT "*****"TAB(39)" "
1900 PRINTTAB(37)" "
1910 PRINTTAB(35)" "
1920 PRINTTAB(33)" "
1930 PRINTTAB(31)" "
1940 PRINTTAB(29)" "
1950 PRINTTAB(27)" "
1960 PRINT "*****"
1970 PRINT "*****":FORI=1T040:P
RINT " " :NEXT
1980 PRINT "*****":FORI=1T040:P
RINT " " :NEXT
1990 PRINT "*****":FORI=1T040:PRINT
" " :NEXT
2000 PRINT "*****":FORI=1T040:PRINT
" " :NEXT
2010 PRINT "*****":FORI=1T040:PRINT
" " :NEXT
2020 PRINT "*****":FORI=1T040:PRINT
" " :NEXT
2030 PRINT "*****":FORI=1T040:PRINT
" " :NEXT
2040 PRINT "*****":FORI=1T040:PRINT
" " :NEXT
2050 PRINT "*****":FORI=1T040:PRINT
" " :NEXT
2060 PRINT "*****":FORI=1T040:PRINT
" " :NEXT
2070 PRINT "*****":FORI=1T040:PRINT
" " :NEXT
2080 PRINT "*****":FORI=1T040:PRINT
" " :NEXT
2090 PRINT "*****":FORI=1T040:PRINT
" " :NEXT
2100 PRINT "*****":FORI=1T040:PRINT
" " :NEXT
2110 FORZ=1T02
2120 IFZ=PARHENPRINT " " :NA$(Z):PRI
NT:PRINT:GOTO2140
2130 PRINTNA$(Z):PRINT:PRINT
    
```

Suite page 5

édito

Un et un : deux. Berroyer est malade. Deux et deux : quatre. Berroyer est à l'hosto. Quatre et quatre : huit. Berroyer va peut-être crever. Huit et huit : seize. Ça ferait probablement plaisir à pas mal de cons. Seize et seize : trente-deux. Ils supportaient mal ses courtes phrases. Trente-deux et trente-deux : soixante-quatre. Très courtes. Quatre-vingt dix neuf et un : cent. Courtes mais bonnes. Vous avez vu comment on a amené ça. 100. On est presque aussi bon que Berroyer. On commence en faisant semblant de compter. Comme des enfants à l'école. Et on arrive à 100 pour vous faire remarquer que c'est le numéro 99 que vous êtes en train de lire. Si tout va bien la semaine prochaine vous lirez le numéro cent. A moins que votre appendicite tourne mal. Comme celle de Berroyer. Vous ne lirez alors plus rien du tout et ce sera bien fait pour votre gueule, vous n'avez qu'à mieux choisir votre chirurgien. Il faut se méfier des hôpitaux, des chirurgiens et même des toubins. On rentre en observation pour un bobo au doigt et on n'en ressort pas. On y meurt. Victime d'un panaris qui tourne en sida cancéreux et malin. Vous n'aurez donc pas de page logizique pendant quinze jours minimum. On dit minimum quinze jours parce qu'il se peut que Berroyer mette plus longtemps à succomber. On ne peut décemment pas engager quelqu'un avant. On sait vivre. On vous dit ciao.

Gérard Ceccaldi

LE JUSTICIER D.A.O

Arnaud LALLOUET

AU SECOURS! C'EST AFFREUX

TENEZ BON! J'ARRIVE!

ZX 81

MES LACETS SONT DÉNQUÉS!

Gribouillis assistés par ZX sans complexe.

Mode d'emploi : Réservez une ligne 1 REM d'environ 820 octets et fractionnez si possible la ligne 8000 (A\$ = A\$ + " etc..."). Lancez le programme par RUN 8000 (implantation du langage MACHINE), les indications nécessaires sont incluses.

```

1 REM U<5RND0470-70 70 4 KF
2 GOSUB 700:ANDY?MKRNDLN 0: GOSUB
3 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
4 GOSUB 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
5 RUN CLEAR LN PLOT INKEY$ATN P
6 IS DIN CLS LN PLOT INKEY$ATN P
7 IS DIN LN PLOT INKEY$ATN P
8 IS DIN LN PLOT INKEY$ATN P
9 IS DIN LN PLOT INKEY$ATN P
10 RETURN TO LN PLOT INKEY$ATN P
11 IS CLS CLEAR LN PLOT INKEY$ATN P
12 PIS TO RUN LN PLOT INKEY$ATN P
13 IS CLS CLS LN PLOT INKEY$ATN LPR
14 INT PIS CLEAR CLEAR LN PLOT INK
15 Y$ATN DIM PIS CLEAR CLS LN PLOT
16 INKEY$ATN LET PIS CLEAR RUN LN P
17 LOT INKEY$ATN RAND PIS LOAD RUN
18 LN PLOT INKEY$ATN CLEAR INKEY$
19 LOAD NOT LN PLOT INKEY$ATN 4PIS
20 LOAD TO LN PLOT INKEY$ATN >PIS S
21 CROLL TO LN PLOT INKEY$ATN IPIS
22 RUN TO LN PLOT INKEY$ATN PIS SC
23 ROLL INT LN PLOT INKEY$ATN PIS
24 LOAD LOAD LN PLOT INKEY$ATN PIS
25 LOAD SCROLL LN PLOT INKEY$ATN ;
26 PIS TO CLS LN PLOT INKEY$ATN ;
27 700:ANDY?MKRNDLN 0: GOSUB
28 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
29 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
30 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
31 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
32 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
33 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
34 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
35 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
36 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
37 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
38 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
39 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
40 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
41 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
42 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
43 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
44 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
45 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
46 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
47 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
48 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
49 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
50 700:ANDY?MKRNDLN 0:MKRNDLN 0:
    
```



```

450 GOTO L
100 POKE X,2
110 LET L=USR Y
120 GOTO L
999 STOP
1000 REM
1001 REM
1002 REM
1003 REM
1004 REM
1005 REM
1006 REM
1007 REM
1008 REM
1009 REM
1010 REM
1011 REM
1012 REM
1013 REM
1014 REM
1015 REM
1016 REM
1017 REM
1018 REM
1019 REM
1020 REM
1021 REM
1022 REM
1023 REM
1024 REM
1025 REM
1026 REM
1027 REM
1028 REM
1029 REM
1030 REM
1031 REM
1032 REM
1033 REM
1034 REM
1035 REM
1036 REM
1037 REM
1038 REM
1039 REM
1040 REM
1041 REM
1042 REM
1043 REM
1044 REM
1045 REM
1046 REM
1047 REM
1048 REM
1049 REM
1050 REM
1051 REM
1052 REM
1053 REM
1054 REM
1055 REM
1056 REM
1057 REM
1058 REM
1059 REM
1060 REM
1061 REM
1062 REM
1063 REM
1064 REM
1065 REM
1066 REM
1067 REM
1068 REM
1069 REM
1070 REM
1071 REM
1072 REM
1073 REM
1074 REM
1075 REM
1076 REM
1077 REM
1078 REM
1079 REM
1080 REM
1081 REM
1082 REM
1083 REM
1084 REM
1085 REM
1086 REM
1087 REM
1088 REM
1089 REM
1090 REM
1091 REM
1092 REM
1093 REM
1094 REM
1095 REM
1096 REM
1097 REM
1098 REM
1099 REM
1100 REM
1101 REM
1102 REM
1103 REM
1104 REM
1105 REM
1106 REM
1107 REM
1108 REM
1109 REM
1110 REM
1111 REM
1112 REM
1113 REM
1114 REM
1115 REM
1116 REM
1117 REM
1118 REM
1119 REM
1120 REM
1121 REM
1122 REM
1123 REM
1124 REM
1125 REM
1126 REM
1127 REM
1128 REM
1129 REM
1130 REM
1131 REM
1132 REM
1133 REM
1134 REM
1135 REM
1136 REM
1137 REM
1138 REM
1139 REM
1140 REM
1141 REM
1142 REM
1143 REM
1144 REM
1145 REM
1146 REM
1147 REM
1148 REM
1149 REM
1150 REM
1151 REM
1152 REM
1153 REM
1154 REM
1155 REM
1156 REM
1157 REM
1158 REM
1159 REM
1160 REM
1161 REM
1162 REM
1163 REM
1164 REM
1165 REM
1166 REM
1167 REM
1168 REM
1169 REM
1170 REM
1171 REM
1172 REM
1173 REM
1174 REM
1175 REM
1176 REM
1177 REM
1178 REM
1179 REM
1180 REM
1181 REM
1182 REM
1183 REM
1184 REM
1185 REM
1186 REM
1187 REM
1188 REM
1189 REM
1190 REM
1191 REM
1192 REM
1193 REM
1194 REM
1195 REM
1196 REM
1197 REM
1198 REM
1199 REM
1200 REM
1201 REM
1202 REM
1203 REM
1204 REM
1205 REM
1206 REM
1207 REM
1208 REM
1209 REM
1210 REM
1211 REM
1212 REM
1213 REM
1214 REM
1215 REM
1216 REM
1217 REM
1218 REM
1219 REM
1220 REM
1221 REM
1222 REM
1223 REM
1224 REM
1225 REM
1226 REM
1227 REM
1228 REM
1229 REM
1230 REM
1231 REM
1232 REM
1233 REM
1234 REM
1235 REM
1236 REM
1237 REM
1238 REM
1239 REM
1240 REM
1241 REM
1242 REM
1243 REM
1244 REM
1245 REM
1246 REM
1247 REM
1248 REM
1249 REM
1250 REM
1251 REM
1252 REM
1253 REM
1254 REM
1255 REM
1256 REM
1257 REM
1258 REM
1259 REM
1260 REM
1261 REM
1262 REM
1263 REM
1264 REM
1265 REM
1266 REM
1267 REM
1268 REM
1269 REM
1270 REM
1271 REM
1272 REM
1273 REM
1274 REM
1275 REM
1276 REM
1277 REM
1278 REM
1279 REM
1280 REM
1281 REM
1282 REM
1283 REM
1284 REM
1285 REM
1286 REM
1287 REM
1288 REM
1289 REM
1290 REM
1291 REM
1292 REM
1293 REM
1294 REM
1295 REM
1296 REM
1297 REM
1298 REM
1299 REM
1300 REM
1301 REM
1302 REM
1303 REM
1304 REM
1305 REM
1306 REM
1307 REM
1308 REM
1309 REM
1310 REM
1311 REM
1312 REM
1313 REM
1314 REM
1315 REM
1316 REM
1317 REM
1318 REM
1319 REM
1320 REM
1321 REM
1322 REM
1323 REM
1324 REM
1325 REM
1326 REM
1327 REM
1328 REM
1329 REM
1330 REM
1331 REM
1332 REM
1333 REM
1334 REM
1335 REM
1336 REM
1337 REM
1338 REM
1339 REM
1340 REM
1341 REM
1342 REM
1343 REM
1344 REM
1345 REM
1346 REM
1347 REM
1348 REM
1349 REM
1350 REM
1351 REM
1352 REM
1353 REM
1354 REM
1355 REM
1356 REM
1357 REM
1358 REM
1359 REM
1360 REM
1361 REM
1362 REM
1363 REM
1364 REM
1365 REM
1366 REM
1367 REM
1368 REM
1369 REM
1370 REM
1371 REM
1372 REM
1373 REM
1374 REM
1375 REM
1376 REM
1377 REM
1378 REM
1379 REM
1380 REM
1381 REM
1382 REM
1383 REM
1384 REM
1385 REM
1386 REM
1387 REM
1388 REM
1389 REM
1390 REM
1391 REM
1392 REM
1393 REM
1394 REM
1395 REM
1396 REM
1397 REM
1398 REM
1399 REM
1400 REM
1401 REM
1402 REM
1403 REM
1404 REM
1405 REM
1406 REM
1407 REM
1408 REM
1409 REM
1410 REM
1411 REM
1412 REM
1413 REM
1414 REM
1415 REM
1416 REM
1417 REM
1418 REM
1419 REM
1420 REM
1421 REM
1422 REM
1423 REM
1424 REM
1425 REM
1426 REM
1427 REM
1428 REM
1429 REM
1430 REM
1431 REM
1432 REM
1433 REM
1434 REM
1435 REM
1436 REM
1437 REM
1438 REM
1439 REM
1440 REM
1441 REM
1442 REM
1443 REM
1444 REM
1445 REM
1446 REM
1447 REM
1448 REM
1449 REM
1450 REM
1451 REM
1452 REM
1453 REM
1454 REM
1455 REM
1456 REM
1457 REM
1458 REM
1459 REM
1460 REM
1461 REM
1462 REM
1463 REM
1464 REM
1465 REM
1466 REM
1467 REM
1468 REM
1469 REM
1470 REM
1471 REM
1472 REM
1473 REM
1474 REM
1475 REM
1476 REM
1477 REM
1478 REM
1479 REM
1480 REM
1481 REM
1482 REM
1483 REM
1484 REM
1485 REM
1486 REM
1487 REM
1488 REM
1489 REM
1490 REM
1491 REM
1492 REM
1493 REM
1494 REM
1495 REM
1496 REM
1497 REM
1498 REM
1499 REM
1500 REM
1501 REM
1502 REM
1503 REM
1504 REM
1505 REM
1506 REM
1507 REM
1508 REM
1509 REM
1510 REM
1511 REM
1512 REM
1513 REM
1514 REM
1515 REM
1516 REM
1517 REM
1518 REM
1519 REM
1520 REM
1521 REM
1522 REM
1523 REM
1524 REM
1525 REM
1526 REM
1527 REM
1528 REM
1529 REM
1530 REM
1531 REM
1532 REM
1533 REM
1534 REM
1535 REM
1536 REM
1537 REM
1538 REM
1539 REM
1540 REM
1541 REM
1542 REM
1543 REM
1544 REM
1545 REM
1546 REM
1547 REM
1548 REM
1549 REM
1550 REM
1551 REM
1552 REM
1553 REM
1554 REM
1555 REM
1556 REM
1557 REM
1558 REM
1559 REM
1560 REM
1561 REM
1562 REM
1563 REM
1564 REM
1565 REM
1566 REM
1567 REM
1568 REM
1569 REM
1570 REM
1571 REM
1572 REM
1573 REM
1574 REM
1575 REM
1576 REM
1577 REM
1578 REM
1579 REM
1580 REM
1581 REM
1582 REM
1583 REM
1584 REM
1585 REM
1586 REM
1587 REM
1588 REM
1589 REM
1590 REM
1591 REM
1592 REM
1593 REM
1594 REM
1595 REM
1596 REM
1597 REM
1598 REM
1599 REM
1600 REM
1601 REM
1602 REM
1603 REM
1604 REM
1605 REM
1606 REM
1607 REM
1608 REM
1609 REM
1610 REM
1611 REM
1612 REM
1613 REM
1614 REM
1615 REM
1616 REM
1617 REM
1618 REM
1619 REM
1620 REM
1621 REM
1622 REM
1623 REM
1624 REM
1625 REM
1626 REM
1627 REM
1628 REM
1629 REM
1630 REM
1631 REM
1632 REM
1633 REM
1634 REM
1635 REM
1636 REM
1637 REM
1638 REM
1639 REM
1640 REM
1641 REM
1642 REM
1643 REM
1644 REM
1645 REM
1646 REM
1647 REM
1648 REM
1649 REM
1650 REM
1651 REM
1652 REM
1653 REM
1654 REM
1655 REM
1656 REM
1657 REM
1658 REM
1659 REM
1660 REM
1661 REM
1662 REM
1663 REM
1664 REM
1665 REM
1666 REM
1667 REM
1668 REM
1669 REM
1670 REM
1671 REM
1672 REM
1673 REM
1674 REM
1675 REM
1676 REM
1677 REM
1678 REM
1679 REM
1680 REM
1681 REM
1682 REM
1683 REM
1684 REM
1685 REM
1686 REM
1687 REM
1688 REM
1689 REM
1690 REM
1691 REM
1692 REM
1693 REM
1694 REM
1695 REM
1696 REM
1697 REM
1698 REM
1699 REM
1700 REM
1701 REM
1702 REM
1703 REM
1704 REM
1705 REM
1706 REM
1707 REM
1708 REM
1709 REM
1710 REM
1711 REM
1712 REM
1713 REM
1714 REM
1715 REM
1716 REM
1717 REM
1718 REM
1719 REM
1720 REM
1721 REM
1722 REM
1723 REM
1724 REM
1725 REM
1726 REM
1727 REM
1728 REM
1729 REM
1730 REM
1731 REM
1732 REM
1733 REM
1734 REM
1735 REM
1736 REM
1737 REM
1738 REM
1739 REM
1740 REM
1741 REM
1742 REM
1743 REM
1744 REM
1745 REM
1746 REM
1747 REM
1748 REM
1749 REM
1750 REM
1751 REM
1752 REM
1753 REM
1754 REM
1755 REM
1756 REM
1757 REM
1758 REM
1759 REM
1760 REM
1761 REM
1762 REM
1763 REM
1764 REM
1765 REM
1766 REM
1767 REM
1768 REM
1769 REM
1770 REM
1771 REM
1772 REM
1773 REM
1774 REM
1775 REM
1776 REM
1777 REM
1778 REM
1779 REM
1780 REM
1781 REM
1782 REM
1783 REM
1784 REM
1785 REM
1786 REM
1787 REM
1788 REM
1789 REM
1790 REM
1791 REM
1792 REM
1793 REM
1794 REM
1795 REM
1796 REM
1797 REM
1798 REM
1799 REM
1800 REM
1801 REM
1802 REM
1803 REM
1804 REM
1805 REM
1806 REM
1807 REM
1808 REM
1809 REM
1810 REM
1811 REM
1812 REM
1813 REM
1814 REM
1815 REM
1816 REM
1817 REM
1818 REM
1819 REM
1820 REM
1821 REM
1822 REM
1823 REM
1824 REM
1825 REM
1826 REM
1827 REM
1828 REM
1829 REM
1830 REM
1831 REM
1832 REM
1833 REM
1834 REM
1835 REM
1836 REM
1837 REM
1838 REM
1839 REM
1840 REM
1841 REM
1842 REM
1843 REM
1844 REM
1845 REM
1846 REM
1847 REM
1848 REM
1849 REM
1850 REM
1851 REM
1852 REM
1853 REM
1854 REM
1855 REM
1856 REM
1857 REM
1858 REM
1859 REM
1860 REM
1861 REM
1862 REM
1863 REM
1864 REM
1865 REM
1866 REM
1867 REM
1868 REM
1869 REM
1870 REM
1871 REM
1872 REM
1873 REM
1874 REM
1875 REM
1876 REM
1877 REM
1878 REM
1879 REM
1880 REM
1881 REM
1882 REM
1883 REM
1884 REM
1885 REM
1886 REM
1887 REM
1888 REM
1889 REM
1890 REM
1891 REM
1892 REM
1893 REM
1894 REM
1895 REM
1896 REM
1897 REM
1898 REM
1899 REM
1900 REM
1901 REM
1902 REM
1903 REM
1904 REM
1905 REM
1906 REM
1907 REM
1908 REM
1909 REM
1910 REM
1911 REM
1912 REM
1913 REM
1914 REM
1915 REM
1916 REM
1917 REM
1918 REM
1919 REM
1920 REM
1921 REM
1922 REM
1923 REM
1924 REM
```

ENQUETE

Détectives d'opérette, éprouvez votre perspicacité par quelques enquêtes gratinées.

Pascal GICQUIAU

ERRATUM SUR SPECTRUM SPECTRUM-PAINT DU N° 94-97

En page 90, la 3ème et dernière colonne de codes abrètie une belle erreur de découpe. Voici l'impression correcte de la partie litigieuse:

0000	0000	0000	0000
0001	0001	0001	0001
0002	0002	0002	0002
0003	0003	0003	0003
0004	0004	0004	0004
0005	0005	0005	0005
0006	0006	0006	0006
0007	0007	0007	0007
0008	0008	0008	0008
0009	0009	0009	0009
0010	0010	0010	0010
0011	0011	0011	0011
0012	0012	0012	0012
0013	0013	0013	0013
0014	0014	0014	0014
0015	0015	0015	0015
0016	0016	0016	0016
0017	0017	0017	0017
0018	0018	0018	0018
0019	0019	0019	0019
0020	0020	0020	0020
0021	0021	0021	0021
0022	0022	0022	0022
0023	0023	0023	0023
0024	0024	0024	0024
0025	0025	0025	0025
0026	0026	0026	0026
0027	0027	0027	0027
0028	0028	0028	0028
0029	0029	0029	0029
0030	0030	0030	0030
0031	0031	0031	0031
0032	0032	0032	0032
0033	0033	0033	0033
0034	0034	0034	0034
0035	0035	0035	0035
0036	0036	0036	0036
0037	0037	0037	0037
0038	0038	0038	0038
0039	0039	0039	0039
0040	0040	0040	0040
0041	0041	0041	0041
0042	0042	0042	0042
0043	0043	0043	0043
0044	0044	0044	0044
0045	0045	0045	0045
0046	0046	0046	0046
0047	0047	0047	0047
0048	0048	0048	0048
0049	0049	0049	0049
0050	0050	0050	0050
0051	0051	0051	0051
0052	0052	0052	0052
0053	0053	0053	0053
0054	0054	0054	0054
0055	0055	0055	0055
0056	0056	0056	0056
0057	0057	0057	0057
0058	0058	0058	0058
0059	0059	0059	0059
0060	0060	0060	0060
0061	0061	0061	0061
0062	0062	0062	0062
0063	0063	0063	0063
0064	0064	0064	0064
0065	0065	0065	0065
0066	0066	0066	0066
0067	0067	0067	0067
0068	0068	0068	0068
0069	0069	0069	0069
0070	0070	0070	0070
0071	0071	0071	0071
0072	0072	0072	0072
0073	0073	0073	0073
0074	0074	0074	0074
0075	0075	0075	0075
0076	0076	0076	0076
0077	0077	0077	0077
0078	0078	0078	0078
0079	0079	0079	0079
0080	0080	0080	0080
0081	0081	0081	0081
0082	0082	0082	0082
0083	0083	0083	0083
0084	0084	0084	0084
0085	0085	0085	0085
0086	0086	0086	0086
0087	0087	0087	0087
0088	0088	0088	0088
0089	0089	0089	0089
0090	0090	0090	0090
0091	0091	0091	0091
0092	0092	0092	0092
0093	0093	0093	0093
0094	0094	0094	0094
0095	0095	0095	0095
0096	0096	0096	0096
0097	0097	0097	0097
0098	0098	0098	0098
0099	0099	0099	0099

SPECTRUM

C'EST VOUS LE SPÉCIALISTE DE LA FILATURE? MON BAS A FÏLE!

JE TAÏME DE HAUT EN BAS ET DE BAS EN HAUT EN CORSAGE.



suite du N° 98

```
4095 DATA BIN 011000000
4096 DATA BIN 110000000
4097 DATA BIN 000000001
4098 DATA BIN 000000001
4099 DATA BIN 000000001
4100 DATA BIN 000000001
4101 DATA BIN 000000001
4102 DATA BIN 000000001
4103 DATA BIN 000000001
4104 DATA BIN 000000001
4105 DATA BIN 000000001
4106 DATA BIN 000000001
4107 DATA BIN 000000001
4108 DATA BIN 000000001
4109 DATA BIN 000000001
4110 DATA BIN 000000001
4111 DATA BIN 000000001
4112 DATA BIN 000000001
4113 DATA BIN 000000001
4114 DATA BIN 000000001
4115 DATA BIN 000000001
4116 DATA BIN 000000001
4117 DATA BIN 000000001
4118 DATA BIN 000000001
4119 DATA BIN 000000001
4120 DATA BIN 000000001
4121 DATA BIN 000000001
4122 DATA BIN 000000001
4123 DATA BIN 000000001
4124 DATA BIN 000000001
4125 DATA BIN 000000001
4126 DATA BIN 000000001
4127 DATA BIN 000000001
4128 DATA BIN 000000001
4129 DATA BIN 000000001
4130 DATA BIN 000000001
4131 DATA BIN 000000001
4132 DATA BIN 000000001
4133 DATA BIN 000000001
4134 DATA BIN 000000001
4135 DATA BIN 000000001
4136 DATA BIN 000000001
4137 DATA BIN 000000001
4138 DATA BIN 000000001
4139 DATA BIN 000000001
4140 DATA BIN 000000001
4141 DATA BIN 000000001
4142 DATA BIN 000000001
4143 DATA BIN 000000001
4144 DATA BIN 000000001
4145 DATA BIN 000000001
4146 DATA BIN 000000001
4147 DATA BIN 000000001
4148 DATA BIN 000000001
4149 DATA BIN 000000001
4150 DATA BIN 000000001
4151 DATA BIN 000000001
4152 DATA BIN 000000001
4153 DATA BIN 000000001
4154 DATA BIN 000000001
4155 DATA BIN 000000001
4156 DATA BIN 000000001
4157 DATA BIN 000000001
4158 DATA BIN 000000001
4159 DATA BIN 000000001
4160 DATA BIN 000000001
4161 DATA BIN 000000001
4162 DATA BIN 000000001
4163 DATA BIN 000000001
4164 DATA BIN 000000001
4165 DATA BIN 000000001
4166 DATA BIN 000000001
4167 DATA BIN 000000001
4168 DATA BIN 000000001
4169 DATA BIN 000000001
4170 DATA BIN 000000001
4171 DATA BIN 000000001
4172 DATA BIN 000000001
4173 DATA BIN 000000001
4174 DATA BIN 000000001
4175 DATA BIN 000000001
4176 DATA BIN 000000001
4177 DATA BIN 000000001
4178 DATA BIN 000000001
4179 DATA BIN 000000001
4180 DATA BIN 000000001
4181 DATA BIN 000000001
4182 DATA BIN 000000001
4183 DATA BIN 000000001
4184 DATA BIN 000000001
4185 DATA BIN 000000001
4186 DATA BIN 000000001
4187 DATA BIN 000000001
4188 DATA BIN 000000001
4189 DATA BIN 000000001
4190 DATA BIN 000000001
4191 DATA BIN 000000001
4192 DATA BIN 000000001
4193 DATA BIN 000000001
4194 DATA BIN 000000001
4195 DATA BIN 000000001
4196 DATA BIN 000000001
4197 DATA BIN 000000001
4198 DATA BIN 000000001
4199 DATA BIN 000000001
```

REGLES DU JEU

1. BORDER 1 CLS PR
2. BORDER 1 CLS PR

CLUEDO

```
5010 PRINT INK 5, AT 8, 2, "Vous de  
vez trouver dans 21 cartes  
les 3 cartes qui sont cachées  
Sachant que ces 3 cartes  
contiennent 1 meurtrier, 1 arme  
et 1 lieu.  
5020 PRINT INK 5, AT 14, 2, "Le but  
de ce jeu est de poser des qu-  
estions aux joueurs. Les  
réponses sont sur des cartes  
cachées. Tout en se dépla-  
çant sur une grille, vous  
5024 PRINT INK 2, BRIGHT 1, AT 21  
21, " (suite) --> IF INKEY=""  
THEN GO TO 5024 THEN GO TO 5029  
5025 CLS PRINT INK 3, AT 2, 0, "A  
TTENTION.  
5026 PRINT INK 4, AT 3, 10, "Lorsqu-  
e l'ordinateur vous répond 'VOU  
s avez trouvé (1 carte)' ce ne  
est pas 1 des cartes cachées m-  
ais 1 des cartes du joueur inter-  
rogé.  
5027 PRINT INK 5, AT 9, 0, "N.B. 1  
Joueur peut avoir 2 ou 3 cartes  
cachées.  
5028 PRINT INK 5, AT 11, 1, "ex: JO  
ueur 1 VERANDA, HALL, CORDE  
5029 PRINT INK 5, AT 11, 1, "ex: JO  
ueur 2 LIEU 1, ARME 1, PRINT I  
NK 2, AT 21, 29, -->  
5030 PRINT INK 3, AT 14, 2, "C'est  
l'ordinateur qui choisit, AT 15,  
0, "votre case de départ --> I  
NK 6, --> PRINT INK 6, AT 17, 0,  
"Si vous êtes (par exemple) dans  
le 'cuisinier', que l'ordinateur  
vous demande 'LIEU?' vous ne  
pouvez répondre que 'CUISINIER'.  
5031 IF INKEY="" THEN GO TO 5029  
5030 CLS PRINT INK 5, AT 2, 0, "L-  
e nombre de cases que vous fran-  
chissez est inférieure ou é-  
gale au total des DES --> PRINT I  
NK 4, AT 6, 0, "Vous ne pouvez jou-  
er que lorsque vous êtes dans une  
case.  
5031 PRINT INK 3, AT 9, 0, "Vous ne  
pouvez pas jouer 2 fois de suite  
e dans la même salle --> PRINT IN
```

DEMO

```
5099 RETURN  
5100 REM  
5101 REM  
5102 REM  
5103 REM  
5104 REM  
5105 RESTORE 5200  
5110 FOR J=USR "A" TO USR "U":7  
5120 READ J: POKE J, J  
5130 NEXT J  
5200 DATA BIN 000000000  
5201 DATA BIN 000000000  
5202 DATA BIN 000000000  
5203 DATA BIN 000000000  
5204 DATA BIN 000000000  
5205 DATA BIN 000000000  
5206 DATA BIN 000000000  
5207 DATA BIN 000000000  
5208 DATA BIN 000000001  
5209 DATA BIN 000000001  
5210 DATA BIN 000000000  
5211 DATA BIN 000000000  
5212 DATA BIN 000000000  
5213 DATA BIN 000000000  
5214 DATA BIN 110000000  
5215 DATA BIN 110000000  
5216 DATA BIN 110000000  
5217 DATA BIN 110000000  
5218 DATA BIN 110000000  
5219 DATA BIN 110000000  
5220 DATA BIN 110000000  
5221 DATA BIN 110000000  
5222 DATA BIN 110000000  
5223 DATA BIN 110000000  
5224 DATA BIN 110000000  
5225 DATA BIN 110000000  
5226 DATA BIN 110000000  
5227 DATA BIN 110000000  
5228 DATA BIN 110000000  
5229 DATA BIN 110000000  
5230 DATA BIN 110000000  
5231 DATA BIN 110000000  
5232 DATA BIN 110000000  
5233 DATA BIN 110000000  
5234 DATA BIN 110000000  
5235 DATA BIN 110000000  
5236 DATA BIN 110000000  
5237 DATA BIN 110000000  
5238 DATA BIN 110000000  
5239 DATA BIN 110000000  
5240 DATA BIN 110000000  
5241 DATA BIN 110000000  
5242 DATA BIN 110000000  
5243 DATA BIN 110000000  
5244 DATA BIN 110000000  
5245 DATA BIN 110000000  
5246 DATA BIN 110000000  
5247 DATA BIN 110000000  
5248 DATA BIN 110000000  
5249 DATA BIN 110000000  
5250 DATA BIN 110000000  
5251 DATA BIN 110000000  
5252 DATA BIN 110000000  
5253 DATA BIN 110000000  
5254 DATA BIN 110000000  
5255 DATA BIN 110000000  
5256 DATA BIN 110000000  
5257 DATA BIN 110000000  
5258 DATA BIN 110000000  
5259 DATA BIN 110000000  
5260 DATA BIN 110000000  
5261 DATA BIN 110000000  
5262 DATA BIN 110000000  
5263 DATA BIN 110000000  
5264 DATA BIN 110000000  
5265 DATA BIN 110000000  
5266 DATA BIN 110000000  
5267 DATA BIN 110000000  
5268 DATA BIN 110000000  
5269 DATA BIN 110000000  
5270 DATA BIN 110000000  
5271 DATA BIN 110000000  
5272 DATA BIN 110000000  
5273 DATA BIN 110000000  
5274 DATA BIN 110000000  
5275 DATA BIN 110000000  
5276 DATA BIN 110000000  
5277 DATA BIN 110000000  
5278 DATA BIN 110000000  
5279 DATA BIN 110000000  
5280 DATA BIN 110000000  
5281 DATA BIN 110000000  
5282 DATA BIN 110000000  
5283 DATA BIN 110000000  
5284 DATA BIN 110000000  
5285 DATA BIN 110000000  
5286 DATA BIN 110000000  
5287 DATA BIN 110000000  
5288 DATA BIN 110000000  
5289 DATA BIN 110000000  
5290 DATA BIN 110000000  
5291 DATA BIN 110000000  
5292 DATA BIN 110000000  
5293 DATA BIN 110000000  
5294 DATA BIN 110000000  
5295 DATA BIN 110000000  
5296 DATA BIN 110000000  
5297 DATA BIN 110000000  
5298 DATA BIN 110000000  
5299 DATA BIN 110000000
```



ZX 81

Suite de la page 3

```
3050 LET T=E-0  
3050 LET U=R-U  
3070 LET I=INT 50R (T*U+U)  
3075 IF I=0 THEN GOTO 100  
3080 FOR O=0 TO 2*PI STEP PI/(3*  
I)  
3090 LET S=O+I*3IN 0  
3100 LET D=U+I*COS 0  
3110 IF S>63 OR S<0 OR D>43 OR D  
<0 THEN GOTO 3130  
3120 PLOT S, D  
3130 NEXT O  
3140 GOTO 100  
4000 REM
```

LIGNE

```
4001 REM  
4002 REM  
4010 LET Q=PEEK 16514  
4020 LET U=PEEK 16515  
4030 LET E=PEEK 16507  
4040 LET R=PEEK 16508  
4050 LET T=0-E  
4060 LET U=U-R  
4070 LET ABS=T  
4080 IF ABS=0 THEN LET I=ABS U  
4090 FOR O=0 TO I-1  
4100 PLOT E+O*T/I, R+O*U/I  
4110 NEXT O  
4120 GOTO 100  
5000 REM
```

ENTREE DE TEXTE

```
5010 POKE X, 0  
5020 PRINT AT 22, 0, "ENTREE DE TE  
XTE (O/N) ?"  
5030 IF INKEY="" THEN GOTO 503  
5040 IF INKEY="" THEN GOTO 5040  
5050 PRINT AT 22, 0, 0  
5060 IF INKEY="" THEN GOTO 100  
5070 PRINT AT 22, 0, "ENTREZ LE TE  
XTE (30 LETTRES MAX)"  
5080 POKE X, 2  
5090 IF INKEY="" THEN GOTO 5090  
5100 INPUT A$  
5110 POKE X, 0  
5120 PRINT AT 22, 0, "ENTREZ LE NU  
MERO DE LA LIGNE, OU LE TEXTE  
DIT ETRE AFFICHE"  
5130 POKE X, 2  
5140 IF INKEY="" THEN GOTO 5140  
5150 INPUT A  
5160 POKE X, 0  
5170 PRINT AT 22, 0, "12345678901  
23456789012345678901ENTREZ LA CO  
LONNE"  
5180 POKE X, 2  
5190 IF INKEY="" THEN GOTO 5190
```

PRESENTATION

```
6010 CLS  
6020 PRINT TAB 12; "D.A.O"  
6030 PRINT "D.A.O EST UN PROGR  
AMME D'ADE"  
6032 PRINT "A LA CREATION GRAPHI  
QUE OU A LA GENERATION DE PRESEN  
TATIONS DE LOGICIELS."  
6034 PRINT "IL COMPREND 26 FONCT  
IONS:  
6035 PRINT " - 8 DIRECTIONS", " -  
4 SCROLLS"  
6038 PRINT " - 3 VITESSES"  
6040 PRINT " - REMISE AU CENTRE"  
6042 PRINT " - CLS"  
6044 PRINT " - INVERSION VIDEO"  
6046 PRINT " - GOMME"  
6048 PRINT " - CERCLE ET LIGNE"  
6050 PRINT " - CADRE"  
6051 PRINT " - ENTREE DE TEXTE"  
6052 PRINT " - COPIE SUR IMPRIMAN  
TE"  
6054 PRINT " - SAUVETAGE SUR CASS  
ETTE"  
6056 PRINT " - DESSIN DANS A$"  
6058 GOSUB 9E3  
6060 PRINT " - LES 8 DIRECTIONS S  
ONT CELLES DES CURSEURS":  
6062 PRINT " - 5=GAUCHE", " - 6=  
BAS", " - 7=HAUT", " - 8=DROITE"  
6064 PRINT " - 6 ET 8=GAUCHE ET  
BAS"  
6066 PRINT " - 5 ET 7=GAUCHE ET H  
AUT"  
6068 PRINT " - 8 ET 6=DROITE ET B  
AS"  
6070 PRINT " - 8 ET 7=DOITE ET HA  
UT"  
6072 GOSUB 9E3  
6074 PRINT "D.A.O PERMET L'UT  
ILISATION DE:  
6076 PRINT "4 SCROLLS":  
6078 PRINT "1=A GAUCHE", " - 2=  
EN BAS", " - 3=EN HAUT", " - 4=A  
DROITE"  
6080 PRINT "VOUS DISPOSEZ DE  
3 VITESSES:  
6082 PRINT " - A=VITESSE RAPIDE"  
6084 PRINT " - S=VITESSE MOYENNE", " - D=UIT  
ESSE LENTE"  
6086 GOSUB 9E3  
6088 PRINT "R REMET LE POINT A  
U CENTRE"  
6090 PRINT "U EFFECTUE UN CLS"  
6092 PRINT "I EFFECTUE UNE INV  
ERSION VIDEO"  
6094 PRINT "POUR GOMMER, APPUYE  
Z SUR W (UNPLOT) ET POUR R  
EVENIR EN TRACE NORMAL, APPUY  
EZ SUR O (PLOT)."  
6096 PRINT "P TRACE UN CADRE A  
L'ECRAN."
```



SAUVETAGE

```
6095 PRINT "UNE SECURITE EST PRE  
VUE"  
6098 PRINT "POUR QUE VOUS NE PUI  
EFFACER MALENTREU  
CADRE"  
6100 GOSUB 9E3  
6102 PRINT "POUR TRACER UN CER  
CLE"  
6104 PRINT " - AMMENER LE POINT A  
LE CENTRE DU  
6106 PRINT " - APPUYEZ SUR M (MAR  
QUE)"  
6108 PRINT " - DEPLACER LE POINT  
JUSQU'AU N"  
6110 PRINT "UN POINT QUELCONQU  
DU CERCLE."  
6112 PRINT " - APPUYEZ SUR K"  
6114 PRINT "POUR TRACER UNE LI  
GNE."  
6116 PRINT " - PLACEZ LE POINT SU  
R UNE DES  
6118 PRINT " - APPUYEZ SUR M (MAR  
QUE)"  
6120 PRINT " - AMMENEZ LE POINT U  
L'AUTRE EXTREMIT  
E"  
6122 PRINT " - APPUYEZ SUR L"  
6124 GOSUB 9E3  
6126 PRINT "SAUVETAGE SUR CASS  
ETTE"  
6128 PRINT "APPUYEZ SUR F ET SUI  
VEZ LES  
INSTRUCTIONS"  
6130 PRINT "COPIE SUR IMPRIMAN  
TE"  
6132 PRINT "APPUYEZ SUR C ET SUI  
VEZ LES  
INSTRUCTIONS"  
6134 PRINT "POUR ENTRER DU TEX  
TE DANS UN  
DESSIN OU UN SCHEM  
A, APPUYEZ SUR O ET SUIVEZ LES IN  
STRUCTIONS."  
6136 GOSUB 9E3  
6138 PRINT "D.A.O PERMET AUSSI  
LA GENERATION DE PRESENTATIONS D  
E LOGICIELS"  
6140 PRINT "APRES AVOIR FINI U  
OTRE DESSIN DEPRESENTATION, APPUY  
EZ  
SIMULTANEMENT SUR  
SHIFT Z ET X"  
6142 PRINT "LE CONTENU DE L'EC  
CRAN PASSERA  
6144 PRINT "DANS UNE INSTRUCTION  
DEBUT DE PROGRAMME E  
T D.A.O SERA DETRUIT"  
6146 PRINT "POUR EVITER TOUT R  
ISQUE DE  
"PLANTAGE", IL ES  
T RECOMMANDE  
6148 PRINT "DE TAPER IMMEDIATEME  
NT "LIST"  
6150 PRINT "APRES LA MANOEUVRE."  
6152 PRINT AT 21, 0, "APPUYEZ SUR  
UNE TOUCHE"  
6154 IF INKEY="" THEN GOTO 6154  
6156 CLS  
6158 RUN  
8000 LET A$="2C16219440352023361  
6233500233501180420150001E048944  
03258323040002080E04594403A9840F
```

CECUREIL

GING BALL

Casse sélective pour brute intelligente et raffinée.

Jérôme ACHERITEGUY

Ô TOI MA BRUTE INTELLIGENTE ET RAFFINÉE

GA



AMSTRAD

CHAQUE FOIS QUE JE SUIS CONTENT, ÇA ME REND GAI (PROVERBE PEDE)



```

30 GOSUB 10000
40 CLEAR
50 MODE 1 ON BREAK GOSUB 6000 DEFINT
HT a-z
55 PEN 2:INK 2,20
60 LOCATE 14,9:PRINT"#####"
65 LOCATE 14,10:PRINT"##"
70 LOCATE 14,11:PRINT"## 9in9-ball"
75 LOCATE 14,12:PRINT"##"
80 LOCATE 14,13:PRINT"#####"
85 P=0:P1=0
90 ta=1
95 f1=1000
100 INK 0,1:INK 1,1:INK 3,1
105 BORDER 1:PAPER 0
110 SPEED INK 6,6:DEFINT a-z
115 IF ta=6 THEN 7000
120 x=INT(RND*7)*2+13:Y=INT(RND*3)*2+9
125 z1=x-1:w1=y
130 z2=0:w2=0
135 d=5:f=0
140 t=INT(RND*1.5)*2+1)*2
145 "##### décor #####"
150 PEN 1
155 FOR i=36 TO 2 STEP -2
160 k=i+1
165 LOCATE k,2:PRINT CHR$(233)
170 LOCATE k,3:PRINT CHR$(233)
175 LOCATE k,4:PRINT CHR$(233)
180 LOCATE k,5:PRINT CHR$(233)
185 LOCATE k,6:PRINT CHR$(233)
190 LOCATE k,7:PRINT CHR$(233)
195 LOCATE k,8:PRINT CHR$(233)
200 LOCATE k,9:PRINT CHR$(233)
205 LOCATE k,10:PRINT CHR$(233)
210 LOCATE k,11:PRINT CHR$(233)
215 LOCATE k,12:PRINT CHR$(233)
220 LOCATE k,13:PRINT CHR$(233)
225 LOCATE k,14:PRINT CHR$(233)
230 LOCATE k,15:PRINT CHR$(233)
240 NEXT
250 FOR j=3 TO 19 STEP 2
260 l=j+1
270 LOCATE 2,j:PRINT CHR$(233)
280 LOCATE 3,j:PRINT CHR$(233)
290 LOCATE 4,j:PRINT CHR$(233)
300 LOCATE 5,j:PRINT CHR$(233)
310 LOCATE 6,j:PRINT CHR$(233)
320 LOCATE 7,j:PRINT CHR$(233)
330 NEXT
340 IF ta=1 THEN INK 1,24,1 ELSE 370
350 FOR i=1 TO 2500:NEXT
360 INK 1,1
370 PEN 3
380 FOR i=1 TO 39
390 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(143)
400 LOCATE 1,21:PRINT CHR$(143)
410 NEXT

```

```

420 FOR i=2 TO 20
430 LOCATE 1,j:PRINT CHR$(143)
440 LOCATE 39,j:PRINT CHR$(143)
450 NEXT
460 FOR i=21 TO 25
470 LOCATE 1,5:PRINT CHR$(143)
480 LOCATE 1,17:PRINT CHR$(143)
490 NEXT
500 FOR i=1 TO d
510 LOCATE 21,j:PRINT CHR$(143)
520 LOCATE 21,22-j:PRINT CHR$(143)
530 NEXT
540 FOR i=10 TO 12
550 LOCATE 8,j:PRINT CHR$(143)
560 NEXT
565 FOR i=1 TO 3
570 LOCATE 30+1,11:PRINT CHR$(143)
580 LOCATE 6+1,11:PRINT CHR$(143)
590 NEXT
600 FOR i=9 TO 13
610 LOCATE 14,i:PRINT " "
620 NEXT
630 LOCATE x,y:PRINT CHR$(207)
640 LOCATE 1,23:PRINT "points : "
650 LOCATE 15,23:PRINT "temps : "
660 IF h=0 THEN 680
670 LOCATE 1,25:PRINT "record : in"
680 PEN 2
690 INK 2,1
700 FOR i=12 TO 28 STEP 2
710 LOCATE 1,6:PRINT CHR$(154)
720 LOCATE 1,16:PRINT CHR$(154)
730 NEXT
740 FOR j=8 TO 14 STEP 2
750 LOCATE 10,j:PRINT CHR$(149)
760 LOCATE 30,j:PRINT CHR$(149)
770 NEXT
780 LOCATE 10,6:PRINT CHR$(150)
790 LOCATE 10,16:PRINT CHR$(147)
800 LOCATE 30,6:PRINT CHR$(156)
810 LOCATE 30,16:PRINT CHR$(153)
860 SPEED KEY 7,7
870 INK 1,24:INK 2,20:INK 3,6
880 PEN 2
890 LOCATE 30,23:PRINT "tableau "
ta
900 GOSUB 2800
910 PEN 2:LOCATE 30,23:PRINT "tabl"
eau " : ta
920 GOSUB 2800
999 "##### déplacement #####"
1000 PEN 1
1010 f=f+1,32
1020 IF f>1 THEN 4500
1030 LOCATE 22,23:PRINT INT(f/10);
"s"
1040 PEN 3
1060 IF JOY(0)=0 THEN 1900

```

```

1070 LOCATE x,y:PRINT " "
1080 IF JOY(0)=2 THEN x=y+2:GOTO 1
200
1090 IF JOY(0)=4 THEN x=y-2:GOTO 1
200
1100 IF JOY(0)=8 THEN x=y+2:GOTO 1
200
1110 IF JOY(0)=1 THEN y=y-2:GOTO 1
200
1120 GOTO 1240
1200 IF x>29 THEN x=29:GOTO 1240
1210 IF x<11 THEN x=11:GOTO 1240
1220 IF y<7 THEN y=7:GOTO 1240
1230 IF y>15 THEN y=15:GOTO 1240
1240 LOCATE x,y
1260 PRINT CHR$(207)
1900 IF w1=16 AND (z1>20 AND z1<26)
THEN 2070
2000 IF (z1=9 OR z1=7) AND (w1=10
OR w1=12) THEN 2010 ELSE 2050
2010 IF (t=1 OR t=4) THEN t=6:GOSUB
B 2700:GOTO 2200
2020 IF (t=2 OR t=5) THEN t=3:GOSUB
B 2700:GOTO 2200
2030 IF (t=6 OR t=7) THEN t=1:GOSUB
B 2700:GOTO 2200
2040 IF (t=3 OR t=8) THEN t=2:GOSUB
B 2700:GOTO 2200
2050 IF TEST(z1*16-7,400-(w1-1)*16
+7)=3 THEN t=1:GOSUB 2300:GOTO 220
0
2060 IF TEST(z1+1)*16-7,400-w1*16
+7)=3 THEN t=2:GOSUB 2400:GOTO 220
0
2070 IF TEST(z1*16-7,400-(w1+1)*16
+7)=3 THEN t=3:GOSUB 2300:GOTO 220
0
2080 IF TEST(z1-1)*16-7,400-w1*16
+7)=3 THEN t=4:GOSUB 2400:GOTO 220
0
2100 GOSUB 2700:GOTO 2210
2200 i=INT((RND*70)/2+10):SOUND 1,
1,4,7
2210 IF TEST(z1*16-7,400-w1*16)=1
THEN GOSUB 4000
2220 PEN 2
2230 LOCATE z2,w2:PRINT " "
2240 LOCATE z1,w1:PRINT CHR$(230)
2250 GOTO 1000
2300 IF z1<z2 THEN t=t+4:GOTO 2700
ELSE 2700
2400 IF w1<w2 THEN t=t+4:GOTO 2700
ELSE 2700
2700 z2=z1:w2=w1
2800 ON t GOSUB 3000,3100,3200,300
0,3100,3500,3500,3200:RETURN
3000 z1=z1+1:w1=w1+1:RETURN
3100 z1=z1-1:w1=w1+1:RETURN
3200 z1=z1+1:w1=w1-1:RETURN

```

```

3500 z1=z1-1:w1=w1-1:RETURN
3999 "##### Points #####"
#
4000 IF z1>20 THEN P=P-1 ELSE P=P+
1:P1=P+1
4010 PEN 1
4020 LOCATE 9,23:PRINT P
4030 IF P1=ta*92 THEN t=ta+1:f1=f
1-100:CLS:GOTO 100
4040 RETURN
4400 "##### fin #####"
4500 PEN 2
4510 INK 2,20,1
4520 LOCATE z1,w1:PRINT " "
4530 LOCATE x,y:PRINT " "
4540 LOCATE 13,8:PRINT "takez deux
fois"
4550 LOCATE 17,10:PRINT"* esc #"
4560 LOCATE 13,12:PRINT"si vous vo
ulez"
4565 LOCATE 17,14:PRINT"arrêter"
4570 SPEED KEY 10,2
4580 FOR i=1 TO 10000
4590 NEXT
4600 INK 2,20
4610 IF P>=h THEN 5000
4620 GOTO 50
4999 "##### record #####"
5000 CLS
5010 LOCATE 5,11:PRINT"vous detene
z le record,veuillez"
5020 LOCATE 12,13:PRINT"me donner
votre nom"
5030 GOSUB 8000
5040 LOCATE 12,17:INPUT " ",m#
5050 h=P:CLS:GOTO 50
5999 "
6000 SPEED KEY 10,2
6010 CLS
6020 INK 1,24:INK 2,20:INK 3,6
6030 END
7000 PEN 3
7010 SPEED INK 5,5
7020 CLS
7030 INK 3,6,1
7070 LOCATE 18,10:PRINT"bravo !"
7080 LOCATE 6,15:PRINT" c'était le
dernier tableau"
7090 GOSUB 7120
7100 IF P>h THEN 5000
7110 GOTO 50
7120 FOR i=1 TO 5
7130 RESTORE
7140 FOR j=1 TO 18
7150 READ S
7160 SOUND 1,s,5,6
7170 NEXT j,i
7180 DATA 400,360,320,280,240,200,
160,120,80,40,60,100,140,180,220,2

```

```

60,300,340,380
7190 CLS:INK 1,24:INK 2,20:INK 3,6
7200 IF P>=h THEN 5010 ELSE 100
8000 SOUND 1,478,20,7
8010 SOUND 1,379,30,7
8020 SOUND 1,478,20,7
8030 SOUND 1,568,40,7
8040 SOUND 1,358,80,7
8050 SOUND 1,426,30,7
8060 SOUND 1,506,20,7
8070 SOUND 1,478,30,7
8080 SOUND 1,239,20,7
8090 SOUND 1,190,30,7
8100 SOUND 1,239,20,7
8110 SOUND 1,284,40,7
8120 SOUND 1,179,80,7
8130 SOUND 1,213,30,7
8140 SOUND 1,253,20,7
8150 SOUND 1,239,30,7
8160 RETURN
10000 "##### mode d'emploi #####"
10010 INK 0,1:INK 1,24:INK 2,20:INK
3,6
10020 PEN 2:PAPER 0:BORDER 1
10030 CLS
10040 LOCATE 1,6:PRINT"Le casse br
10050 LOCATE 1,10:PRINT"-----"
10065 LOCATE 1,15:PRINT"mode d'emp
loi : "
10075 LOCATE 1,16:PRINT"-----"
10080 PEN 1
10090 LOCATE 15,3:PRINT"* 9in9-bal
l * "
10100 LOCATE 1,11:PRINT"Vous avez
un temps limite pour casser lemaxi
mum de briques.Mais ATTENTION : du
cote positif !!!"
10110 LOCATE 1,17:PRINT"Vous dispo
sez d'une raquette pour renv
oyer la balle.Vous deplacez la
raquette avec la manette
10120 LOCATE 1,23:PRINT"Appuyez su
r pour passer à l'action"
10130 LOCATE 13,23:PRINT"ent
er"
10135 LOCATE 1,24:PRINT"-----"
10140 CLS=INKKEY#
10150 IF CLS=CHR$(13) THEN RETURN
10160 GOTO 10140
3760 DATA 1,206,112,1,206,112,1,20
6,112
3770 DATA 1,206,112,1,206,112,1,22
2,112
3780 DATA 1,252,240,1,249,224,1,24
3,192
3790 DATA 1,231,128,0,0,0,0,0,0
3800 :
3810 :
3820 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
3830 DATA 0,0,0,0,96,0,0,112,0
3840 DATA 0,112,0,0,112,0,0,112,0
3850 DATA 0,112,0,0,112,0,0,112,0
3860 DATA 0,112,0,0,112,0,0,112,0
3870 DATA 0,120,0,0,127,240,0,63,2
40
3880 DATA 0,31,240,0,0,0,0,0,0
3890 :
3900 :
3910 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
3920 DATA 0,0,0,0,96,0,0,112,0
3930 DATA 0,112,0,0,112,0,0,112,0
3940 DATA 0,112,0,0,112,0,0,112,0
3950 DATA 0,112,0,0,112,0,0,112,0
3960 DATA 0,112,0,0,112,0,0,112,0
3970 DATA 0,112,0,0,0,0,0,0,0
3980 :
3990 :
4000 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
4010 DATA 0,0,0,0,112,96,0,120,112
4020 DATA 0,120,112,0,124,112,0,12
4,112
4030 DATA 0,126,112,0,126,112,0,11
9,112
4040 DATA 0,119,112,0,115,240,0,11
5,240
4050 DATA 0,113,240,0,113,240,0,11
2,240
4060 DATA 0,112,112,0,0,0,0,0,0
4070 :
4080 :
4090 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
4100 DATA 0,0,0,0,31,192,0,63,224
4110 DATA 0,127,240,0,120,240,0,24
0,112
4120 DATA 0,240,0,0,240,0,0,240,0
4130 DATA 0,240,0,0,240,0,0,241,19
2
4140 DATA 0,241,224,0,120,240,0,12
6,120
4150 DATA 0,63,156,0,0,0,0,0,0,0
4160 :
4170 :
4180 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,126,0
4190 DATA 1,255,128,3,255,192,7,25
5,224
4200 DATA 7,231,224,15,235,240,15,
255,240
4210 DATA 15,60,240,15,255,240,15,
255,240
4220 DATA 7,255,224,7,255,224,3,25
5,192
4230 DATA 1,255,128,0,126,0,0,0,0
4240 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
4250 REM*****
4260 REM DONNEES MUSTIQUE #
4270 REM*****
4280 DATA 8,147,17,37,9,159,16,47,
10,205,14,107,11,114,12,216,10,205,14,
107,9,159,16,47,8,147,17,37,-1,-1

```

COMMODORE 64

Suite de la page 3

```

2140 NEXTZ
2150 IF P<3 THEN RETURN
2160 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX";
2170 PRINT "
2180 PRINT "
2190 PRINT "
2200 PRINT "
2210 PRINT "
2220 PRINT "
2230 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX";
2240 FOR Z=3 TO 4
2250 IF Z=PATHENPRINT" #";NA$(Z):PRI
NT:PRINT:GOTO2270
2260 PRINTNA$(Z):PRINT:PRINT
2270 NEXTZ
2280 RETURN
2290 IF F=1 AND P2=10 THEN FR(PA,F1,1)=
2
2300 IF P2=0 THEN P2=-1
2310 IF C=1 AND P2=10 THEN FR(PA,F1,1)
=1
2320 IF FR(PA,F1-1,1)=2 THEN FR(PA,F1
-1,2)=FR(PA,F1-1,2)+P2
2330 IF FR(PA,F1-1,1)=1 THEN FR(PA,F1
-1,2)=FR(PA,F1-1,2)+P5
2340 IF F1<2 THEN 2360
2350 IF FR(PA,F1-1,1)=2 AND FR(PA,F1-
2,1)=2 THEN FR(PA,F1-2,2)=FR(PA,F1-2
,2)+P5
2360 FR(PA,F1,2)=FR(PA,F1,2)+P2
2370 RETURN
2380 FOR S=1 TO P1
2390 POKE646,1
2400 PRINT"###";
2410 IF S>1 THEN PRINT"###";
2420 IF S>2 THEN PRINT"###";
2430 :
2440 :
2450 FOR S1=1 TO F1:PRINTTAB(7+S1*3);
2460 IF FR(S,S1,1)=2 THEN PRINT"X";
2470 IF FR(S,S1,1)=1 THEN PRINT" / ";
2480 NEXTS1:PRINT
2490 NEXTS
2500 FOR S=1 TO P1
2510 PRINT"###";
2520 IF S>1 THEN PRINT"###";
2530 IF S>2 THEN PRINT"###";
2540 :
2550 :
2560 FOR S1=1 TO F1:PRINTTAB(6+S1*3);
2570 N$=RIGHT$(STR$(FR(S,S1,2)),2)
2580 IF N$="1" THEN N$="0"
2590 IF N$="0" THEN PRINTN$;
2600 NEXTS1:PRINT
2610 RETURN
2620 TE=1
2630 FOR Z8=1 TO FR(PA,10,1)

```



```

2640 IF Z8=1 THEN GOSUB 1240
2650 IF Z8=1 AND FR(PA,9,1)=2 THEN FR(P
A,9,2)=FR(PA,9,2)+P2
2660 IF Z8=1 AND FR(PA,10,1)=2 AND P2<1
0 THEN 2700
2670 IF FR(PA,10,1)=2 AND Z8=2 AND P2<1
0 THEN GOSUB 1290:GOTO2690
2680 IF Z8=2 AND FR(PA,10,1)=2 THEN GOS
UB 1240
2690 FR(PA,10,2)=FR(PA,10,2)+P2
2700 NEXTZ8
2710 RETURN
2720 GOSUB 2030:GOSUB 2380
2730 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX";
2740 POKE646,7
2750 PRINT" # APPUYER SUR < T > P
OUR LES TOUTUX # "
2760 GETTR#
2770 IF TR#<">" THEN 2760
2780 GOSUB 3360
2790 REM*****
2800 REM TOUTUX #
2810 REM*****
2820 PRINT"#####";
2830 POKE646,1
2840 FOR I=1 TO P1-1
2850 T5=0
2860 FOR J=1 TO I0
2870 T5=T5+FR(I,J,2)
2880 NEXTJ
2890 PRINT" :NA$(I) A OBTE
NU "T5" POINTS"
2900 PRINT
2910 NEXTI
2920 POKE646,8
2930 PRINT"#####";
2940 FOR I=1 TO 5:PRINTTAB(6)"I";TAB(
31)" :NEXT
2950 PRINT "
2960 POKE646,7
2970 PRINT"#####";
2980 PRINT"#####";
2990 PRINT"#####";
3000 IF P=C THEN GOSUB 3360:GOTO10
3010 GOSUB 3360:SYS65126
3020 END
3030 REM*****

```



```

3040 REM# INSTRUCTIONS JEU #
3050 REM*****
3060 POKE53272,23:POKE646,5
3070 PRINT" #
3080 PRINT" # * / T - I 0
L / 1
3090 PRINT" #
3100 POKE646,1
3110 PRINT" # LES COUPS ET LES SCOP
ES SONT GERES"
3120 PRINT"PAR L'ENTREE DE LA BOU
LE AVEC EFFET"
3130 PRINT"FERA TOMBER EN PRINCIPE
PLUS DE OUILLES"
3140 PRINT"OU UNE BOULE DIRECTE."
3150 PRINT" QUAND LA BOULE VAS DE
1 # EN 1 # ET
3160 PRINT"INVERSEMENT, APPUYER SUR
1 # 2 # OU 3 #
3170 PRINT"AU MOMENT PRECIS OU VOU
S VOULEZ LANCEZ"
3180 PRINT"LA BOULE."
3190 PRINT" # < 1 > = 1 # 1 #
1 # 1 #
3200 PRINT" < 3 > = 1 # 1 # 1 #
1 # 1 #
3210 PRINT" < 5 > = 1 # 1 # 1 #
1 # 1 #
3220 PRINT" # L'ENTREE DE LA BOULE
LE NOM DU JOUEUR"
3230 PRINT"QUI DOIT LANCER LA BOUL
E EN MARQUANT"
3240 PRINT"SON NOM AINSI : # 1 #
3250 PRINT" # ... IONNE C
HANCE !!!"
3260 PRINT" # # < - > POUR
COMMENCER #
3270 POKE198,8
3280 GETR#
3290 IF TR#<">" THEN 3280
3300 GOSUB 3360:PRINT"J";POKE53272,
21
3310 RETURN
3320 END
3330 REM*****
3340 REM S/P SONS #
3350 REM*****
3360 POKE54277,0:POKE54278,240:POK
E54273,34:POKE54272,75
3370 POKE54276,17:FOR T=1 TO 20:NEXT:
POKE54276,0

```



```

3380 RETURN
3390 RETURN
3400 POKE54277,0:POKE54278,240:POK
E54273,64:POKE54272,75
3410 POKE54276,17:FOR T=1 TO 20:NEXT:
POKE54276,0
3420 RETURN
3430 RETURN
3440 POKE54276,33:POKE54273,20:FOR
T=1 TO 18:NEXT:POKE54276,0
3450 RETURN
3460 RETURN
3470 POKE54277,0:POKE54278,255:S=9
0
3480 FOR I=1 TO 8:POKE54273,S:POKE542
76,17
3490 FOR T=1 TO 70:NEXT:S=S-10:NEXT
3500 FOR T=1 TO 300:NEXT
3510 GOTO1770
3520 REM*****
3530 REM DONNEES 8 SPRITES #
3540 REM*****
3550 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
3560 DATA 0,0,0,0,31,128,0,63,192
3570 DATA 0,127,224,0,125,224,0,12
0,224
3580 DATA 0,113,192,0,115,128,0,11
3,192
3590 DATA 0,112,224,0,112,112,0,24
0,112
3600 DATA 1,124,112,3,79,224,0,31,
192
3610 DATA 0,127,128,0,0,0,0,0,0
3620 :
3630 :
3640 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
3650 DATA 0,0,0,0,31,192,0,63,224
3660 DATA 0,127,240,0,120,240,0,11
2,212
3670 DATA 0,112,112,0,112,112,0,11
2,212
3680 DATA 0,112,112,0,112,112,0,11
2,212
3690 DATA 0,120,240,0,127,240,0,63
,224
3700 DATA 0,31,192,0,0,0,0,0,0
3710 :
3720 :
3730 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
3740 DATA 0,0,0,1,140,96,1,206,112
3750 DATA 1,206,112,1,206,112,1,20
6,112

```


SUPER FROG

TI99 BASIC ETENDU

AVANT DE QUITTER
UNE FEMME, FAUT
PAS OUBLIER
DE LA
DESAMORCER
LES KEUMS

Vivons dangereusement disant la grenouille...

Joseph et Elie MOKADIM

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Tapez le listing 2 "tel quel" sans vous poser de questions. Ce programme nécessite le synthé de parole et l'extension 32 Ko pour la sonorisation. Toutefois, les démons peuvent supprimer tous les CALL SAY ainsi que les instructions en rapport avec la 32 Ko (dans ce cas, inutile de taper le premier listing). Vous vous dirigez à droite ou à gauche par la manette No 1 et avancez par le bouton de tir. Arrivé sur le bord du fleuve, sautez de tronc d'arbre en nénuphar jusqu'aux cases du haut, puis sautez par TIR. Si vous tombez à l'eau, vous vous retrouvez sur la berge. Vous devez atteindre votre but dans un temps limité, l'obtention des points est fonction du temps restant. Si votre score est supérieur ou égal à 500, vous avez droit aux honneurs et au classement.



ERRATUM
sur TI 99 Basic Etendu
FLIPP du n° 94/97
Voici l'impression correcte de la
ligne 960:
*60 CALL MOTION(1,0,-9):: CALL COINC(1
*10,0,0):: IF CO THEN CALL MOTION(1,1
0,0,ELSE 960

```
1 '=====  
2 '==== TI 99/4A + B.E. === + SYN  
THE DE FAROLE == + EXTENSION 32 K.  
3 '==== SUPER FROG ===  
4 '==== DATAS MUSIQUES ===  
5 '==== JOSEPH & ELIE MOKADIM ===  
6 '====  
10 CALL INIT :: FOR AD=9984 TO 11072 ::  
READ V :: CALL LOAD(AD,V):: NEXT AD  
15 RUN "CS1"  
20 DATA 2,0,16,0,2,1,39,52,2,2,4,13,4,32  
32,36,3,0,0,2,0,16,0,200,0,131,204,21  
6,32,39,50,131  
30 DATA 206,248,32,39,50,131,253,3,0,0,2  
4,224,131,124,4,91,1,0,4,159,191,223,25  
5,1,3,128,20,144,16,2  
40 DATA 141,17,16,2,142,15,16,2,128,15,1  
6,2,134,13,16,5,142,11,192,60,210,16,3,1  
6,20,177,16,2,160,15  
50 DATA 16,2,174,11,16,2,160,15,16,2,160  
20,16,2,160,15,16,2,160,20,16,2,160,15,  
16,1,191,8,1,159  
60 DATA 8,3,142,11,144,8,1,159,8,3,142,1,  
1,144,8,1,159,8,5,128,10,144,202,47,16,3  
174,15,177,16,2  
70 DATA 174,11,16,2,160,10,16,2,174,11,1  
6,2,174,15,16,2,174,11,16,2,174,15,16,2,  
174,11,16,1,191,16  
80 DATA 2,132,11,16,2,142,11,16,4,132,11  
199,53,16,3,173,17,177,16,2,166,13,16,2  
164,11,16,2,166,13  
90 DATA 16,2,173,17,16,2,166,13,16,2,173  
17,16,2,166,13,16,1,191,16,2,142,11,16,2  
2,128,15,16,4,134  
100 DATA 13,193,40,16,3,160,20,177,16,2,  
174,15,16,2,166,13,16,2,174,15,16,2,160,  
20,16,2,174,15,16,4  
110 DATA 159,191,223,255,0  
120 ' BEATLES  
130 DATA 4,159,191,223,255,1,3,131,21,14  
6,8,2,136,22,8,2,131,21,16,2,141,17,16,2  
131,21,16,2,141,17,8  
140 DATA 2,142,15,8,2,141,17,16,2,134,13  
8,2,130,14,8,2,134,13,8,2,142,11,8,5,13  
8,10,171,35,180  
150 DATA 8,2,142,11,8,2,134,13,8,2,142,1  
5,8,2,134,13,16,2,142,11,16,4,134,13,167  
53,64,2,159,191  
160 DATA 64,6,131,21,146,167,53,180,8,2,  
136,22,8,4,131,21,171,35,16,4,141,17,167  
53,16,4,131,21,171,35  
170 DATA 16,4,141,17,167,53,8,2,142,15,8  
4,141,17,171,35,16,4,134,13,167,53,16,2  
171,35,15,1,159,1  
180 DATA 3,146,167,53,16,4,138,10,171,35  
16,4,134,13,167,53,16,4,142,15,171,35,1  
6,4,142,11,170,47,16,2  
190 DATA 171,35,16,2,170,47,16,2,171,35,  
16,4,130,14,170,47,8,2,134,13,8,4,138,12  
171,35,8,2,142,11  
200 DATA 8,4,130,14,170,47,8,2,134,13,8,  
4,138,12,171,35,8,2,142,11,8,4,130,14,17  
0,47,16,4,128,15  
210 DATA 171,35,16,4,142,15,170,47,16,2,  
171,35,16,4,130,14,170,47,16,4,134,13,17  
1,35,16,4,138,12,170,47  
220 DATA 16,4,142,11,171,35,16,4,138,10,  
167,53,8,2,132,11,8,4,142,11,171,35,16,4  
134,13,167,53,16,2  
230 DATA 171,35,16,4,131,21,167,53,8,2,1  
36,22,8,4,131,21,171,35,16,4,141,17,167,  
53,16,4,131,21,171,35  
240 DATA 16,4,141,17,167,53,8,2,142,15,8  
4,141,17,171,35,16,4,134,13,167,53,16,2
```

```
171,35,16,4,138,10  
250 DATA 167,53,15,1,159,1,3,146,171,35,  
16,4,142,11,167,53,16,4,142,15,171,35,16  
4,134,13,161,40,16,2  
260 DATA 172,26,16,2,161,40,16,2,172,26,  
15,1,159,1,3,146,161,40,8,2,142,15,8,4,1  
34,13,172,26,16,4  
270 DATA 132,11,161,40,16,4,142,11,172,2  
6,16,4,134,13,167,53,8,2,142,15,8,4,134,  
13,171,35,16,4,130,14  
280 DATA 167,53,16,4,142,15,171,35,16,4,  
138,10,170,47,15,1,159,1,3,146,171,35,15  
1,159,1,3,146,170,47  
290 DATA 15,1,159,1,3,146,171,35,16,4,13  
4,13,167,53,32,2,159,191,32,6,134,13,146  
172,31,180,8,2,142,15  
300 DATA 8,4,134,13,167,42,8,2,142,15,8,  
4,134,13,172,31,8,2,142,15,8,4,134,13,16  
7,42,8,2,142,15  
310 DATA 8,4,134,13,172,31,8,2,142,15,8,  
4,134,13,167,42,8,2,142,15,8,4,134,13,17  
2,31,16,4,142,15  
320 DATA 167,42,16,4,141,17,170,47,12,1,  
159,4,3,146,171,35,4,1,159,4,1,146,4,1,1  
59,4,3,146,170,47  
330 DATA 16,4,142,15,171,35,16,4,131,21,  
167,42,64,4,142,15,172,31,32,4,130,14,16  
5,28,32,4,134,13,172,26  
340 DATA 32,4,143,8,173,17,32,4,138,10,1  
63,21,128,4,143,7,172,31,16,2,167,42,16,  
4,143,8,172,31,16,2  
350 DATA 167,42,16,4,138,10,172,31,16,2,  
167,42,16,4,142,11,172,31,16,4,134,13,16  
7,42,16,4,142,11,170,47  
360 DATA 16,2,172,31,15,1,159,1,3,146,17  
0,47,16,2,172,31,16,4,142,15,170,47,16,2  
172,31,16,2,170,47  
370 DATA 16,2,172,31,16,4,134,13,170,47,  
16,2,172,31,16,4,142,15,170,47,16,2,172,  
31,16,4,141,17,171,35  
380 DATA 16,2,159,191,16,6,142,15,146,17  
2,31,180,16,2,159,191,16,6,134,13,146,17  
2,26,180,16,2,159,191,16,3  
390 DATA 128,20,146,8,2,131,21,8,2,141,2  
3,8,2,140,26,8,5,141,17,171,35,180,128,4  
159,191,223,255,0  
1 '=====  
2 '==== SUPER FROG ===  
3 '==== TI 99/4A + B.E. ===  
4 '==== AUTEURS ===  
5 '==== JOSEPH & ELIE ===  
6 '==== MOKADIM ===  
7 '====  
8 '====  
9 '====  
10 '====  
11 '====  
12 '====  
13 '====  
14 '====  
15 '====  
16 '====  
17 '====  
18 '====  
19 '====  
20 '====  
21 '====  
22 '====  
23 '====  
24 '====  
25 '====  
26 '====  
27 '====  
28 '====  
29 '====  
30 '====  
31 '====  
32 '====  
33 '====  
34 '====  
35 '====  
36 '====  
37 '====  
38 '====  
39 '====  
40 '====  
41 '====  
42 '====  
43 '====  
44 '====  
45 '====  
46 '====  
47 '====  
48 '====  
49 '====  
50 '====  
51 '====  
52 '====  
53 '====  
54 '====  
55 '====  
56 '====  
57 '====  
58 '====  
59 '====  
60 '====  
61 '====  
62 '====  
63 '====  
64 '====  
65 '====  
66 '====  
67 '====  
68 '====  
69 '====  
70 '====  
71 '====  
72 '====  
73 '====  
74 '====  
75 '====  
76 '====  
77 '====  
78 '====  
79 '====  
80 '====  
81 '====  
82 '====  
83 '====  
84 '====  
85 '====  
86 '====  
87 '====  
88 '====  
89 '====  
90 '====  
91 '====  
92 '====  
93 '====  
94 '====  
95 '====  
96 '====  
97 '====  
98 '====  
99 '====  
100 '====  
101 '====  
102 '====  
103 '====  
104 '====  
105 '====  
106 '====  
107 '====  
108 '====  
109 '====  
110 '====  
111 '====  
112 '====  
113 '====  
114 '====  
115 '====  
116 '====  
117 '====  
118 '====  
119 '====  
120 '====  
121 '====  
122 '====  
123 '====  
124 '====  
125 '====  
126 '====  
127 '====  
128 '====  
129 '====  
130 '====  
131 '====  
132 '====  
133 '====  
134 '====  
135 '====  
136 '====  
137 '====  
138 '====  
139 '====  
140 '====  
141 '====  
142 '====  
143 '====  
144 '====  
145 '====  
146 '====  
147 '====  
148 '====  
149 '====  
150 '====  
151 '====  
152 '====  
153 '====  
154 '====  
155 '====  
156 '====  
157 '====  
158 '====  
159 '====  
160 '====  
161 '====  
162 '====  
163 '====  
164 '====  
165 '====  
166 '====  
167 '====  
168 '====  
169 '====  
170 '====  
171 '====  
172 '====  
173 '====  
174 '====  
175 '====  
176 '====  
177 '====  
178 '====  
179 '====  
180 '====  
181 '====  
182 '====  
183 '====  
184 '====  
185 '====  
186 '====  
187 '====  
188 '====  
189 '====  
190 '====  
191 '====  
192 '====  
193 '====  
194 '====  
195 '====  
196 '====  
197 '====  
198 '====  
199 '====  
200 '====  
201 '====  
202 '====  
203 '====  
204 '====  
205 '====  
206 '====  
207 '====  
208 '====  
209 '====  
210 '====  
211 '====  
212 '====  
213 '====  
214 '====  
215 '====  
216 '====  
217 '====  
218 '====  
219 '====  
220 '====  
221 '====  
222 '====  
223 '====  
224 '====  
225 '====  
226 '====  
227 '====  
228 '====  
229 '====  
230 '====  
231 '====  
232 '====  
233 '====  
234 '====  
235 '====  
236 '====  
237 '====  
238 '====  
239 '====  
240 '====  
241 '====  
242 '====  
243 '====  
244 '====  
245 '====  
246 '====  
247 '====  
248 '====  
249 '====  
250 '====  
251 '====  
252 '====  
253 '====  
254 '====  
255 '====  
256 '====  
257 '====  
258 '====  
259 '====  
260 '====  
261 '====  
262 '====  
263 '====  
264 '====  
265 '====  
266 '====  
267 '====  
268 '====  
269 '====  
270 '====  
271 '====  
272 '====  
273 '====  
274 '====  
275 '====  
276 '====  
277 '====  
278 '====  
279 '====  
280 '====  
281 '====  
282 '====  
283 '====  
284 '====  
285 '====  
286 '====  
287 '====  
288 '====  
289 '====  
290 '====  
291 '====  
292 '====  
293 '====  
294 '====  
295 '====  
296 '====  
297 '====  
298 '====  
299 '====  
300 '====  
301 '====  
302 '====  
303 '====  
304 '====  
305 '====  
306 '====  
307 '====  
308 '====  
309 '====  
310 '====  
311 '====  
312 '====  
313 '====  
314 '====  
315 '====  
316 '====  
317 '====  
318 '====  
319 '====  
320 '====  
321 '====  
322 '====  
323 '====  
324 '====  
325 '====  
326 '====  
327 '====  
328 '====  
329 '====  
330 '====  
331 '====  
332 '====  
333 '====  
334 '====  
335 '====  
336 '====  
337 '====  
338 '====  
339 '====  
340 '====  
341 '====  
342 '====  
343 '====  
344 '====  
345 '====  
346 '====  
347 '====  
348 '====  
349 '====  
350 '====  
351 '====  
352 '====  
353 '====  
354 '====  
355 '====  
356 '====  
357 '====  
358 '====  
359 '====  
360 '====  
361 '====  
362 '====  
363 '====  
364 '====  
365 '====  
366 '====  
367 '====  
368 '====  
369 '====  
370 '====  
371 '====  
372 '====  
373 '====  
374 '====  
375 '====  
376 '====  
377 '====  
378 '====  
379 '====  
380 '====  
381 '====  
382 '====  
383 '====  
384 '====  
385 '====  
386 '====  
387 '====  
388 '====  
389 '====  
390 '====  
391 '====  
392 '====  
393 '====  
394 '====  
395 '====  
396 '====  
397 '====  
398 '====  
399 '====  
400 '====  
401 '====  
402 '====  
403 '====  
404 '====  
405 '====  
406 '====  
407 '====  
408 '====  
409 '====  
410 '====  
411 '====  
412 '====  
413 '====  
414 '====  
415 '====  
416 '====  
417 '====  
418 '====  
419 '====  
420 '====  
421 '====  
422 '====  
423 '====  
424 '====  
425 '====  
426 '====  
427 '====  
428 '====  
429 '====  
430 '====  
431 '====  
432 '====  
433 '====  
434 '====  
435 '====  
436 '====  
437 '====  
438 '====  
439 '====  
440 '====  
441 '====  
442 '====  
443 '====  
444 '====  
445 '====  
446 '====  
447 '====  
448 '====  
449 '====  
450 '====  
451 '====  
452 '====  
453 '====  
454 '====  
455 '====  
456 '====  
457 '====  
458 '====  
459 '====  
460 '====  
461 '====  
462 '====  
463 '====  
464 '====  
465 '====  
466 '====  
467 '====  
468 '====  
469 '====  
470 '====  
471 '====  
472 '====  
473 '====  
474 '====  
475 '====  
476 '====  
477 '====  
478 '====  
479 '====  
480 '====  
481 '====  
482 '====  
483 '====  
484 '====  
485 '====  
486 '====  
487 '====  
488 '====  
489 '====  
490 '====  
491 '====  
492 '====  
493 '====  
494 '====  
495 '====  
496 '====  
497 '====  
498 '====  
499 '====  
500 '====
```

```
3=10  
15 CALL CLEAR :: GOSUB 136  
16 CALL SCREEN(2)  
17 RANDOMIZE :: CALL COLOR(1,14,2,3,8,2,  
4,8,2,13,13,2,12,10,5):: FOR L=5 TO 8 ::  
CALL COLOR(L,6,2):: NEXT L  
18 CALL CHAR(36,RPT$(18),8))  
19 FOR I=88 TO 104 STEP 8 :: CALL CHAR(I  
,"AASSAASSAASSAASS"):: NEXT I :: CALL CH  
AR(143,"AASSAASSAASSAASS")  
20 CALL COLOR(8,5,2,9,6,2,10,8,2):: CALL  
MAGNIFY(4)  
21 CALL CHAR(135,"99B07E3C3C5A81B1",128,  
"0003070B1F3E100C077B5D6F371B04FC00C0E0D  
0F87C0B30E0DEBAF6ECD8203F")  
22 CALL CHAR(112,"000039397F60504F45060  
7F393900000000C0C0E69B92929B969E0C0C0")  
23 CALL CHAR(108,"0000000004E9AFFFF4AE9  
040000000000001F1F041DEAE1D041F1F1F")  
24 L=30 :: C=B=8 :: FOR I=1 TO 3 :: CALL  
HCHAR(I,1+3,C,L):: CALL HCHAR(25-I,1+3,C  
L):: C=C+8 :: L=L-2 :: NEXT I  
25 L=24 :: C=B=8 :: FOR I=1 TO 3 :: CALL  
VCHAR(I,1+2,C,L):: CALL VCHAR(1,33-I,C,L  
):: C=C+8 :: L=L-2 :: NEXT I  
26 FOR K=1 TO 4 :: CALL SPRITE(128,13  
32,44+D,128,13,130,44+D):: D=D+48  
:: NEXT K  
27 DISPLAY AT(11,11):"SUPER FROG": DIS  
PLAY AT(14,7):RPT$(CHR$(128)&CHR$(130):9  
):: DISPLAY AT(15,7):RPT$(CHR$(129)&CHR  
$(131):9)  
28 CALL SAY("PRESS+ANY+KEY+TO+START")  
29 CALL LOAD(10007,0):: CALL LINK("LSOUN  
D")  
30 NT=9 :: BY=194 :: GX=255  
31 CT=2  
32 CALL PEEK(-31794,E):: IF E=0 THEN CAL  
L LINK("SOUND")  
33 CALL COLOR(WNT,13):: CALL LOCATE(WNT,  
GX,GX):: K=INT(RND*8)+1 :: CALL POSITION  
(WNT,Y,X):: CALL LOCATE(WNT,Y-B,X):: NT=K  
:: BY=Y :: GX=X  
34 CALL COLOR(WK,9)  
35 CT=CT+1 :: CALL KEY(C,K,E):: IF E<>0  
THEN 37  
36 IF CT>16 THEN 31 ELSE CALL COLOR(13,C  
T,1):: GOTD 32  
37 CALL SPRITE(112,16,32,1,0,10,10,10,1  
08,12,130,224,0,-10):: I=1  
38 CALL COINC(ALL,C):: IF C=1 THEN CALL  
DELSPRITE(1,1,9-1)  
EN 40  
39 GOTD 38  
40 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: C  
ALL COLOR(13,3,2)  
41 CALL CHAR(120,"0708102648938495919483  
48271008070E100864124921A1A525C902A40B10  
E0")  
42 CALL CHAR(100,"E19B8743432179FFFF7921  
4343879BE187D9E1C2C2829EFFFF9E84C2C2E1D9  
87")  
43 CALL CHAR(60,"00384402718965920A244AB  
A904C231C001C22400E91A649505452510932C43  
B")  
44 CALL CHAR(116,"0000FBF820B85757B820FB  
FBF800000000000209752FFFF529720")  
45 CALL CHAR(124,"00000001231F0301000003  
1F21200000000000B0C4FBC0B0000C0FB840")  
46 CALL CHAR(135,"99B07E3C3C5A81B1",128,  
"0003070B1F3E100C077B5D6F371B04FC00C0E0D  
0F87C0B30E0DEBAF6ECD8203F")  
47 CALL CHAR(140,"FF"):: CALL COLOR(2,16,  
2,0,5,5,14,12,9,8,14,2,9,13,2)  
48 CALL CHAR(96,"000000000090B070303030
```

```
5080B0800000000000090D0E0C0C0C0A010101")  
49 CALL CHAR(104,"0000030377969D94949D96  
770303000000009C9CFE060AF2F2A06FE9C9C")  
50 CALL CHAR(88,RPT$(100),6)&"FFFF",89,"  
070F1B307060C0C0",90,"E0F01B0C0E060303",  
91,"C0C0602060C0C0C0",92,"03030604060303  
03")  
51 CALL MAGNIFY(3)  
52 FOR Y=17 TO 21 STEP 2 :: CALL HCHAR(Y  
1,40,32):: NEXT Y :: CALL HCHAR(5,1,30,  
256):: CALL HCHAR(13,1,143,64)  
53 CALL HCHAR(23,1,143,64):: NB=3 :: CAL  
L HCHAR(1,15,135,NB)  
54 FOR J=1 TO 26 STEP 5 :: CALL HCHAR(4,  
J,88,3):: CALL HCHAR(4,J+3,91):: CALL HC  
HAR(3,J+3,89):: CALL HCHAR(3,J+4,90):: C  
ALL HCHAR(4,J+4,92)  
55 NEXT J :: CALL HCHAR(4,31,88,2):: DIS  
PLAY AT(1,1):"SCORE": DISPLAY AT(1,20  
):"TEMPS": DISPLAY AT(3,24):SIZE(2):1  
56 V1=10 :: V2=12 :: V3=-18 :: V4=-12 ::  
M1=M=12 :: SC=NG=0 :: T=100 :: NT=1  
57 RESTORE 58 :: S=2 :: FOR Y=161 TO 113  
STEP -16 :: READ CAR :: CALL SPRITE(WNT,  
CAR,2,Y,33,0,0,WNT+1,CAR,2,Y,118,0,0,WNT+2  
+CAR,2,Y,203,0,0):: S=S+3 :: NEXT Y  
58 DATA 112,116,108,104  
59 CALL SPRITE(114,120,12,81,41,115,120,  
12,81,145,116,100,10,65,203,117,100,14,6  
5,65)  
60 CALL SPRITE(118,120,12,49,73,119,120,  
12,49,193,120,100,2,33,21,100,10,33,  
160)  
61 GOSUB 65  
62 CALL PEEK(-31794,E):: IF E<>0 THEN 62  
63 CALL SAY("USE+JOYSTICK+NUMBER+ONE+TO+  
PLAY")  
64 GOTD 70  
65 CALL MOTION(14,0,V1,13,0,V1,12,0,V1,1  
7,0,V2,16,0,V2,15,0,V2,10,0,V3,19,0,V3,  
18,0,V3,13,0,V4,12,0,V4,11,0,V4)  
66 FOR S=2 TO 13 :: C=INT(RND*14)+3 :: C  
ALL COLOR(W,C,S):: NEXT S  
67 CALL MOTION(14,0,M,15,0,M,16,0,-M,  
17,0,-M,18,0,M,19,0,M,20,0,-M,21,0,  
-M)  
68 RETURN  
69 GOSUB 65  
70 CALL SPRITE(114,120,12,81,41,115,120,  
12,81,145,116,100,10,65,203,117,100,14,6  
5,65)  
71 CALL PATTERN(1,96):: M=M1 :: T=100 ::  
CALL LOCATE(1,1,GX,GX):: DISPLAY AT(1,2  
6):USING "###":T: FOR I=1 TO 50 :: NEX  
T I  
72 CALL SAY("READY TO START")  
73 DISPLAY AT(1,7):USING "###":SC:: CA  
LL SAY("GO")  
74 CALL MOV(GX,GY,T)  
75 CALL COINC(ALL,C):: IF C=-1 THEN 81  
76 DISPLAY AT(1,26):USING "###":T: IF  
T=0 THEN 80  
77 IF GY=105 THEN 74  
78 SC=SC+80 :: DISPLAY AT(1,7):USING "###  
###":SC:: CALL SOUND(60,110,0):: CALL SO  
UND(60,220,0):: CALL SOUND(60,330,0)  
79 GOTD 89  
80 DISPLAY AT(1,26):USING "###":T: CAL  
L DELSPRITE(1): CALL SOUND(-100,110,0)  
:: GX=128 :: GY=177 :: GOTD 82  
81 CALL PATTERN(1,124)  
82 NB=NB-1  
83 CALL HCHAR(1,15,32,3):: IF NB=0 THEN
```



```
TO7,TO70,MO5  
Suite de la page 6  
=INKEY$  
2026 IFRP$=CHR$(78) THEN 215 ELSE IFRP$=CHR  
$(79) THEN 203 ELSE 205  
2030 FORS=1 TO 3: S(I)=S(I)+1: LOCATE 16,7+I  
: PRINT$(I): IFS(I)=10 THEN 210 ELSE LOCATE 0,1  
7: PRINTDE: BOXF(24,136)-(87,144),0: BOX(34  
137)-(86,143),-2: LOCATE 11,17: PRINTFI  
2035 LOCATE 25,18: PRINTS: LOCATE 25,19: PRI  
NTE$: LINE(196,167)-(180,167),-1  
2040 LOCATE 13,19: PRINTH$(1): LOCATE 13,20  
: PRINTH$(1): Z=68: V=0: X1=
```

JEEP 123

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

Didier POGGIO



APPLE

HEP JUTURS SUICIDES, FAITES-VOUS KAMIKAZE, ÇA PEUT RAPPORTER GROS

suite du N°98

80C0-04 20 69 8C 60 A2 00 86 (#85)	8F8E-00 A5 08 20 5C 83 A6 86 (#73)	6160-3F FF 3F 1F B7 92 29 2D (#A2)	6388-24 1C 47 23 24 24 37 36 (#42)
80C8-74 20 69 8C A6 75 E8 86 (#80)	8FF0-A4 88 20 62 83 20 CE 84 (#87)	6168-0D 2D 0D 05 00 92 3F 27 (#A1)	6390-36 3F 3F 2C 2D E4 44 B2 (#40)
80D0-75 E0 0A F0 04 20 4E 8C (#89)	8FF8-20 77 86 60 A6 07 86 0A (#90)	6170-2D 0F 37 E7 3F 2C 2D (#A0)	6398-18 C7 1C 44 15 0D 88 0B (#0D)
80D8-60 A2 00 20 EC F6 A6 (#8E)	9000-8A 38 E5 09 A5 07 A6 08 (#72)	6178-FF 2C E5 2D 3C 3F 0C 0D (#19)	63A8-98 E0 04 00 24 24 35 36 (#3B)
80E0-77 A0 00 A5 67 20 5C 83 (#8A)	9008-86 08 60 A2 33 20 EC F6 (#76)	6180-25 3F 4D 1C 0D 35 2D 25 (#78)	63A8-2E 24 24 24 2E 74 3E 37 (#38)
80E8-A6 94 A4 9D 20 62 83 A2 (#68)	9010-20 69 90 20 62 84 20 62 (#51)	6188-6F 35 25 2D 35 6F 35 3F (#A2)	63B0-6F 8D 29 25 3F 2C 25 3F (#19)
80F0-03 20 EC F6 60 A2 04 20 (#DF)	9018-84 20 52 84 A2 05 20 EC (#11)	6190-0E 2D 2E 1F 2E 0E 3F 77 (#7A)	63B8-0C 2D 2D 2E 1F 2E 35 3F (#38)
80F8-EC F6 20 DE 84 A2 00 86 (#44)	9020-F6 20 69 90 20 64 20 (#38)	6198-FD 73 FD 3B 1F BF 29 6D (#AC)	63C0-77 2D 0D 2D 3C 27 2D 3C (#70)
8E00-78 A6 78 E8 86 78 E4 80 (#04)	9028-80 84 20 90 84 A2 06 20 (#84)	61A0-20 0D 35 2D 25 E5 27 27 (#F5)	63C8-27 2D 2D 35 FD 2E F5 3F (#59)
8E08-F0 1D A6 79 CA CA CA CA (#32)	9030-EC F6 20 69 90 20 62 84 (#0E)	61A8-67 2D 35 6D 25 2D 35 F5 (#DA)	63D0-0E 2D 0D 25 27 28 3C 07 (#EC)
8E10-86 79 E0 5A 90 12 A0 00 (#67)	9038-20 90 84 20 AE 84 A2 07 (#9E)	61B0-0B 37 37 35 25 25 6D 25 (#AE)	63D8-00 25 27 25 27 25 27 2D (#5D)
8E18-A9 05 20 5C 83 A6 91 A4 (#50)	9040-20 EC F6 20 69 90 A0 64 (#27)	61B8-67 25 67 2D 35 35 37 37 (#08)	63E0-2D 2E 2E 3E 2E 1E 37 3F (#25)
8E20-9D 20 62 83 A4 01 8E 60 (#FF)	9048-84 FF A4 FF 88 84 FF F0 (#23)	61C0-F5 3F 6F 49 C9 25 25 67 (#42)	63E8-40 89 25 2E 24 E4 B2 12 (#91)
8E28-A2 07 20 EC F6 A2 8C A0 (#11)	9050-0F 20 68 8D 20 52 84 20 (#1C)	61C8-25 67 2D 35 35 F7 3F 4E (#E9)	63F0-76 09 24 24 2D 35 35 35 (#95)
8E30-00 A9 5F 20 5C 83 A6 8D (#22)	9058-9E 8E 20 80 84 C4 9A 90 (#AA)	61D0-F5 6D 25 25 67 25 67 2D (#90)	63F8-37 F5 37 3F 27 37 4E 49 (#0A)
8E38-A4 90 20 62 83 20 62 84 (#33)	9060-A2 04 20 EC F6 20 69 90 (#4E)	61D8-F5 1A 6A 1A 2D 05 00 28 (#23)	6400-09 24 44 43 43 2B 36 36 (#DC)
8E40-20 90 84 20 FE 84 A2 00 (#CC)	9068-60 A2 73 A0 00 A9 82 20 (#1A)	61E0-3C 2C 3C 0C 2D 35 35 37 (#3A)	6408-36 0D 24 24 2D 06 38 (#35)
8E48-8E 7F 2C 54 C0 2C 52 C0 (#7F)	9070-5E 83 A6 87 A4 88 20 62 (#90)	61E8-35 37 3F 67 00 29 2D 1C (#42)	6410-96 38 2E 2D 2D 8D 23 2D (#00)
8E50-2C 57 C0 2C 50 C0 AE 10 (#89)	9078-83 60 00	61F0-F7 25 27 25 BF 06 00 2D (#94)	6418-24 2D 2D 2E 3E 2E 1E 3F (#8C)
8E58-C0 E0 7F 80 15 A6 FF E8 (#8B)		61F8-2D E5 0B 25 25 E5 E5 3F (#8E)	6420-37 44 23 AC 92 09 35 FF (#11)
8E60-86 FF CA F0 04 EA 4C 62 (#83)		6200-BF 2D 0D 2D 2D 2C 3C 3C (#8C)	6428-38 07 00 25 27 25 27 25 (#ED)
8E68-8E 2C 54 C0 2C 51 C0 4C (#C7)		6208-0C E5 3F 8F 2D 00 49 25 (#81)	6430-27 2D 2D 2E 3E 2E 1E 3F (#8C)
8E70-4A 8E 20 10 80 A6 5C E8 (#68)		6210-27 25 27 25 BF 3E 3E 2E (#28)	6438-40 61 64 2B 2D 2E 3E 2E (#1A)
8E78-E8 E8 E8 E8 E8 4 00 80 (#8C)		6218-60 29 00 28 2E 2D 2C 3C (#7F)	6440-3E 2E 1E 3F 27 27 25 4D (#F6)
8E80-01 60 A6 5C 8A 38 E9 12 (#02)		6220-30 3F 27 25 F6 2D 2D 00 (#6E)	6448-09 08 10 36 F6 35 2D 25 (#8A)
8E88-AA E4 00 90 01 60 A2 02 (#1F)		6228-28 2E 2D 2C 3C 3C 3F 3E (#06)	6450-25 3F 44 25 27 37 77 49 (#8D)
8E90-8A 20 F5 8D 60 A2 00 (#9C)		6230-24 25 2D 2D 05 00 40 43 (#07)	6458-09 36 36 1E 35 6F 2D 45 (#76)
8E98-8E 10 C0 A0 10 C0 C9 98 (#01)		6238-43 43 2B 2D 2D 3E 3E 1E (#25)	6460-43 43 43 43 83 32 36 16 (#48)
8EA0-F0 09 C9 F2 F0 09 C9 93 (#87)		6240-2D F5 3B 1C 16 2D 00 28 (#E2)	6468-2E 24 24 24 95 0A 36 36 (#6F)
8EA8-F0 20 60 20 18 FD 40 20 (#36)		6248-2E 2D 2C 3C 3C 3F 3E 44 (#6A)	6470-37 35 2D 25 25 27 27 27 (#46)
8EB0-DE 84 20 CE 84 20 BE 84 (#9A)		6250-2E 4D E5 3F 3F 00 2D 2D (#83)	6478-E5 3F 06 00 25 27 27 27 (#01)
8EB8-20 AE 84 20 90 84 20 80 (#9E)		6258-2C 3C 2C 3C 36 27 8C (#AC)	6480-25 6F 12 35 6F 36 27 97 (#84)
8EC0-84 20 62 84 20 52 84 20 (#94)		6260-2E 2D 2C 0C 24 2D 2D 2D (#13)	6488-18 2D 2D 1E 3F 6F 49 41 (#5D)
8EC8-1D 80 A6 17 E0 00 F0 05 (#39)		6268-36 36 3E 3F 27 24 2C 2D (#03)	6490-23 24 0C 2D 15 3F 37 36 (#07)
8ED0-A2 00 86 17 60 A2 01 86 (#76)		6270-36 36 27 2C 36 00 25 25 (#53)	6498-2E 25 FD 0C 25 6F 31 36 (#8D)
8ED8-17 60 A6 47 E0 00 F0 04 (#82)		6278-67 25 67 2D 35 35 37 3F (#0E)	64A0-25 24 24 37 4C 35 6F 36 (#32)
8EE0-20 41 87 60 20 18 8F A2 (#93)		6280-7F 49 89 0A 2C 3C 0C 25 (#06)	64A8-36 27 24 40 40 33 36 2E (#13)
8EE8-04 20 EC F6 A6 A0 A0 00 (#32)		6288-67 85 92 1B 2D 25 67 80 (#0A)	64B0-24 24 4D 36 36 3F 17 2D (#48)
8EF0-A5 08 20 5C 83 A6 8E A4 (#DE)		6290-25 67 6D 29 1E 37 35 37 (#A4)	64B8-44 23 24 4D 29 35 FD 38 (#0A)
8EF8-90 20 62 83 A2 07 20 EC (#38)		6298-F5 6F 49 28 2E 2D 2C 1C (#23)	64C0-CE 29 2E 2E 1E 3F 47 2B (#44)
8F00-F6 A6 07 A0 A5 08 20 (#7A)		62A0-27 27 2D 35 6D 25 2D (#99)	64C8-05 00 33 36 1F 24 3C 37 (#30)
8F08-5C 83 A6 8E A4 90 20 62 (#81)		62A8-35 F5 0B 35 35 F5 3F 27 (#98)	64D0-FE FC 6E 49 49 89 22 37 (#63)
8F10-83 20 AE 84 20 77 86 60 (#3B)		62B0-6F 49 89 25 25 67 67 67 (#93)	64D8-AC 76 6E 6C E2 2D 1F 3E (#28)
8F18-A6 0E 84 0A 8A 18 69 80 (#80)		62B8-2D 35 35 3F 3F 29 1E (#10)	64E0-40 23 80 24 8D 24 00 36 (#58)
8F20-85 07 60 A6 09 0E 0A F0 (#57)		62C0-6F 09 25 25 67 67 67 67 (#11)	64E8-1E 36 6E 0D 44 1F 07 00 (#17)
8F28-2C E8 86 09 A6 16 E8 86 (#95)		62C8-36 36 25 25 67 67 67 67 (#11)	64F0-2D 35 3F 37 2D 35 3F 37 (#08)
8F30-1E A6 5E E8 86 5E A6 82 (#8A)		62D0-2A 3E 3E 2E 2D 2D 2C 44 (#13)	64F8-2D 35 3F 37 2D 35 3F 37 (#08)
8F38-E8 86 82 A6 0D 8A 18 69 (#80)		62D8-C3 08 2D 35 6D 29 2C 2D (#76)	6500-3F 3F 2C 3C 37 76 2D 2D (#31)
8F40-03 85 0D A6 49 0E 01 F0 (#75)		62E0-DE 3A 37 37 35 2D 2D 00 (#07)	6508-2D 6D 25 24 24 24 2C 36 (#58)
8F48-03 CA 86 49 A6 63 E0 01 (#22)		62E8-2D 25 1F 47 43 43 43 43 (#11)	6510-36 36 36 25 24 24 24 2C (#18)
8F50-F0 03 CA 86 63 60 A9 20 (#35)		62F0-2E 28 28 36 00 24 24 15 (#40)	6518-2D 2D 3E 2E 2E 3E 3E 1A (#51)
8F58-A0 77 99 00 04 99 00 05 (#06)		62F8-36 15 24 24 15 36 06 00 (#03)	6520-2D 2D 3C 2C 95 21 24 3C (#80)
8F60-99 00 04 99 00 07 99 80 (#18)		6300-24 24 35 36 36 00 12 2D (#05)	6528-0C 24 24 36 36 36 25 (#21)
8F68-04 99 80 05 99 80 06 99 (#8E)		6308-2D 0E 35 FD 3F 3C 2C (#F2)	6530-04 24 24 2C 2D 2D 2E 2E (#18)
8F70-80 07 88 10 E5 60 A6 47 (#78)		6310-1F 37 37 3F 3C 3C 3F 27 (#5D)	6538-DE 33 B6 13 2D 2D 3C 2C (#58)
8F78-F0 04 20 41 87 60 20 B5 (#E7)		6318-2D 0E 3F 3F 0D 2D 2D 2D (#25)	6540-8D 22 84 3C 0C 24 2C 36 (#58)
8F80-8F A2 00 20 EC F6 A6 A0 00 (#8B)		6320-F5 0B 2D 2D 3E DF 1F 4D (#1F)	6548-36 36 36 25 24 24 24 2C (#18)
8F88-A0 00 A5 0B 20 5C 83 A6 (#57)		6328-49 29 2D 2D 2D 2D 2D DE (#7F)	6550-2D 75 37 35 37 F5 3F 4F (#88)
8F90-8C A4 90 20 62 83 A2 03 (#D8)		6330-3F 3F 3F 3F 1F 30 00 (#50)	6558-49 89 8A 29 25 3F 2C 25 (#70)
8F98-20 EC F6 A6 07 A0 00 A5 (#9E)		6338-2D 3C 3F 2D 3C 2D 3C (#E7)	6560-3F 2C 25 3F 2C 25 3F 2C (#13)
8FA0-08 20 5C 83 A6 8C A4 90 (#99)		6340-27 2D 3C 2D 2D 2D 2D 2D (#19)	6568-F5 18 3E 4E 49 41 23 0C (#E9)
8FA8-20 62 83 20 AE 84 20 61 (#9A)		6348-2D 2D 2E 3F 3F 3F 3F (#70)	6570-2D 2D 15 36 1E 1E 2E 1E (#12)
8FB0-85 20 77 86 60 A4 07 86 (#12)		6350-3F 1E 2E 2E 2E 2E 2E 2E (#09)	6580-6F 3C 0D 1C 2D 24 3F 3F (#48)
8FB8-0A 8A 18 69 01 85 07 60 (#12)		6358-1F 2D 3E 3F 2D 3E 4F 4F (#3F)	6588-6E 49 09 2C 2D 5F 3F 4D (#88)
8FC0-A4 07 F0 04 20 41 87 60 (#83)		6360-2D 3C 27 3C 0C 27 2C 3C (#6F)	6590-0E 3E 2E 1E 77 35 37 3F (#0A)
8FC8-20 FC 8F A2 00 20 EC F6 (#8C)		6368-6F 31 2E 2D 2E 2E 2E 2E (#28)	6598-3F 37 40 2B 44 43 83 (#94)
8FD0-A4 A0 00 A5 08 20 62 83 (#4E)		6370-2E 2D 3C 27 2D 3C 27 2D (#A5)	65A0-92 24 2D 65 24 1C 0C 24 (#E2)
8FD8-86 A6 86 A4 88 20 62 83 (#4E)		6378-3C 27 2D 3C 27 2D 05 00 (#67)	65A8-1C 04 00
8FE0-A2 03 20 EC F6 A6 07 A0 (#9A)		6380-BC 24 37 87 0A 2E E5 1B (#DD)	

LISTING 2

6000-20 2C 3C 3C 37 37 25 08 (#FC)	6228-28 2E 2D 2C 3C 3C 3F 3E (#06)	6468-25 3F 44 25 27 37 77 49 (#8D)
6008-24 4C 6E 24 0D 36 AE 21 (#96)	6230-24 25 2D 2D 05 00 40 43 (#07)	6458-09 36 36 1E 35 6F 2D 45 (#76)
6010-24 24 8D 36 2E 08 05 32 (#7A)	6238-43 43 2B 2D 2D 3E 3E 1E (#25)	6460-43 43 43 43 83 32 36 16 (#48)
6018-37 35 2D 2C 3C 3C 44 55 (#12)	6240-2D F5 3B 1C 16 2D 00 28 (#E2)	6468-2E 24 24 24 95 0A 36 36 (#6F)
6020-2E 18 2D FC FE FD DB DA (#D3)	6248-2E 2D 2C 3C 3C 3F 3E 44 (#6A)	6470-37 35 2D 25 25 27 27 27 (#46)
6028-0D E4 4F 49 09 2D 1C 04 (#09)	6250-2E 4D E5 3F 3F 00 2D 2D (#83)	6478-E5 3F 06 00 25 27 27 27 (#01)
6030-00 2D 2C 3C 3C 36 27 8C (#AC)	6258-2C 3C 2C 3C 36 27 8C (#AC)	6480-25 6F 12 35 6F 36 27 97 (#84)
6038-26 18 24 2D 2C 08 36 45 (#40)	6260-2E 2D 2C 0C 24 2D 2D 2D (#13)	6488-18 2D 2D 1E 3F 6F 49 41 (#5D)
6040-2B 24 15 F6 6E 22 24 24 (#A0)	6268-36 36 3E 3F 27 24 2C 2D (#03)	6490-23 24 0C 2D 15 3F 37 36 (#07)
6048-8D 36 2E 28 24 45 28 36 (#E1)	6270-36 36 27 2C 36 00 25 25 (#53)	6498-2E 25 FD 0C 25 6F 31 36 (#8D)
6050-8D 3F 3E 2E 25 27 2D 2D (#98)	6278-67 25 67 2D 35 35 37 3F (#0E)	64A0-25 24 24 37 4C 35 6F 36 (#32)
6058-2E 4D 23 24 E4 1C 04 00 (#95)	6280-7F 49 89 0A 2C 3C 0C 25 (#06)	64A8-36 27 24 40 40 33 36 2E (#13)
6060-3C 3F 4D 29 B5 1B 35 FF (#03)	6288-67 85 92 1B 2D 25 67 80 (#0A)	64B0-24 24 4D 36 36 3F 17 2D (#48)
6068-84 36 36 0D 24 24 2D E5 (#71)	6290-25 67 6D 29 1E 37 35 37 (#A4)	64B8-44 23 24 4D 29 35 FD 38 (#0A)
6070-16 6F 0E 3F 77 2E 08 06 (#CF)	6298-F5 6F 49 28 2E 2D 2C 1C (#23)	64C0-CE 29 2E 2E 1E 3F 47 2B (#44)
6078-1E 2E FD 3F 3F 24 18 24 (#04)	62A0-27 27 2D 35 6D 25 2D (#99)	64C8-05 00 33 36 1F 24 3C 37 (#30)
6080-24 9F 36 47 43 38 36 44 (#00)	62A8-35 F5 0B 35 35 F5 3F 27 (#98)	64D0-FE FC 6E 49 49 89 22 37 (#63)
6088-43 23 87 51 BA 91 2A 05 (#B2)	62B0-6F 49 89 25 25 67 67 67 (#93)	64D8-AC 76 6E 6C E2 2D 1F 3E (#28)
6090-00 6D 0D 40 05 00 35 37 (#A2)	62B8-2D 35 35 3F 3F 29 1E (#10)	64E0-40 23 80 24 8D 24 00 36 (#58)
6098-35 87 85 87 2A 06 00 1F (#83)	62C0-6F 09 25 25 67 67 67 67 (#11)	64E8-1E 36 6E 0D 44 1F 07 00 (#17)
60A0-84 1F 24 17 27 37 2E 1F (#89)	62C8-36 36 25 25 67 67 67 67 (#11)	64F0-2D 35 3F 37 2D 35 3F 37 (#08)
60A8-44 3B 00 23 24 24 FC 30 (#90)	62D0-2A 3E 3E 2E 2D 2D 2C 44 (#13)	64F8-2D 35 3F 37 2D 35 3F 37 (#08)
60B0-36 36 FE 4D 23 68 49 08 (#84)	62D8-C3 08 2D 35 6D 29 2C 2D (#76)	6500-3F 3F 2C 3C 37 76 2D 2D (#31)
60B8-30 86 36 6E 2D 2D 6C 36 (#85)	62E0-DE 3A 37 37 35 2D 2D 00 (#07)	6508-2D 6D 25 24 24 24 2C 36 (#58)
60C0-00 23 24 24 FC 32 16 FE (#04)	62E8-2D 25 1F 47 43 43 43 43 (#11)	6510-36 36 36 25 24 24 24 2C (#18)
60C8-20 6C 49 08 30 16 36 00 (#10)	62F0-2E 28 28 36 00 24 24 15 (#40)	6518-2D 2D 3E 2E 2E 3E 3E 1A (#51)
60D0-44 23 6D 16 B6 06 00 20 (#8D)	62F8-36 15 24 24 15 36 06 00 (#03)	6520-2D 2D 3C 2C 95 21 24 3C (#80)
60D8-20 FC 12 FE 44 23 40 49 (#53)	6300-24 24 35 36 36 00 12 2D (#05)	6528-0C 24 24 36 36 36 25 (#21)
60E0-84 32 6E 2D 20 04 00 24 (#C8)	6308-2D 0E 35 FD 3F 3C 2C (#F2)	6530-04 24 24 2C 2D 2D 2E 2E (#18)
60E8-1F 36 1F 6C 49 21 16 0D (#29)	6310-1F 37 37 3F 3C 3C 3F 27 (#5D)	6538-DE 33 B6 13 2D 2D 3C 2C (#58)
60F0-24 00 24 FC BA 24 9F (#09)	6318-2D 0E 3F 3F 0D 2D 2D 2D (#25)	6540-8D 22 84 3C 0C 24 2C 36 (#58)
60F8-32 4D 49 09 2D 6C 16 4E (#28)	6320-F5 0B 2D 2D 3E DF 1F 4D (#1F)	6548-36 36 36 25 24 24 24 2C (#18)
6100-06 00 24 FC 20 96 1F 3C (#4B)	6328-49 29 2D 2D 2D 2D 2D DE (#7F)	6550-2D 75 37 35 37 F5 3F 4F (#88)
6108-0C 94 6A 49 40 6C 22 2D (#		

CHAPEAU DEVANT...

Si vous regrettez l'inexistence d'un équivalent de l'Apple Expo pour les micros de Commodore, vous pouvez toujours réserver un billet d'avion et des places à l'hôtel pour le 18, 19 et 20 Octobre à Bruxelles. C'est en effet dans cette ville que se déroulera le Commodore Show de l'année. Vous pourrez y admirer le C128 tout comme les deux compatibles PC (PC 10 et PC 20) ainsi que, peut-être, le nouveau seize bits de la maison : l'Amiga. Parallèlement à cette exposition hard, vous pourrez découvrir de nombreux logiciels et extensions destinés à ces matériels. On se demande malgré tout comment ces braves gens arrivent à financer des manifestations de

cet ordre vu les résultats du second trimestre : 80 millions de dollars de pertes pour le groupe. Vive le crédit !



DES COMME ÇA, ÇA EXISTE ENCORE

Depuis quelques mois, nous aurions tendance à trouver un minimum de programmes vendus dans le commerce et simultanément parfaitement nuls. En général, un éditeur s'efforce de sortir un ou deux bons produits, histoire de faire oublier les nanars qu'il a édités auparavant. Cette fois, miraculeusement, des cinq logiciels reçus, pas un ne mérite d'être considéré autrement que comme un brouillon de ce qui aurait pu, à l'extrême limite, devenir un produit commercialisable. Notre lauréat de retour de vacances, catégorie embrouille et enfume sera donc : **Norsoft**.

Aquad, destiné à l'Amstrad, ressemble curieusement à une mauvaise imitation de Pac-Man : vous devez dévorer tout

basic, c'est difficile de le faire speeder !

Playbox, toujours pour le CPC 464, vous invite à participer à l'un des super jeux que voici :



morpion, hold-up (on vous balade dans une grille de 20x20 et à vous, en vous déplaçant dans celle-ci, de découvrir l'emplacement du trésor), poker, poker patience, awari (ou awélé ou gbélé-gbéle, ça dépend des régions), jackpot et mastermind. Autant d'originalité et de créativité me confondent : tous les algorithmes de ces jeux se trouvent dans n'importe quel bouquin de programmation. Thierry Durand et Eric Chevallier doivent encore se marrer d'avoir réussi à refiler ces merdes à un éditeur suffisamment crédule pour les commercialiser.

Adapté pour l'Amstrad d'un jeu sur l'Oric, **Tyrann** vous emmène sur les pistes de l'aventure, pas très excitante, présentée sous cette forme : entre les commandes simplistes, les graphismes inexistantes et le

manque d'intérêt total du scénario, tous les fanatiques des adaptations de Donjons et Dragons se passeront sans problème de tâter de ce Tyrann-là.

Destiné à l'Oric, **Crypt Show** ressemble fort au Château du Diable ou au manoir du Dr Genius, autant pour la qualité des graphismes (léger léger) que par l'exceptionnelle rapidité obtenue grâce à la programmation en basic. Les morts qui vous guettent ne sont ni drôles ni évitables, le graphisme laisse la place au texte lorsque vous voulez connaître la nature de la pièce, mais la manoeuvre inverse reste impraticable. S'il avait été



publié deux ans plus tôt, ce logiciel aurait pu paraître correct, mais actuellement le niveau des jeux d'aventures devrait se rapprocher autant que possible de Hobbit, pas s'en éloigner du mauvais côté.

Il ne vous reste plus qu'à acquérir un MO5 pour découvrir,

grâce à **Géomancie**, que Norsoft n'est vraiment pas doué. Mis à part la jaquette, ce logiciel ne contient vraiment aucun



argument convaincant. Les influences des astres devait certainement m'être néfastes lors de l'essai : l'art divinateur se pratique, selon moi, non devant un écran de télé mais plutôt dans une arrière-boutique sombre en présence d'une sorcière édentée aux ongles crochus et à la voix rauque. Tout le charme de la découverte de l'avenir disparaît ici lorsqu'arrivé à la quinzième page de texte vous ne savez toujours pas ce qu'il doit vous tomber sur la tête dans les jours ou mois à venir.

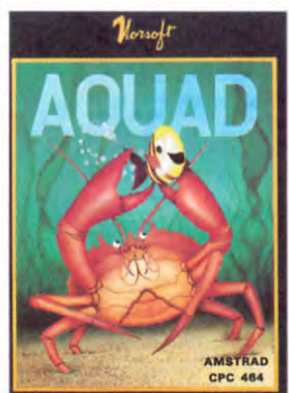
Norsoft remporte donc haut la main, cette semaine, le titre de challenger dans la compétition ouverte aux plus mauvais éditeurs de France et d'ailleurs. Espérons qu'ils changeront leur politique d'édition !

PHARMACIENS, MAGOUILLEZ TRANQUILLES !

LETRE AU 1ER MINISTRE

Cher Monsieur le 1^{er} Ministre, j'ai inventé un ordinateur à trander le fisc. Pourrais-je avoir une subvention si il vous plaît? Merci

Grâce à la société **Marvie**, vous pourrez dorénavant (vous autres pharmaciens) gérer votre tiers payant tous seuls comme des grands : **Pharma 1/3** vous ouvre la porte à l'exclusion pure et simple de tous ces fouteurs de comptes prêts à vous dénoncer pour magouilles au Trésor Public. Désormais plus de soucis : pour 5000 balles, plus un Goupil ou un PC, vous traiterez toutes ces données comptables at home, sans le moindre coup de main. Les informations plus que confidentielles que vous possédez ne sortiront plus de votre officine. Ouf ! L'insécurité me faisait flipper, mais si je plante mes disquettes, qu'est-ce que je fais Monsieur Marvie ?



le plancton disséminé dans un labyrinthe sans vous laisser avaler par les fantômes subtilement déguisés en homards et autres crabes. La lenteur du programme réjouira les handicapés moteurs qui pourront pratiquer sans affolement : le

HEBDOGICIEL RACHETÉ

Il y a environ un an et demi, ICI et MAINTENANT, une radio locale parisienne a passé son samedi après-midi à parler d'informatique, on y a appris entre autres que Duriez avait racheté Hebdogiciel. C'était vrai. La Règle à Calcul, qui passe systématiquement une publicité sur la dernière page de l'HHHHebdo, nous a racheté. C'est vrai. Amstrad, un des rares ordinateurs que nous ayons soutenu dès le départ, nous a racheté. C'est incontestablement vrai. Loricels qui était au 160 rue Legendre alors que c'est nous qui sommes maintenant à cette adresse, nous a racheté.



bus sur la première de couverture, nous a rache-té. C'est tout vrai. Machbro Software, l'éditeur de Fox, qui a eu droit à la même place et à des éloges hors-pair nous a rache-té. Vrai ! Plus récemment, Infogrames s'est payé l'HHHHebdo avec le chiffre d'affaires réalisé grâce aux louanges accordées à la nouvelle version de Mandragore. C'est la vérité vraie. Et le dernier en date c'est SVM qui nous rachète aussi. Je confirme cette réelle réalité et attend avec impatience le prochain acheteur qui ne manquera pas de suivre le même chemin que les autres : dehors !

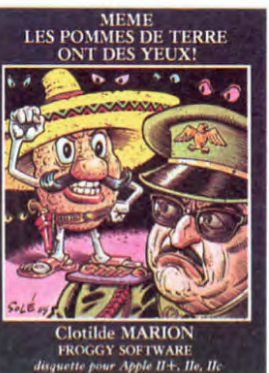
Incroyable mais vrai. Vifi-Nathan pour lequel nous avons vanté les mérites d'Air-

EL GRENOILLAS PRODUZIONNE FRAPPARE ENCORAS

Qui c'est qui vient de sortir un nouveau jeu qui pour être nouveau n'en est pas moins jeu ? Froggy Software. Ça s'appelle "Même les pommes de terre ont des yeux", et ça vaut la modeste somme de 195 balles, ce qui est paradoxal puisque c'est un soft pour Apple. Qui c'est qui a programmé ça ? Esta Juan Luis El Breton, el famoso auteur de "Pépé Louis contra el gangos of the puces". Il diversifie sa production, le bougre. Qui c'est qui a écrit le scénario ? Clotilde Marion. Mais c'est une femme ? ! ? ! ? Oui. Ça prouve qu'il y en a au moins une qui supporte les ordinateurs. Qui c'est qui a fait le dessin de la pochette ? C'est Solé, ce qui signifie soit que Le Breton le paie grassement, soit qu'ils sont copains comme cochons et je pencherais plutôt vers la seconde solution. Qui c'est qui fait un article sur

un logiciel sans en parler ? C'est ma pomme. Alors, parlons-en. Vous êtes dans un pays d'Amérique latine dont nous ne citerons pas le nom (parce qu'il n'est pas cité dans le soft, ce n'est pas à moi de prendre des initiatives de cette ampleur) et vous devez destituer le dictateur qui a pris le pouvoir. Il vous faut rétablir la démocratie... la démocratie (j'ai du mal à l'écrire sans rire), nourrir le peuple affamé, retrouver l'ex-président et organiser les élections pour que la joie du peuple, bref. Comme ses précédents, ce nouveau jeu fourmille de petits gags en tous genres. Vous vous rappelez peut-être que dans les précédents, lorsqu'on demandait "pourquoi", l'ordinateur répondait "parce que", et à la question "parce que quoi" il répliquait "parce que c'est comme ça". Dans celui-ci, cette dernière réplique est

"porque c'est comme ça". Ce qui dénote une certaine dose d'humour de la part des au-



teurs. D'ailleurs, il n'y a que Froggy qui m'aïlle, ce qui conclut cet article mené de main de maître.

CONCERTO EN SINCLAIR MINEUR

Est-ce que Sinclair a une tête de problème socio-culturel ? C'est la question que se posent beaucoup de gens Outre-Manche. Un petit bilan semble nécessaire, la situation ayant eu le temps de se décanter. En juillet, Sinclair s'aperçoit qu'il a pour 30 millions de livres (350 millions nouveaux) de stock. C'est beaucoup pour un seul homme. Il décide alors de trouver un partenaire qui accepterait d'injecter de l'argent frais dans Sinclair Research. Robert Maxwell, célèbre patron de presse, arrive au galop avec sa réputation de battant et un bon paquet de fric. Aussitôt, le "Mirror" le présente comme le "sauveur" de Sinclair : le Mirror appartient à Maxwell. Là-dessus, un mois se passe, assez trouble, pendant lequel des déclarations contradictoires sont échangées de part et d'autre. Au terme de ce mois, Maxwell annonce qu'il retire ses billes. Compréhensible : tous les syndicats de ses entreprises de presse se sont mis en grève. A l'heure actuelle (pas celle où vous lisez, celle où j'écris) aucun titre appartenant au groupe n'est paru depuis cinq jours. Cela peut paraître gênant pour Maxwell, puisqu'il vient d'investir 60 millions de livres (700 briques, pas du léger) dans un nouveau quotidien, mais cela l'arrange certainement puisque presque tous ses journaux étaient déficitaires. Il perd moins d'argent pendant les grèves que pendant le fonctionnement normal ! Sinclair se retrouve donc provisoirement seul. Mais soudain, Dixons (big revendeur) surgit tout d'un coup brusquement en achetant pour 10 millions de livres de matos à Sinclair, soit 120 bâtons. Aussitôt, il met en place une promotion d'enfer : un Spectrum +, un magnéto, un joystick avec interface, et 6

jeux pour 139 livres (près de 1500 balles). Il en profite pour baisser le QL à 200 livres, moitié prix ! 2200 francs, quoi. Bien entendu, W. H. Smith (another big revendeur, au moins aussi big que Dixons) se met sur le coup et cherche une promo équivalente. Nous savons qu'une dizaine d'éditeurs anglais ont reçu des propositions pour des packages comprenant 10 cassettes de jeux. C'est la guerre...



Sir Clive s'en sort in-extremis, grâce à ce gros coup. Reste une menace de procès de Hoover, le constructeur de la voiture électrique : une facture impayée de 1,5 millions de livres (1 milliard et demi, ancien), une peccadille. Reste aussi 20 millions de livres de stock (faites le calcul vous-mêmes), trois fois rien. Reste la réputation de Clive de "mauvais gestionnaire", une brouille. Reste encore le semi-échec des télévisions plates, un jeu d'enfant. Mais le plus étonnant, c'est que Lord Sinclair va trouver quelque chose qui va retourner la situation. C'est le grand spécialiste du changement de cap, et ça lui a toujours réussi. Vous allez voir.

BRUIT

D'abord, y aurait Amstrad qui ferait rien qu'à préparer un ordinateur 16/32 bits autour d'un 68000 (processeur du Macintosh, de l'Atari 520 ST et de l'Amiga) qui aurait 128 Ko de



mémoire et qui coûterait 3000 balles et qui sortirait en Septembre, d'abord. Mais ça compte pour du beurre, asque c'est qu'un bruit, d'abord.

ATARI...



Accueillera 80 maisons d'édition sur son stand au PCW Show. Ces boîtes développent soit sur 800XL, soit sur 130 XE, soit sur 520 ST. Et toujours pas de basic.

C'est nouveau, ça vient de sortir

LE T07 CAUSE ENCORE

Alors que nous déplorons régulièrement la nullité générale des logiciels proposés pour la gamme Thomson, nous allons pouvoir découvrir un programme (absolument pas original d'ailleurs) d'une qualité de réalisation honnête. Le **Super Tennis** d'Answare offre les possibilités classiques de ce genre de soft : jeu automatique en démonstration, seul contre l'ordinateur ou à deux joueurs. La gestion est classique et ressemble fort au tennis de l'Exelvision : les mouvements saccadés des joueurs sur le terrain ne rendent pas la pratique particulièrement agréable. Un seul point sauve ce produit de l'anonymat : la synthèse de voix dont il est pourvu. Si la voix synthétique reste compréhensible sur les annonces de score, dès que vous lui donnez des noms tels que Matts Wilander ou John MacEnroe elle s'enroue au point de devenir parfaitement inaudible. Malgré



tout, les plus jeunes s'amuseront d'autant plus s'ils choisissent comme pseudonyme des noms tels que KWZYKAKWA ou SHMILLOUTON. **Super Tennis** d'Answare pour tous les Thomsons.

BOUM ! QU'EST-CE QUE C'EST ? C'EST LES 128 Ko DU CANON X07

Le petit qui n'a pas peur des gros fait encore des siennes. Histoire d'embêter les 32 Ko qui passent à 64 Ko (Commodore, Atari, Amstrad, Thomson, etc...), le X07 passe directement à 128 Ko, boum, d'un coup de canon avec une carte d'extension de 4 pages de 32 Ko. Encore plus petit et plus costaud que l'Amstrad 6128. Les prix sont aussi costauds mais pas petits du tout puisqu'il faudra déboursier 1980 francs pour la carte nue plus 840 francs par 32 Ko. Ce qui nous fait du 5.340 balles. Ce qui est, comment dirais-je, un peu beaucoup ou plus exactement : AU VOOOOOOOOO-LEUR !!! Ce n'est pas Canon lui-même

qui pratique la chose, ils sont en général plutôt raisonnables sur les prix. Le méchant indépendant responsable répond au 16 (50) 68 93 06 et au nom de E.R.I.E. A titre d'information, un chip de 32 Ko coûte approximativement environ un peu moins de 2 francs franco de port et d'emballage.



BONJOUR LES CONS

J'aime bien Activision, parce qu'ils ont de bons jeux. Sauf que là, ils viennent de sortir (pas encore en France, toutefois) un programme qui s'appelle "Tour de France" et qui est tout bêtement une simulation de l'épreuve cycliste bien connue. Je ne sais pas ce que ça vaut, mais l'idée est bien nulle comme il faut.



RUMEUR

Un bruit circule dans les milieux bien informés de la capitale : Carali (notre dessinateur en chef) aurait (je dis bien aurait) été viré de Radio Libertaire, où il avait une émission régulière pour cause d'excès de pub pour l'HHHHebdo et aussi parce qu'il aurait dit du

CARALI CHEZ LES ANARS:

À BAS LE MILITANTISME!
VIVE L'ANARCHIE!



mal des anarchistes (R. L. est la radio des anars). Or, ce bruit semble peu fondé, car : premièrement, Carali n'est pas le genre de type à dire du mal de qui que ce soit, deuxièmement la base de l'anarchie est de laisser faire n'importe quoi à n'importe qui et donc notamment laisser Carali dire du mal de qui il veut et troisièmement, il a juste glissé quelques mots sur l'HHHHebdo, mais sans excès.

Dans la même série, Choron (le prof) s'est fait virer du restaurant "Sweet et Faim" parce qu'il parlait un peu trop fort de ces cons de chrétiens avec leur Sacré-Coeur de merde et de ces enfoirés de touristes qui viennent l'admirer.

CAMARADE JEUNE, T'AS TA CARTE ?

Notre bien-aimé Fabius aidé par un cerveau puissant, en l'occurrence Rocheteau (les plus belles cuisses du football parisien), ont lancé pas plus tard que récemment une Carte Jeunes meilleure que celle de la SNCF. Normalement ce prodigieux bout de carton doit permettre aux jeuuuunes de se fournir en matos informatique à des prix canons. Actuellement les avantages nationaux de la sus-nommée se limitent à 5% sur les softs Exelvision (ah bon, ça existe, j'savais pas), 20% sur la gamme Hector (faut bien arriver à vider les fonds de tiroir) et 15% sur l'ensemble des produits Alice (vive Matra). Les autres (Apple, Commodore, Thomson...) n'ont visiblement pas entendu parler de la chose. Du côté des revendeurs, l'anarchie règne

(comme à l'habitude), les gars du sud restant les mieux servis. Une adresse à conserver dans vos tablettes : la maison Buresi d'Ajaccio propose 5% de réduction sur... les fromages corses (sisi). Allez-y, envoyez, j'adooore le fromage corse !



CINQ POUR LE PRIX D'UN

Que vous possédiez un Commodore ou un Spectrum, l'occasion de votre vie ne va pas tarder à débarquer chez votre épiciériste habituel : la cassette produite par Ere Informatique et PSS (association récente d'un éditeur anglais et d'un français) 5/5 sort incessamment sous peu au prix défiant toute concurrence de 69 francs. Sur une face vous trouverez Hyper Biker, Krystals of Zongs, Neoclyps, Metro Blitz et Circus (un logiciel jamais édité auparavant) pour le Commodore et sur l'autre vous découvrirez Frank N. Stein, Xavier, Guardian, Les Flics et Hopper. Si la qualité n'est pas garantie pour l'ensemble des softs, vous pourrez néanmoins compter sans problème sur au moins deux bons titres par machine.



C'EST POUR DANS CINQ ANS

Les revendeurs de soft anglais sont très mécontents. Genre, pas à prendre à la petite cuillère. Faut dire que le groupement des éditeurs leur demande de mettre en vente tous les softs d'une semaine le même jour. Comme au cinéma : le mercredi, voilà les nouveautés de la semaine. Ça les embête parce que quand on a un nouveau programme une journée avant le concurrent, c'est cent, voire plus d'exemplaires vendus. Si tout le monde met en vente le même jour, cela signifie concurrence non plus sur les dates mais sur les prix. Et là, c'est dangereux.

En plus, le "Hype" fait des ravages. C'est la politique publicitaire consistant à vanter un produit et à en faire la publicité bien avant sa sortie. "Ce jeu est mieux que tout ce qui a été fait jusqu'à présent, bientôt, ne ratez pas, déjà un énorme succès", etc... Malheureusement, la plupart du temps, le jeu est nul. Et les pauvres vendeurs sont obligés de sur-stocker un produit qui ne se vendra pas, selon le bon principe "Vous m'en mettez un de côté - Ah, ça n'est que ça - Ben finalement, je ne le prends pas". Et puis, la location sauvage de programmes commence à être mise en place par des francs-



LES RUSES D'UN CONSTRUCTEUR

Commodore peut se vanter d'être plus baléze que n'importe quel autre fabricant sur le marché de la micro-informatique. Le C128, toujours victime de la valse-hésitation pour sa diffusion par Commodore France, est doté d'une organisation particulièrement originale au moins au niveau des

moniteurs. Vous vous souvenez sans aucun doute de la possibilité de travailler en mode 64 ou 128. Lorsque vous utilisez la première option, vous devez prendre la sortie RGB : crack un moniteur RGB. Vous avez fini de faire joujou avec Lode Runner et vous voulez bosser un peu sous CP/M ? Pas de problème : branchez votre deuxième moniteur sur la sortie RGBI, celle qui accepte le mode 80 colonnes. Autre gag de la superbe organisation des entrées/sorties de la machine : si vous voulez brancher l'adaptateur RS 232 C, vous êtes bon pour lister sans filet : la sortie RGBI ne sera plus accessible. Pas cher le C128, mais l'environnement... Dur !

CONNAISSEZ-VOUS L'ART D'ILLUSTRE UN ARTICLE EN Y PIGEANT QUE DALLE ?



ADAPTONS PEU, ADAPTONS BIEN

Activision pouvait se féliciter d'avoir édité au moins deux produits excellents pour le Commodore 64. Heureux de cet état de fait, nos gaillards prirent leur courage à deux mains pour sortir une version pour Amstrad de **Master of The Lamps**. Miraculeusement, et contrairement à une tradition fermement ancrée dans les habitudes de la maison, ce passage d'un micro à l'autre s'est déroulé sans perte de qualité majeure. Vous pouvez donc, sans hésiter, tenter le défi de réaliser le vœu du jeune prince destitué et faire rentrer les sept vilains génies dans leur lampe respective. Une tâche à la hauteur pour tous les ludomanes à l'oreille avertie.

Master of The Lamps d'Activision pour Commodore et Amstrad.



LES ÉTIQUETTES QUI COÛTENT CHER...

Ca y est, Wordstar passe sur Amstrad. Wordstar, c'est le fameux traitement de textes qui tourne sous CP/M, qui est considéré comme LE standard du traitement de textes. Eh, sans dec', c'est de la merde. Moi, je l'ai essayé, et si ça c'est un bon programme, moi je suis le pape et vous êtes priés de m'appeler Mon Père. En plus, il vaut 1700 balles ! Pour ce truc lourd, malcommode et compliqué ? Cumana, distributeur maudit, que les

corbeaux maléfiques te bouffent le foie jusqu'à la septième génération !



C'EST UN OISEAU ? NON. C'EST UN AVION ? NON. C'EST DIRECO.

Quelle rapidité ! Direco, suite à l'annonce de Sir Clive, vient d'annoncer à son tour la baisse du prix du QL. Il sera désormais en vente à 4490 francs, au lieu de 6950 précé-

demment. Pour un 16-32 bits, c'est pas mal. En choeur, avec moi : "Atari-mille-balles ! Atari-mille-balles !"



KARATE KAMSTRAD

Alors que **The Way of The Exploding Fist** débute juste sa carrière sur Commodore, la version pour Amstrad vient de traverser la Manche (pas à la nage, rassurez-vous). Malheureusement pour les Cpcistes, ils découvriront avec horreur qu'un programme écrit à l'aide de près de huit cents sprites sur le Commodore ne s'adapte que très difficilement sur une machine n'en possédant pas. Malgré cela reconnaissons que le travail réalisé par les programmeurs de Melbourne sauve le soft du tiroir aux oubliettes. Vous pourrez, dans un confort ascétique, tenter d'en remonter aux grands maîtres du karaté, franchissant les dan un à un, après des combats acharnés. Le graphisme et le son, même s'ils sont loin des originaux du C64, restent tout à fait supportables. **The Way of**



The Exploding Fist de Melbourne House pour Commodore et Amstrad.

TIENS ! JE NE PARLE PAS TOUJOURS POUR RIEN

Alors que les versions se multiplient (MSX, Thomson, bientôt Apple, puis pour plus tard Amstrad et Spectrum), la version originelle de **Mandragnore** mérite maintenant de ne plus écopier des foudres hebdomadaires : la programmation a été entièrement refaite, en langage machine cette fois. Les créations de personnages se passent dans les meilleures conditions possibles (un magicien n'est plus obligé d'être handicapé physique, par exemple), vous n'avez plus besoin de disposer d'une dizaine de cassettes vierges mais d'une seule pour votre équipe d'aventuriers et les temps de chargements ont été raccourcis. Vous pouvez maintenant acheter sans hésiter. Et que tous ceux qui ont récupéré les premières versions s'en mordent les doigts : ils n'avaient qu'à suivre les conseils de



l'HHHHebdo !
Finalement, vous n'aurez gagné que l'énervement : la nouvelle version vous sera gracieusement offerte par Infogrames contre l'ancienne (avec la boîte). Ouf !

TUDIEU LE CATALOGUE

Depuis qu'Activision distribue Epyx sur notre beau pays, la qualité de son catalogue progresse à la vitesse grand V. Parmi les logiciels annoncés d'ici Noël (préparez les porte-

monnaies) vous trouverez : Ballblazer et Rescue on Fractalus (Lucasgames) pour Commodore 64, Atari et Spectrum; Summertime II, The World's Greatest Football Game, Winter Games, Pitstop II (Epyx) pour Commodore; Mindshadow (Activision) pour Commodore, Atari, Spectrum, Amstrad... J'vais pas tout vous citer, arrêtez de bavarder et patientez quelques semaines la sortie de toutes ces merveilles.



ENCORE UN EFFORT

La cassette de jeux "Soft Aid" pour l'Ethiopie s'est bien vendue en Angleterre : deux millions de francs lourds de bénéfices qui vont directos sur le compte en banque de Monsieur et Madame Ethiopie. Pour donner une idée, la dette du Tiers-Monde envers les pays riches se monte environ à 6 milliards de francs lourds. Continuez l'effort, ce n'est qu'un combat.



IL SUFFIT DE TOURNER LE DOS

Et ils vous en pondent treize à la douzaine ! Il s'agit bien sûr de livres édités par Micro Application. Toujours axés sur le public des hobbyistes, les nouveaux titres mettent en pièces détachées les différents micros du marché. Parmi les dernières productions de la maison admirons Trucs et Astuces pour Apple II qui permettra à tous les débutants de se familiariser avec leur machine (professionnels et autres pirates s'abstenir), les tomes 6, 7, 8 et 9 pour l'Amstrad (la bible avec la ROM désassemblée, les Peeks et Pokes d'enfer, les graphismes et les sons en couleur...), enfin pour le Commodore deux suites (Trucs et Astuces tome 2 et le langage machine tome 2) ainsi qu'un ouvrage intitulé l'Anatomie du C64 contenant de précieuses informations sur le graphisme, les sons, la pro-

grammation en assembleur et le listing des différentes ROM de la bécanne. Tous ces livres valent entre 130 et 250 francs



et ceux qui trouvent des erreurs dans les listings (et il y en a) peuvent se procurer les erratas à la nouvelle adresse : M.A., 17 rue Sainte-Cécile, Paris 9ème.

FABIUS AUSSI...

Qu'on se le dise une bonne fois pour toutes : on veut nous prendre pour des cons. C'est une évidence, ce n'est même plus la peine de l'écrire, l'informatique est une discipline sportive où tout le monde cherche à prendre tout le monde pour un con et y parvient plus souvent qu'on ne le croit !



L'exemple vient d'ailleurs de haut : notre Fabius national qui veut que "l'informatique devienne demain la seconde langue des français" nous fait un foin électoral du diable avec son plan "informatique pour tous" pour montrer que la France est capable d'être à la pointe du progrès, votez pour moi. Ce qu'a oublié notre pre-

mier ministre c'est qu'un ordinateur, même à l'école, ça sait compter et ses chiffres sont à mourir de rire pour peu qu'on effectue quelques opérations simples. Par exemple, sur les 45.000 écoles françaises, 26.000 ont été équipées avec un Thomson ou un Exelvison, UN SEUL PAR ECOLE. 3.000 écoles ont bénéficié d'un nanoréseau composé d'un micro professionnel relié à 6 ordinateurs familiaux, UN SEUL RESEAU PAR ECOLE. Parallèlement, 85.000 enseignants ont été formés pour faire fonctionner ces machines. Ce qui nous fait, si mon ordinateur compte bien, une école sur deux qui n'est pas équipée du tout, une école sur deux qui est équipée d'un seul ordinateur devant lequel la file d'attente sera en permanence de 1,23 kilomètre et une école sur quinze où la file ne sera que d'un 1,22 kilomètre. Quant aux professeurs formés, ils sont au moins 40.000 à avoir été formés pour pas grand chose vu que leur école n'est pas équipée du moindre début de commencement d'ordinateur. Cette plaisanterie a quand même coûté un joli paquet de paquets de milliards aux connards de contribuables dont vous faites partie et moi aussi. Vive la République, vive la France et vive la cohabitation.

128 Ko DANS LE VENT



C'est au tour de Sinclair de préparer, dans le plus grand des secrets de polichinelle, son 128 K. Le Derby inclura deux ROM (nommées respectivement 0 et 1), 128 K répartis en huit pages de 16 K, un nouveau processeur de son, le AY (celui-là même de l'Amstrad), deux pages graphiques switchables permettant l'animation (comme l'Apple) et un nouveau Basic appelé Etendu. Toutes ces nouveautés seront gérées par la ROM 0 alors que la ROM 1, identique à celle du Spectrum, assurera la compatibilité totale avec les logiciels déjà sur le marché. Certaines sociétés de logiciel développeront actuellement sur cette machine prévue en France pour janvier ou février, juste après la bataille de Noël !

vement 0 et 1), 128 K répartis en huit pages de 16 K, un nouveau processeur de son, le AY (celui-là même de l'Amstrad), deux pages graphiques switchables permettant l'animation (comme l'Apple) et un nouveau Basic appelé Etendu. Toutes ces nouveautés seront gérées par la ROM 0 alors que la ROM 1, identique à celle du Spectrum, assurera la compatibilité totale avec les logiciels déjà sur le marché. Certaines sociétés de logiciel développeront actuellement sur cette machine prévue en France pour janvier ou février, juste après la bataille de Noël !

BADA BOUM ! LES PRIX CHUUUUUTENT

Après les revendeurs de Sinclair, c'est ceux de Commodore qui se lancent dans le pack détonnant et étonnant. Le



paquet-cadeau spécial Noël arrivera dans les boutiques le 1er Octobre pour ne plus décoincer jusqu'à l'année prochaine. Pour 2200 francs, vous

gagnerez un C64, un lecteur de K7 C2N, un bouquin de programmation et quatre logiciels en K7. Actuellement le C64 tourne autour de 2300 balles à lui tout seul, vous voyez d'ici le bon plan. Si en plus vous êtes prêt à déboursier 1600 francs de plus vous récupérez un drive 1541 (complètement nul et dépassé) et une imprimante MPS 801 (presque aussi nulle et dépassée) plus (pour faire passer l'anarchie) deux softs extraordinaires jusqu'inconnus : Easyscript et Arcade Extravaganza. Rangez votre chèque : ça se passe bien entendu en Angleterre et non chez nous. D'autre part le C128 sortirait enfin chez les rosbeefs à 500 livres (6000 francs) accompagné d'un lecteur de disquettes 1571 (le nouveau, le bon, celui qui tourne à une vitesse presque normale).

LA PREMIÈRE DISQUETTE DU MARCHÉ

Le premier logiciel exclusivement réservé aux possesseurs du CPC 664 ou du 464 avec un lecteur de disquettes vient d'arriver dans notre pays. Digital Integration propose ainsi au jugement populaire son nouveau simulateur de vol **Fighter Pilot**. Doté d'une notice d'emploi relativement succincte, le soft propose au total une quarantaine de niveaux allant de l'atterrissage par temps clair jusqu'à la mission complète avec destruction de la base ennemie, combat aérien, cyclones de passage et autres obstacles. Si la qualité graphique paraît insuffisante au départ, à la pratique elle se révèle largement satisfaisante. Les commandes autres que directionnelles se font par l'intermédiaire du clavier alors que les premières se pratiquent au joystick. Quelques heures d'entraînement sont néan-



moins nécessaires pour arriver à maîtriser l'avion, mais cet obstacle franchi le jeu se révèle passionnant. Une expérience à renouveler jour après jour jusqu'à devenir un as du pilotage. **Fighter Pilot** de Digital Integration pour Amstrad.

DERNIÈRE MINUTE



Le 260 XE d'Atari comportera aussi un lecteur de disquettes intégré. Rappelons qu'il s'agit de la version 256 Ko du 130 XE, lui-même version 128 Ko du 800 XL, lui-même version 64 Ko de celui qui en a moins. Prix prévu : aux alentours de 2000 francs.

ET PAN ! DANS LA GUEULE

Vous connaissiez tous les softs de karaté et autres sports de combat. Pour la première fois, vous allez pouvoir consacrer vos efforts à en mettre plein la tête à une série de huit combattants tous aussi impressionnants les uns que les autres. Déjà leurs noms vous donneront des frissons d'extase : de Canadian Crusher jusqu'à Peter Perfect, en passant par Tribal Trouble, vous aurez à aligner un certain nombre d'uppercuts, crochets et autres swings pour espérer leur faire contempler le plancher des vaches de plus près. Le principe du jeu dénote une originalité certaine : vous devez, en une reprise de trois minutes, mettre un premier adversaire KO. Dès ce KO réussi, vous obtiendrez votre numéro de licence de l'association de boxe d'Elite et vous pourrez alors tenter de vaincre successivement (dans les mêmes conditions que précédemment) les sept autres challengers pour le titre de champion du monde. Le graphisme est correct et les commandes suffisamment peu nombreuses pour ne pas poser de pro-

blème d'apprentissage trop long. Seul inconvénient remarquable, la version Amstrad propose une option joystick qui ne fonctionne pas. Malgré cela, vous prendrez du plaisir à voir la gueule de vos adversaires se déformer sous l'impact des coups que vous leur délivrez. **Frank Bruno's Boxing d'Elite** pour Spectrum et Amstrad.



WALKARTICLE

C'est quoi la zoulie photo, là ? C'est un Walk-Ventilateur, et arrêtez de rigoler, c'est sérieux. Pour la modique somme de 200 petits francs, vous aurez bientôt droit à ce mini-ventilo (double vitesse) qui fait aussi lampe de poche, feu de danger (rouge), odoriseur (arrêtez de rire, merde !), thermomètre (en degrés Celsius et en Fahrenheit), miroir et montre à quartz. Ca sera bientôt dans toutes les boutiques. Et c'est ceux qui ont fait le Keyfinder (le porte-clé qui fait bip quand on siffle) qui vous apportent ça. Vous marrez pas, merde, c'est vrai !



LA FRANCE EXPORTE

Ere Informatique, non content d'avoir signé un accord d'édition mutuelle avec PSS pour distribuer certains titres en Angleterre (Macadam Bumper : 3000 exemplaires casés au lancement), vient de renouveler cet exploit, mais sans contre-partie cette fois, avec une boîte en Allemagne : Gepo soft. Cette dernière assurera la

traduction et la commercialisation de Macadam Bumper et d'Amélie Minuit.



BONNE NOUVELLE

Depuis le temps qu'on se bat, ça y est, ça commence à porter ses fruits. Cadre (distributeur notamment des produits Infogrames) a décidé de ven-

dre trois cassettes pour Oric à 20 balles, prix public. Ce sont Ice giant, Light cycle et surtout The Hobbit, dont on ne dira jamais assez de bien, d'autant que pour ce prix vous avez non seulement le jeu mais aussi le roman de Tolkien en anglais. Revendeurs, vous touchez les cassettes en question à 11 balles. Bientôt, des jeux à 10 balles, nous a promis Cadre. Au moins, on a pas l'impression de parler dans le vide.



A LEUR AGE, ILS DEULIGNENT ENCORE

Nécessité fait loi : si vous ne vous décidez pas à agiter vos petits doigts de fée sur vos claviers, vous risquez de voir disparaître la rubrique que vous chérissez puisqu'elle s'adresse à vous et rien qu'à vous, les fainéants. Alors un peu de punch et de jus d'orange avec le café et produisez nom de diou ! Cette semaine, deux machines se taillent la part du lion, laissant dans l'ombre nombre de micros.

```

: DATA 173,48,192,136,208,5,
206,1,3,240,9,202,208,245,17
4,0,3,76,2,3,96,0,0
2 FOR C = 75 TO 70 STEP - 0.8:
POKE 768,C: POKE 769,D: CALL
770: NEXT C: FOR C = 69 TO 6
5 STEP - 0.5: POKE 768,C: POKE
769,4: CALL 770: NEXT : FOR
X = 1 TO INT ( RND (1) * 80
0): NEXT X: GOTO 2
    
```

David MARCHAL ne veut pas être mis au rencart des créateurs graphiques spontanés. A vous de juger du résultat.

Jérôme MICULLI récidive dans notre rubrique avec un gag à la hauteur de sa réputation (comique).

Listing Commodore n° 1

```

1 FOR X=1024TOX+999:POKE X,160:NEXT:
N=55336:T=N+959:C=0:R=41
2 FORA=1TOR:C=(C+1)AND15:FORB=0TOR
-1:FORD=N+BTOTSTEP:POKE D,C:NEXTD:
B,A:GOTO2
    
```

Listing Commodore n° 2

```

1 POKE53281,0:POKE53280,0:PRINT"OUI
EN SE MARRE !!!":FORI=1024TO1516
:POKEI+17,PEEK(I):POKEI,32
2 POKE54289+I,RND(1)*15:NEXT:PRINT
"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
T","VERY TRES FUNNY!"
    
```

Thierry HERBRETEAU se transforme en hypnotiseur et vous offre un somnifère de première qualité.

C'est Christian GUILLEMINOT qui s'y colle et empoche les deux logiciels de la semaine grâce à son jeu. Appuyez sur la barre d'espace pour tirer et devinez quelle est la bonne cible.

Listing Apple n° 1

```

1 FOR I = 0 TO 17: READ A: POKE
768 + I,A: NEXT : HGR : POKE
28,63: CALL 62454: HGR2 : POKE
28,64: CALL 62454: CALL 768:
TEXT : HOME : POKE - 16368
0
2 DATA 173,84,192,173,0,192,201
,127,16,7,234,173,85,192,76,
0,3,96
    
```

Listing MSX

```

10 KEY OFF:B=477:VPOKE403,32:VPOKE404,32
:FORG=1TO120-T:NEXT:VPOKE443,45:VPOKE444
,62:I=I+1:ONSTRIGGOSUB20:STRIG(0)ON:LOCA
TE35,IAND255:PRINTCHR*(INT(RND(-TIME)*30
+64)):GOTO10
20 AS="VOUS L'AVEZ DANS LE":T=T+9:FORS=1
TO33:LOCATE S,11:PRINT"-->":NEXT:IFVPEEK(B
)<>81THENLOCATE7,11:PRINTA$:VPOKE471,VPE
EK(B):RETURNELSECLS:A=A+99:LOCATE7,11:PR
INTA$:VPOKE469,67:VPOKE470,85:VPOKE471,7
6:FORI=1TO999:NEXT:IFT<120THENGOTO10ELSE
PRINT"SCORE"A
    
```

Serge UME prouve une nouvelle fois les capacités graphiques de sa machine. A vous de connecter correctement votre imprimante graphique.

Bonnes et longues nuits, à la semaine prochaine.

Listing Canon

```

1 LPRINTCHR*(18):"I":FORJ=-20TO20STEP.6:
LPRINT"MH",H:H=H+2:FORI=-20TO20STEP.6
2 X=SQR(I*I+J*J):LPRINT"D":150+7.4*I+H:
":180*SIN(X)/X+H:NEXTI,J
    
```

Luc WEYNACHTER lance un message poignant à tous ceux qui se sentent l'âme bien française et qui voyagent dans les pays anglo-saxons.



Listing Apple n° 2

```

1 HOME :D = 4:VTAB 11:HTAB 17
:PRINT "FROG":FOR A = 770 TO
792:READ B:POKE A,B:NEXT
    
```

Ce qui est le plus malsain, dans les chambres d'hôpital, c'est les types qui ronflent pendant la journée. C'est très désagréable. En plus, la plupart de ceux qui sont avec moi sont là pour des infections pulmonaires, ils respirent genre je suis 15 pieds sous l'eau, avec des borborygmes plutôt expectoratoires. C'est pas très encourageant, je sais, mais ça fait partie de la vie. Comme ça, au moins, vous êtes prévenus : allez le moins possible dans les hôpitaux. Le plus atteint, dans la carrée, c'est René. On sait pas exactement pourquoi il est là. L'autre jour, avec Albert (c'est celui qui est dans le lit voisin du mien), on a regardé sa feuille de température. D'abord, on a été surpris par son nom de famille, qu'on ne connaissait pas : Solution-de-La cité perdue sur Apple-par-Vincent-Canon. Oui, René Solution-de-La cité perdue sur Apple-par-Vincent-Canon, texto, un nom comme ça, ça ne s'invente pas. Et sa feuille, c'était du style : "Attendre, descendre, monter (laisser rouler la voiture), oui (pour tuer le chauffeur, il faut tirer sur la joue droite, sur le bas-ventre, re-joue droite et re-bas-ventre), examiner chauffeur, prendre voiture (à l'aide des touches I, J, K et M aller à gauche, à gauche, en bas, en bas, à gauche, prendre voiture, à droite, en haut, à gauche, à droite, à droite, 3 fois en haut, à droite), entrer, haut, voir pièce, prendre eau, ranimer professeur, avec eau, oui, est, sauter terrasse, est, répondre, oui (en bas, en bas, 4 fois à gauche, en bas, à gauche), est, sud (à droite, en haut, à gauche, à droite, à droite, en haut, 3 fois à droite, prendre les objets 5, 9 et 12, aller à droite, à droite, tirer dans l'ail, en haut), est, bas, prendre torche, nord (aller à droite, en haut, en haut, à

droite, en haut), ouvrir coffre, avec passe-partout, photographier papiers, continuer, relire message, aller gouffre (prendre les objets 2, 3, 4, 5, 10, 11, 14, 17, 18), haut, attacher corde, descendre professeur, descendre matériel, descendre, allumer feu, faire lit, monter garde, dormir (tirer dans l'extrémité du canon), utiliser canoë, est, est, attacher canoë, déshabiller, mettre habit dans boîte, utiliser corde, attacher boîte, attacher matériel, plonger, plonger, enlever rocher, avec dynamite, examiner pain, prendre lame, enlever carrelage, poser carreau sur porte, nord, est, ouvrir bouche, avec tournevis, mettre casque, entrer grille d'aération (gauche, haut, droite), pousser manette (en bas, en bas, en bas, à gauche, en haut, en haut, à droite, à droite).
Alors, avec une feuille comme ça, il doit être mal, tu penses. D'ailleurs, ce matin, l'interne est venu, entouré comme à l'accoutumée de ses étudiants. En arrivant devant René, il s'est tourné vers l'un de ses disciples et lui a dit : "Monsieur Peyne, comment soigne-t-on le 1500 mètres de Daley Thompson's Decathlon sur Spectrum ?" Aussi sec, l'élève a répondu : "Il faut attendre que le juge tire, ne pas bouger lorsque GO s'inscrit à l'écran, attendre que le chronomètre indique 700 secondes et commencer à courir à partir de ce moment-là. De cette façon, lorsque le chronomètre sera à 999, il reviendra à zéro." Encore une fois, ça pose le vieux problème : faut-il dire la vérité aux malades ? Dans le cas de René, je sais qu'il était pas fier, après le coup du décathlon. Quand sa femme est venue, il ne lui a rien dit pour ne pas l'inquiéter. Ceci dit, il a pas eu de mal, sa femme, c'est un vrai moulin à paroles. Elle a trouvé le moyen de caser la so-

BIDOUILLE GRENOUILLE

lution de Heroes of Karn en version anglaise pour Commodore 64 ! Et en entier, en plus !
"w, t tinderbox, e, e, e, light gas, t frog, kiss frog, w, s, e, t bible, w, w, w, w, s, attack barwright with bible, t bag, n, e, s, s, give bag to Guard, t copper key, e, t honey, t meat, e, e, n, t cage, s, w, w, up, t spear, w, say to Beren "t sword", e, n, n, n, e, e, e, e, give honey to bear, e, e, s, t flute, w, s, say to Beren "t bird", s, say to Beren "set bird on serpent", w, t bottle, e, drop bottle, w, play flute, e, t bottle, n, w, n, t scroll, say to Istar "read scroll", say "orion", drop scroll, drop tinderbox, drop bird, drop bible, drop copper key, drop meat, say "orion", say to Istar "t wand", s, e, n, e, drop bottle, s, say to Istar "wave wand", play flute, say to Istar "wave wand", n, t bottle, s, s, d, t mirror, n, n, say to Beren "attack dragon with sword", t sapphire, w, t wooden box, s, t white potion, drink white potion, n, n, t acid, w, w, open wooden box, t ruby, w, say "orion", drop ruby, drop sapphire, e, e, s, give mirror to Anton, n, w, w, say "orion", s, w, w, attack Knight with acid, w, n, t golden lyre, t mandolin, s, s, t crowbar, n, e, e, n, w, t gold key, play mandolin, e, s, e, s, s, say to Beren "open clam", drop crowbar, t pearl, n, n, e, s, t water, e, s, water ashes, n, w, t water, w, s, s, say to Istar "attack witch with water", n, n, w, t water, e, s, s, w, water plant, e, n, n, w, t water, e, s, s, w, water plant, up, n, say to Istar "wave wand", w, drop pearl, t carpet, t



ABONNEZ-VOUS OU JE VOUS CASSE LA GUEULE!

Bulletin d'abonnement page 29



e, n, say "orion", drop pillow, drop jade flower, drop silver cross, drop silver flute, t bottle, say "orion", e, e, take oil, e, s, e, n, say to Haldir "play golden lyre", t diamond, oil kinges, open chest, s, w, s, w, w, w, w, say to Khadim "attack Pirate with dagger", t map, say to Istar "read map", t shovel, e, s, w, dig hole, t emerald, e, n, n, n, say "orion", drop golden lyre, drop emerald, drop gold key, drop diamond, score.
Et surtout, n'oublie pas les majuscules au début de certains noms ! Sinon, ça ne marche pas. C'est Declercq qui m'a dit de te le dire. Mais si, tu le connais, enfin...
Heureusement, une infirmière est venue lui demander de partir, parce que René était fatigué. En fait, Albert et moi, on était plus crevé que lui, parce qu'on est pas sous antibiotiques,

nous ! On n'est pas dans les vapes toute la journée ! Les médecins sont pas sérieux. T'as qu'à voir, il y en a un, il s'appelle Didier Salle. Alors bien sûr, c'est les vannes toutes la journée. C'est dommage, c'est le plus sympa. En plus, c'est un "pays", alors on s'entend bien. L'autre jour, il m'a refilé la solution des "voyageurs du temps", sur C64.
"E, b, pre tou, con cab, pre tel, cha tel, s, jet tou, pre las, h, n, n, pou bou, tap 1890, mon pla, pre cle, vai tem, tap 2090, mon pla, o, dev cad, e, vai tem, tap 1890, mon pla, o, ouv por, e, vai tem, tap 2090, mon pla, o, n, e, tir robot, e, bou tab, jet las, pre vap, o, o, s, e, vai tem, tap 1890, mon pla, o, n, jet cle, pre corde, e, e, n, o, o, vap hai, o, jet vap, pre can, e, e, e, s, o, o, o, peche lac, jet can, pre sab, e, s, e, vai tem, jet sab, tap 2090, mon pla, o, n, e, e, n, o, att mat, n, o, ouv porte, o, pre gre, e, s, e, s, o, o, s, e, vai tem, jet tel, pre sab, rep sab."
Il lui manque la solution de Valhalla, je lui ai promis que je la lui filerais. Faut que je trouve quelqu'un qui l'ait.
J'ai presque plus de température. Normalement, je devrais sortir dans pas longtemps. Je vais presque regretter l'hosto, dis-donc ! J'aurais pas cru, mais on s'attache, c'est comme tout. Rien que l'infirmière, tiens. Tous les matins, elle venait me filer un truc. Ce matin, c'était pour avoir le vocabulaire de Hulk sur Spectrum. J'ai encore le papier, tiens :
1 LOAD "" CODE: DIM A\$ (1292): FOR F = 36009 TO 37301: LET A\$ (F-36008) = CHR\$(PEEK F): NEXT F: PRINT # 1:A\$: REM PAR LUDO DISK
Oui, je vais regretter.
Non, sans déconner, évitez quand même d'y aller, c'est une galère.

CHEZ MICRODIFFUSION VIVE LA RENTRÉE...

ON PROGRAMME LES MEILLEURS PRIX TTC !
 (Offres exceptionnelles valables du 1^{er} septembre au 15 octobre 1985, et dans la limite des stocks).

LA ROUTE INFORMATIQUE DU SERVICE « QUALITÉ-PRIX »



99, rue Balard
75015 PARIS
Tél. (1)554.18.90

MTI
5, rue des Filles
du Calvaire
75003 PARIS
Tél. (1)278.50.52

RADIO PYGMALION
19, Bd Sébastopol
75001 PARIS
Tél. (1)236.17.33



9, Place du Président Coty
31000 TOURS
Tél. (47)54.24.93



6, rue Pillipart
33000 BORDEAUX
Tél. (56)52.53.11



43, Bd Carnot
31000 TOULOUSE
Tél. (61)22.81.17

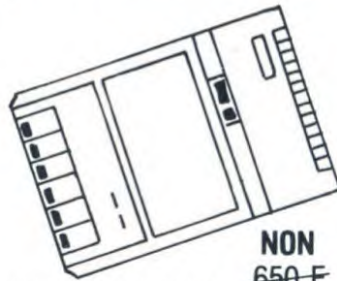


66, rue Dedieu
69100 VILLEURBANNE
Tél. (7)852.26.44



Pringault
39 ter, route de Fénignies
59600 MAUBEUGE
Tél. (27)64.85.26

LECTEURS DE CASSETTES



	NON	OUI
<input type="radio"/> Pour Thomson M05	650 F	390 F
<input type="radio"/> Pour Commodore 64	490 F	260 F
<input type="radio"/> Pour MSX	490 F	260 F
<input type="radio"/> Pour Amstrad	540 F	280 F
<input type="radio"/> Pour « Universel » Alice, Oric, Sainclair	490 F	260 F

CASSETTES INFORMATIQUES



	NON	OUI
<input type="radio"/> C 5 (les 10)	80 F	40 F
<input type="radio"/> C 10 (les 10)	90 F	50 F

CASSETTES VIDEO



	NON	OUI
<input type="radio"/> VHS 120 mn	50 F	40 F
<input type="radio"/> BETA K 500 G	60 F	45 F

LECTEURS DE DISQUETTES



	NON	OUI
<input type="radio"/> Pour Commodore 64	2.690 F	1.990 F
<input type="radio"/> Pour Apple II E	2.290 F	1.290 F
<input type="radio"/> Pour Apple II C	2.690 F	1.290 F

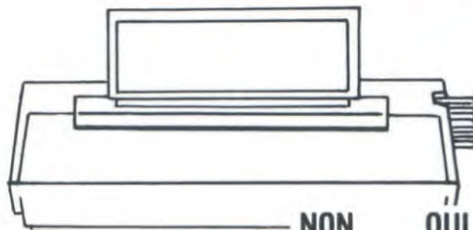
DISQUETTES 5 1/4 LES ROIS DE LA DISQUETTE GRANDES MARQUES



Certifié 100%
Anneau renforcé - Pochette TYVEC

	NON	OUI
Simple face, simple densité		
<input type="radio"/> La boîte de 10	110 F	74 F
Simple face, simple densité		
<input type="radio"/> La boîte de 10	130 F	80 F
Double face, double densité		
<input type="radio"/> La boîte de 10	220 F	120 F

IMPRIMANTES



	NON	OUI
<input type="radio"/> GP 50 Seiksha	1.290 F	1.090 F
<input type="radio"/> BX 130, 130 CPS/80 C matrice 9x9	3.690 F	2.890 F

EXCEPTIONNEL !

En avant-première du SICOB

LASER 3000 AZERTY

Jouez la double compatibilité !

- Unité centrale
- + Contrôleur
- + Lecteur de disquettes
- + Emulateur
- + 10 disquettes



1 moniteur monochrome Ambre, haute résolution
(en option) 990 F

4.990 F

LASER SUPER PCXT COMPATIBLE MS DOS



Processeur 8088.

Carte mère avec 128K ram ext. à 640K à bord.

- + Carte graphique couleur et sortie monochrome.
- + Port imprimante
- + Carte contrôleur et lecteur disquette 360 KO.
- + Clavier intelligent Azerty.

DOS 2.11

9.990 F

Option : moniteur monochrome haute résolution

1.890 F 1.290 F

Toutes cartes et périphériques complémentaires, en stocks.

Vente et démonstration dans tous les magasins
MICRO DIFFUSION, ou vente par correspondance chez
MICRO DIFFUSION, 99, rue Balard 75015 PARIS.

Annonce à découper et à retourner à :
MICRO DIFFUSION 99, rue Balard 75015 PARIS

Pour commander : cocher le(s) article(s) désiré(s)

NOM
Prénom
Adresse
Code Postal Ville

total de ma commande

Mode de paiement :

Chèque Mandat Contre-remboursement (+ 20 F de frais)

frais de port
— 40 F pour : Lecteurs de cassettes, Lecteurs de disquettes, Disquettes 5 1/4.
— 90 F pour : Imprimantes, Laser 3000, Laser Super PCXT



VIVE LA RENTREE

NOEL ! NOEL ! Petit peuple des téléphages. Le gentil seigneur qui règne sur l'Hertz nous promet monts et merveilles pour la Noël 85. Deux chaînes supplémentaires devraient venir s'ajouter aux quatre mousquetaires du Roi François : un canal musical et une chaîne grand public. Et tout ça gra-tui-te-ment. Pour les téléspectateurs du moins, car pour les concessionnaires l'addition risque d'être lourde : 2, 3, 4 milliards de francs par an peut-être. A ce prix, on comprend leur hésitation, d'autant que la bataille de l'audience aura lieu à fleuret non moucheté.

Sabre au clair, les 4 mousquetaires chargent dès la rentrée. Sur A2 les vidéo-clips reviennent en force ainsi que la musique classique chaque dimanche. Et le grand public peut d'ores et déjà profiter de la bataille du dimanche après-midi : Dallas (TF 1) contre Maguy (A2), une comédie précédée d'une dramatique policière, FR 3 faisant coup double avec Décibels suivi de Culture-clap. Canal + continue à faire bande à part et nous offre du hard, du vrai, du dégueulasse à partir du dimanche 29. Vive-ment dimanche.

BOMBYX

AU SECOURS

V

La commémoration à toutes les sauces. Ce soir la béchamel (épais, blanchâtre, lourd à digérer pour ne pas dire vomitif). La série est dédiée à tous les héros de la Résistance, passée, présente et à venir. Génial, non, on pourra vous la réchauffer pour l'anniversaire de 14-18, de 45, les Malouines, l'Algérie, le Cambodge...

Temps Futur. Des saucisses volantes survolent les principales capitales de la planète. Pas de quoi ne pas niquer, les extra-terrestres très BCBG (bon chien, bonne garde) viennent faire du commerce. Echange produits terriens contre technologies d'outre-espace, de la constellation du grand chien pour être précis (Sirius). Très vite, ils conquièrent la sympathie de tout le monde. A l'exception de quelques individus qui n'admettent pas la transformation de la Terre en grande surface pour extra-terrestres. Un foinneur, Donovan, journaliste à la télé (mais digne de l'HHHHHebdo), surprend une conversation mystérieuse entre le chef des X-tras et son adjointe. En se battant avec un visiteur, Donovan lui arrache la peau. Argghhh ! Ces vauriens sont des sauriens, et la terre qui n'en sait rien.



Photo A2

Ceusses qui supportent plus d'un épisode peuvent pleurer des larmes de crocodile jusqu'au happy end. Moi, j'ai craqué devant la nullité affligeante du scénario et des dialogues et l'idéologie américaine simpliste que le téléfilm véhicule. Si vous aimez les saucisses qui ont du chien, sortez vous acheter un Hot Dog.

Diffusion le lundi à 20h35 sur A2 du 9 septembre au 14 octobre.

SALUT L'ARTISTE Tchao Pantin

Film de C. Berri (1983) avec Coluche, R. Anconina, A. Soral et P. Léotard

Alors ces vacances ? Bonnes ? Mauvaises ?... De toutes façons je m'en fiche, pour moi c'était super. Pour fêter la rentrée, un petit coup de blues. Deux prix d'interprétation amplement mérités ont récompensé cette bluette des temps modernes.

La nuit, le pavé mouillé (adieu la plage), la froideur des hauteurs de Pantin, c'est le décor de Bensoussan, petit dealer de came (l'arbre qui cache la forêt). Un soir, pris en filature par une voiture de police, il se réfugie dans une station service tenue par Coluche, qui a troqué pour l'occasion la salopette et le nez rouge contre le bleu de travail au cambouis et le pif violacé. "Kek't'veux ?" "une dose pour ma mob, et de la pure, pas de

la coupée". De ce dialogue super va naître une amitié pas ordinaire. Parce qu'il existe entre eux un certain désaccord quant à la manière de se défoncer, l'un se came au gros rouge et l'autre aux herbes de provence, ils s'engueulent toute la nuit.

Bensoussan (Anconina) prend quelques largesses vis à vis



du gros bonnet, le trafiquant, le maître-chanteur (Du bo, du bon, Dubonnet dixit Coluche) pour qui il bosse. Le boss, qui a la tête près du bonnet, lui fait porter le chapeau et lâche ses sbires sur Bensoussan. Les chevaliers de la mort coursent lone rider et l'achèvent à coups de pompes au milieu des pompes à Coluche. N'écoutez que son coup-rage, le pompiste tout feu, tout flamme lâche son ire sur les meurtriers. Un mort partout. Mis sur la piste des tueurs par Lola (A. Soral) que Bensoussan avait dragué, le lampiste va venger son ami. Voilà nos deux héros qui partent dans le petit matin blême décamer les rangs de l'ennemi... OOOOHHHH salopette blues ! Notre super-héros réussira-t-il à détruire l'armée du crime ?...

Diffusion le 10 à 20h35 sur C+

Lundi 9 Septembre

- 20h30 C + : CENT JOURS A PALERME avec Lino Ventura
- 20h35 FR3 : FANTOMAS CONTRE SCOTLAND YARD
- 20h35 TF1 : JE NE SAIS RIEN MAIS JE DIRAI TOUT (ne l'écoutez pas)
- 20h35 A2 : V (Vé v'la de la S-F, voir article)
- 21h55 TF1 : ETOILES ET TOILES (avé le bronze)
- 22h20 A2 : LE JAPON : le rêve et l'histoire
- 22h45 FR3 : THALASSA (magazine iodé)

Mardi 10 Septembre

- 20h30 C + : TCHAO PANTIN (voir article)
- 20h35 FR3 : LEON MORIN PRETRE (Bébel en soutane)
- 20h35 TF1 : CE FUT UN BEL ETE n° 1 (redif)
- 20h35 A2 : CIRCULEZ Y RIEN A VOIR (à voir, pour les dialogues)
- 22h15 C + : ATTENTION, UNE FEMME PEUT EN CACHER UNE AUTRE
- 22h15 TF1 : LA NUIT DES POTES (comme si vous y étiez)

Mercredi 11 Septembre

- 20h30 TF1 : ARSENE LUPIN (série)
- 20h35 FR3 : MONTAND INTERNATIONAL (variétés)
- 20h35 A2 : L'HERBE ROUGE (voir article)
- 21h00 C + : ET LA TENDRESSE BORDEL N° 2
- 21h30 TF1 : HISTOIRES NATURELLES
- 22h20 FR3 : LA CHOSE QUI RICANE (ciné Toulouse)
- 22h45 C + : LES NUITS DE LA PLEINE LUNE (voir article)

Jeudi 12 Septembre

- 20h30 C + : LA DESCENTE AUX ENFERS (la pute et le flic)
- 20h35 FR3 : GROS PLAN (voir CURIOSITES)
- 20h35 TF1 : LES OISEAUX SE CACHENT POUR MOURIR n° 2
- 20h35 A2 : UN MATIN ROUGE (voir CURIOSITES)
- 21h30 TF1 : L'ENJEU (de la Taille dans le social)
- 21h35 A2 : MAGAZINE (l'école privée)
- 22h10 C + : L'IMPITOYABLE (film qu'a raté)
- 00h00 C + : EXHIBITION (sexy-bouton)

Vendredi 13 Septembre

- 20h35 A2 : MARCHELOUP n° 6 et fin
- 20h35 FR3 : LES BRIGADES VERTES
- 20h35 TF1 : LE JEU DE LA VERITE : Serge Lama
- 21h00 C + : LES IMPLACABLES (voir CURIOSITES)
- 21h30 FR3 : VENDREDI : Médicales
- 21h35 A2 : APOSTROPHES : Hommes d'influence
- 22h05 TF1 : L'OREILLE (téléfilm de l'est)
- 23h00 A2 : VAMPYR (de C.T. Dreyer)
- 23h05 C + : LE CORRUPTEUR avec M. Brando.

Samedi 14 Septembre

- 20h00 C + : FOOTBALL (Bordeaux-Nantes)
- 20h35 TF1 : LA PETITE FILLE MODELE (téléfilm)
- 20h35 A2 : CERTAIN LEEB SHOW (variétés avec M. Leeb)
- 20h35 FR3 : DISNEY CHANNEL
- 22h15 TF1 : DROIT DE REPONSE
- 22h15 A2 : LES ENFANTS DU ROCK (special Mad Max)
- 22h15 FR3 : DYNASTIE
- 22h50 C + : ZOMBIE

Dimanche 15 Septembre

- 20h35 A2 : L'AIDE MEMOIRE (théâtre) avec Hanna Schygulla et André Dussolier.
- 20h35 TF1 : UNE HISTOIRE SIMPLE (à revoir pour R. Schneider)
- 20h35 FR3 : DOCUMENTAIRE (état des lieux)
- 21h00 C + : LE FACTEUR SONNE TOUJOURS DEUX FOIS (à voir)
- 21h30 FR 3 : ASPECT DU COURT METRAGE FRANCAIS.
- 22h00 A2 : LE METIER DE PENSER (pensum)
- 22h30 FR3 : SAMSON (1936) de M. Tourneur avec Gaby Morlay, Gabrielle Dorziat et Suzy Prim.
- 23h05 C + : SPECIAL CINEMA D'ANIMATION (festival d'Annecy)

LA LOUVE SOLITAIRE

Les nuits de la pleine lune

Film de Eric Rohmer (1984) avec Pascale Ogier, Fabrice Luchini, Virginie Thévenet et Laszlo Szabo.



Photo C +

Chaque année Roro nous pond le résultat de ses macérations intellectuelles. Souvent pénible, précieux et artificiel, il lui arrive parfois de saisir et de reproduire un je ne sais quoi de la sensibilité d'aujourd'hui. Le cru 84 est excellent et tout à fait comestible, surtout grâce à la sensibilité frémissante de Pascale Ogier, sublime de fragilité.

Une jeune femme, Louise (P. Ogier) vit en banlieue chez Rémi, son compagnon. Elle l'aime mais éprouve le besoin de conserver un studio parisien afin de s'y retrouver seule, un soir par semaine. Elle défend son territoire avec hargne contre l'intrusion d'indésirables qui la désirent par trop, pour constater à la fin qu'elle ne supporte pas la solitude.

Encore un film anti-masculin, y en a marre. D'abord, le héros est une héroïne, pour une fois passons, mais surtout, aucun des personnages mâles n'est sympathique quand il ne s'agit pas de francs salauds. Louise est une femme compliquée, exigeante, traitée en victime malheureuse alors qu'elle n'a que ce qu'elle mérite.

Diffusion le 11 à 22h45 sur C +.

FUME, C'EST DU VIAN L'herbe rouge

Téléfilm de P. Kast, avec J.P. Léaud, J. Sorel, J.C. Brialy, J. Perrin, A. Stewart, F. Arnoul et Y. Robert, P. Clay et plein d'autres gens.

Bison Ravi dit Boris Vian, fut un touche-à-tout de génie des années 40 et 50 : compositeur, chanteur, trompettiste, auteur de théâtre, critique musical et romancier (ouf...). Peu de cinéastes ont osé s'attaquer à ses oeuvres. La seule tentative connue, l'adaptation de son roman "J'irai cracher sur vos tombes", a mal fini. Vian mourut lors de la première projection de ce film...

Wolf (J. Sorel) a inventé une machine à explorer SON passé. Au cours de ses diver-



Photo A2

ses expéditions dans son temps, il va régler ses comptes avec ceux qui l'ont fait tel qu'il est. Tout le monde y passe : la famille, les enseignants, l'église, l'armée, l'administration, et bien sûr, les femmes. A vrai dire, personne ne trouve grâce à ses yeux. Jusque-là rien de très particulier, mais tout se déroule dans l'univers "viannesque" qui est très personnel à l'auteur, comme son nom l'indique (CQFD). J.P. Léaud donne des leçons de "Grenouillou", Wolf joue au "Plouk", qui n'est autre qu'un sport hybride du tennis, du golf et du basket-ball, les chiens miaulent et parlent, et bien sûr l'herbe est rouge (et le ciel ?).

Mais dites-moi, vous avez vu la distribution ? Quel beau linge... Sachez enfin que c'est le dernier film de Kast, mort en cours de tournage. C'est Maurice Dugowson qui a assuré la suite et la fin. Alors Boris Vian est-il maudit ? Non pas, malgré un sujet a priori casse-gueule, l'adaptation télévisuelle est réussie grâce aux talents conjugués de tous les participants.

Diffusion le 11 à 20h35 sur A2

curiosités :

GROS PLAN

Film de A. Boudet, avec P. Rouleau, V. Viers, B. Lavilette et J. Colletlin

Voilà le plus pur exemple du déchet télévisuel. Que dis-je un déchet, un reliquat, une raclette de pellicule, un fond de tonneau. Gros plant. le film qui



Photo FR3

tâche. J. Kleber (P. Rouleau), est une soi-disant vedette de cinéma, qui ne se déplace qu'avec son "imprésario" (V. Viers). Etant un peu délaissé par les producteurs, le bouffon accepte de servir de support publicitaire à une marque de fusils. Invités par le patron de la firme qui fabrique ces armes, ils s'emmeront la pagaille dans la demeure. Suivra une série de quiproquos plus débiles les uns que les autres où on leur cherche des crosses... (au fait si vous trouvez la clé du champ de tir).

Diffusion le 12 à 20h35 sur FR3

LES IMPLACABLES

Film de Raoul Walsh (1955) avec Clark Gable, Jane Russell et Robert Ryan.

Six ans après *La rivière rouge* de Howard Hawks, voici une nouvelle version de l'histoire des convoyeurs de bétail. Plus âpre, plus vrai, le film, loin des splendeurs hollywoodiennes, flirte parfois avec le documentaire tant le souci de l'authenticité imprègne la réalisation. Tourné entièrement en extérieurs, toute l'équipe vécut comme au temps des pionniers, une lubie de Walsh : le réalisateur qui traitait le bétail comme des acteurs.

Deux rescapés de la guerre de sécession tentent de faire for-

tune en amenant dix mille têtes de bétail texanes au Montana. L'entreprise est risquée : 3 000 kilomètres, les indiens, la neige. Epuisés, à la limite de leurs forces, les cow-boys vont se révolter : "poussez pas, on est pas des boeufs".

Diffusion le 13 à 22h25 sur C +.

UN MATIN ROUGE

Film de J.J. Aublanc (1982) avec C. Rich, M. Duchaussoy, J. Fabbri et M. Trintignant

Décidément, 1985 aura été l'année de la comémo. Sujet rebattu mais interprétation convaincante. Enfin à la guerre comme à la guerre.

En 1943, une bande de galo-pins, assiste impuissante à l'exécution de leur professeur, dénoncé aux teutons, ainsi qu'au viol et au meurtre de la femme et la fille du même prof. Les bambins jurent comme un seul homme de les venger. 40 ans plus tard, ils se retrouvent tous chez Léonard (C. Rich), qui leur annonce qu'il a découvert le coupable.

Diffusion le 12 à 20h35 sur A2

édito

Salut les affreux ! Cette semaine grande lessive de printemps ! Comment ? C'est plus le printemps ? C'est la fin de l'été ? Pas d'problème j'peux changer, chuis d'humeur en ce moment ! Cette semaine, grande lessive de la rentrée ! C'est mieux comme ça, non ? Ben, ouais, grande lessive parce que je change mon box office et mon système de notation ? J'en avais marre du système "note sur 20", trop systématique et difficilement justifiable. Maintenant j'utilise 5 critères : acteurs,

réalisation (qui comprend le montage), scénario, photo, divertissement (ce qui ne veut pas obligatoirement dire qu'on s'amuse, mais surtout si on s'ennuie ou pas). Ca va de 0 à ★★★★★ (voir encadré). Ainsi, un film normal, visible, aura 2 étoiles partout, alors que La Rose Pourpre Du Caire en aurait 5 partout. J'espère que ça vous plaira, de toutes manières vous avez pas le choix !

Tonton Ruseman CLOU

P.S. : J'ai mis ça au point avec un copain écrivain à New-York, Bob Egan.

STRANGER'S KISS

de Matthew CHAPMAN

Avec Peter COYOTE (le réalisateur, et avec un nom comme le sien vous devez vous souvenir qu'il jouait dans Marjorie), Victoria TENNANT (elle, vue dans "All Of Me" de Carl Reiner) et Blaine NOVAK (lui). 1H35. USA. 1983. 14/20.

Acteurs : ★★ ★
Réalisation : ★★ ★
Scénario : ★★ ★
Photo : ★★ ★
Divertissement : ★★ ★

Moi, je veux bien. Ma connaissance de Kubrick ne remonte qu'aux "Sentiers De La Gloire", je n'ai malheureusement pas les connaissances de Michel Ciment sur Kubrick. Faut dire que Ciment, il a fait un plan à la Hitchcock/Truffaut, alors c'est sûr que c'est plus simple.

Stanley tourne un film sur l'histoire d'amour d'un boxeur pour une danseuse qu'il essaie d'arracher des griffes de son patron/amant.

L'actrice n'est autre que la gonzesse du producteur, qui lies tient à la gorge en leur filant l'argent à la petite semaine. L'acteur, lui, n'est pas au courant de cette histoire, et rentrant petit à petit dans son personnage tombe effectivement amoureux de l'actrice. Bon, vous avez tout compris, ce qui se passe dans la vie réelle se confond avec la fiction qu'ils tournent, et évidemment, le metteur en scène exploite à fond cet état de fait. Ce qui est un moyen pour Chapman de démontrer son amour pour son maître en rendant hommage à son talent de directeur d'acteurs (ce qui est tout à fait exact, d'ailleurs !).

De plus il a représenté Stanley comme étant un type habillé de noir tout le temps que dure la mise en boîte du film (jusqu'au montage, étalonnage), totalement obnubilé par son film, ne vivant que sur le plateau et se foutant éperdument des autres s'ils n'ont pas de rapport avec le tournage. Encore une flatterie.

Ce film m'apparaît malheureusement trop comme une énorme flatterie, plus qu'un hommage, à croire qu'en fait il cherche à tourner un film avec Kubrick, à travers Kubrick, à la place de Kubrick.

En tous cas, la photographie est bien belle, comme vous pouvez en juger par la photo ci-dessus.



Ce film est censé être un film culte sur un film culte : "Killer's Kiss" le premier film de Stanley KUBRICK, en 1955.

Avec STING (le Sting, et non pas quelque succédané de celui-ci. On pouvait pas vraiment le juger dans Dune, mais on voit que c'est un acteur valable), Jennifer BEALS (belle, euphémisme. Son deuxième film après FLASHDANCE, qui joue très bien), Claucy BROWN (le monstre, super, à voir bientôt dans HIGHLANDER le film avec Christophe LAMBERT et Sean CONNERY), David RAPPAPORT (le nain, british génial, aussi connu qu'Hervé VILLECHAIZE (l'île fantastique et L'homme au pistolet d'or) et Géraldine PAGE (la gouvernante qui comprend pas grand chose au film). USA 1H50.

Acteurs : ★★ ★
Réalisation : ★★ ★
Scénario : ★★ ★
Photo : ★★ ★
Divertissement : ★★ ★



FRANKENSTEIN !

C'est Frankenstein ! Vous connaissez l'histoire bien sûr. C'est Mary SHELLEY (la femme du poète anglais) qui l'a écrit en 1818 à la suite d'un pari avec Lord BYRON (ça fait cultivé, non ? Attendez c'est pas fini !).

Les films que vous connaissez traitent généralement de la première partie du bouquin, entre autres ceux de James Whale, "Frankenstein" avec Boris KARLOFF de 31 et en 35 "La fiancée de Frankenstein" toujours avec KARLOFF et toujours tiré du book lui-même.

Sinon il y en a eu une floppée de délires, voir DRACULA contre FRANKENSTEIN en 71. Un film fait dans un bar : dans un shaker, Mary Brizard, non, Shelley + Bram STOKER + un réalisateur nul + un scénario itou. Des versions érotiques : "La vie sexuelle de

LA PROMISE

de Franc RODDAM

Frankenstein" en 70 par Harry Novak et un Russ Meyer (Kiss Me Quick en 63) et une version black "Blackenstein" en 73 par William LEVEY, sans oublier le délirant "Frankenstein Junior" de Mel BROOKS en 74, même que Paul MORISSEY (Cocaine, Flesh et bientôt le Neveu de Beethoven) il avait tellement pas de boulot en 75 qu'il tourna une nullité qui s'appelait "Chair pour Frankenstein" tout un programme !

Et encore, chuis sympa de pas vous parler de tous les autres, quoique le Frankenstein de Jack SMIGHT avec Michael SARRAZIN et James MASON (1973) soit de loin le plus intéressant d'entre eux. En tout, 30 films TV et ciné en 75 ans. Trêve de digression et revenons à cette nouvelle mouture, de Franc RODDAM, qui avait d'ailleurs dirigé STING dans "Quadrophénia". Comme j'avais dit tout à l'heure, y a des films qui sont tirés de bouquins et d'autres de l'esprit dérangé de quelque sadique.

"La Promise" peut se placer entre les deux (mon corps balance) bien qu'il ait tendance, malgré ses nouveautés, à coller assez bien au texte.

Comme pour "La Fiancée de Frankenstein", c'est la deuxième créature du docteur qui est censée captiver notre attention, cela dit, son premier monstre passe souvent sa tête au travers de l'écran pour bien montrer que celui-ci est encore vivant.

Bon, allez, j'vous résume l'histoire : Charles (eh oui le docteur a changé de prénom) fabrique une fiancée, Eva, au monstre qui se veut seul au monde. Il réussit, elle est superbe et hurle en voyant son "mec". Frankenstein décide d'en faire une femme libre à l'égal des mâles. Il lui apprend tout et elle échappe à son contrôle, posant d'incessantes questions du genre "Qu'est-ce que la mort ? D'où viens-tu ? Où vas-tu ? Dans quelle région gère ?". Pendant c'temps là, Frankie (le monstre) fait ami-ami avec le nain Rinaldo, qui le baptise Viktor (comme papa dans le book). Ils s'engagent dans un cirque, et tout va bien jusqu'à ce que Rinaldo se tue au cours d'une représentation.

Comme vous avez pu juger, on a 2 niveaux au film, ou disons plutôt 2 histoires parallèles qui ont, et un départ, et une fin commune. Elles sont d'autant plus similaires dans leur structure, dans la mesure où, d'un côté Frankenstein apprend la vie à Eva et, d'un

autre côté, Rinaldo en fait de même avec Viktor, mais de façon beaucoup moins rigoureuse et volontaire que le docteur.

Ha ! Ha ! Fort bien ! Mais c'est une structure casse-gueule, sans compter que les deux têtes d'affiche sont dans la même partie. C'est casse-gueule car il est compréhensible que le réalisateur va s'efforcer de ne pas privilégier une histoire par rapport à l'autre et surtout pas celle où il y a Sting et Jennifer BEALS. Si j'avais été à sa place, j'aurais fait la même chose. Malheureusement il n'y a pas totalement réussi car la relation Rinaldo/Viktor prend rapidement plus d'importance que Sting/Eva. Ce n'est peut-être pas si surprenant quand on songe que le public est plutôt séduit par le côté spectaculaire des deux phénomènes que par les 2 stars finalement.

Moralité, je me suis souvent ennuyé pendant les scènes Sting/Eva qui sont pourtant les plus significatives (merci Pygmalion) et c'est sûr que les apparitions d'Anthony HIGGINS (Meurtre Dans Un Jardin Anglais) en confinent de Frankenstein mettent un peu d'animation dans les scènes qui restent, malgré les nombreuses galopades, très froides pour la plupart.



En revanche, les scènes Rinaldo/Viktor sont supers, elles sont drôles et très sensibles. A noter la scène où Viktor se fait tuer par le premier Frankenstein ou ici, alors que Viktor est pourchassé par des villageois furibards et croit les avoir semés, un aveugle le trouve, commence à lui inspecter le visage de ses mains et au lieu d'être gentil avec lui, comme on s'y attend, il ameuté les villageois !!!

Voilà, c'est fini pour aujourd'hui ! Vous savez à quoi vous en tenir. Sachez tout de même que ce n'est pas un film d'horreur. A vous de choisir ! J'vais pas vous prendre par la main, non plus !

LE GAFFEUR

de Serge PENARD

Avec Jean LEFEBVRE (pas besoin d'un dessin, si ? Vous savez qui c'est quand même, ce patriarce du "bon goût français à la Superdupont"), Jean ROUCAS (mais si ! c'est le mec de COCORICOBOY, qui faisait toutes les voix du Bébête Show, le même, avec un oeil qui joue au billard et l'autre qui compte les points), Denise GREY (une des actrices les plus actives du moment) et Claude GENSAC (la maman de Roucas dans le film cong !..) FRA. 1H30.

Acteurs : ★
Réalisation : ★
Scénario : ★
Photo : ★
Divertissement : ★

Je reprends mon résumé : donc, 40 ans plus tard, le para est devenu curé et se sert de ses appuis pour libérer le fiston en taule qui est mis en liberté sous tutelle dans le p'tit bled où officie son père, que même qu'il est même pas au courant que le Père c'est son père !

A la fin, le fils apprend tout et se marie avec la fille du pasteur et rentre dans le droit chemin. Ah ouais, parce qu'en plus dans ce p'tit bled de Normandie, on a et une église catho et un temple parayot, tout ça pour 300 habitants, louche !



Bon j'arrête là le massacre pour vous dire que curieusement les 15 dernières minutes du film sont carrément biens, tant au niveau acteurs qu'au niveau réalisation-montage, à croire que ce n'est pas Penard qui a terminé le film. Comme quoi on peut toujours avoir des surprises !

C'est pas moi qui empêcherai les fans de Lefebvre de se précipiter d'aller voir ce film, mais les autres, par pitié, restez chez vous !

DIESEL

de Robert KRAMER

Avec Agnès SORAL (qu'on voit pas assez), Niels ARESTRUP (même commentaire), Gérard KLEIN, Xavier DELLUC, Richard BOHRINGER (oué !), Roland BLANCHE, Laurent TERZIEFF et Magali NOEL (fais-moi mal Johnny !). FRA. 1H25.

Acteurs : ★★ ★
Réalisation : ★
Scénario : ★
Photo : ★★
Divertissement : ★

Voilà un film que c'est un western dans le futur : il y a les méchants citadins qui courent après la gentille pute et le héros solitaire qui la sauve, avec bien entendu le passé trouble et tout et tout.

Niveau scénario, aucun intérêt. Niveau réalisation, ça pisse pas beaucoup plus loin qu'on s'ennuie à cent sous de l'heure.

Bien sûr le film est sorti il y a un bout de temps, mais il y a un tel casting que je ne pouvais pas laisser passer ça, d'autant plus, qu'ils sont tous bons, ce qui n'est pas un mince exploit vu le film.

Voilà c'est tout. C'est court, mais c'est suffisant.

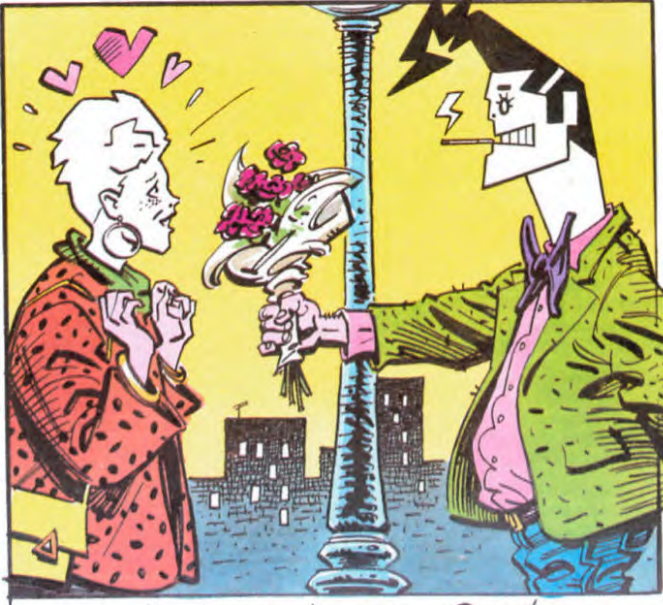
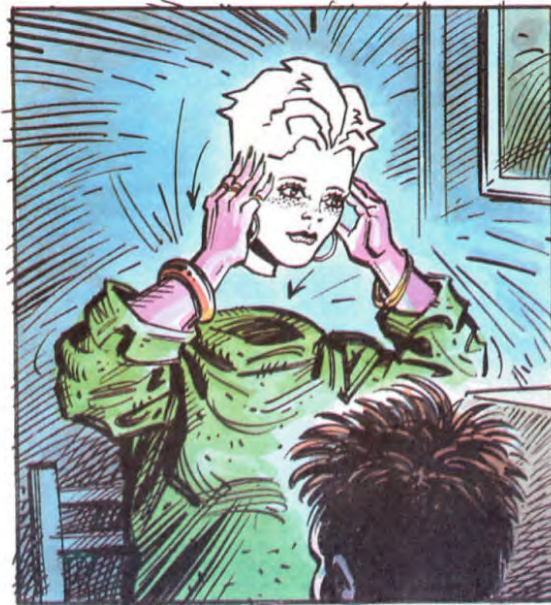
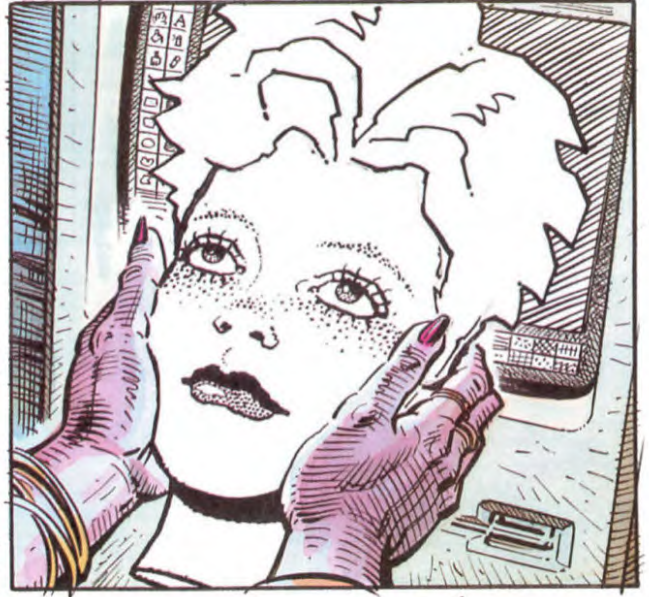
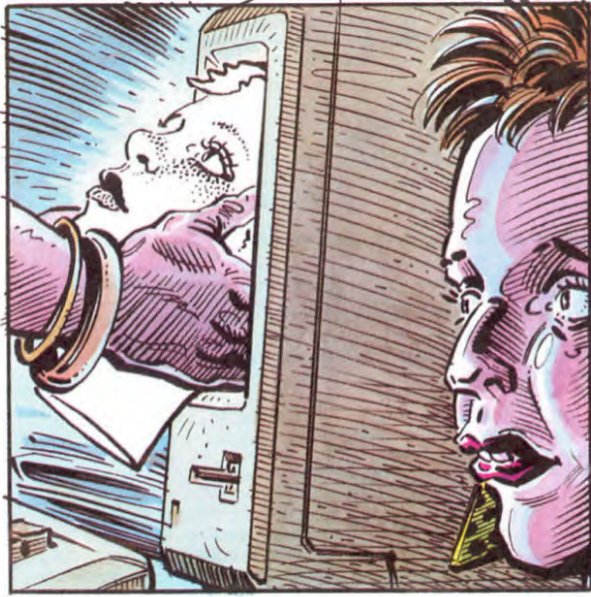
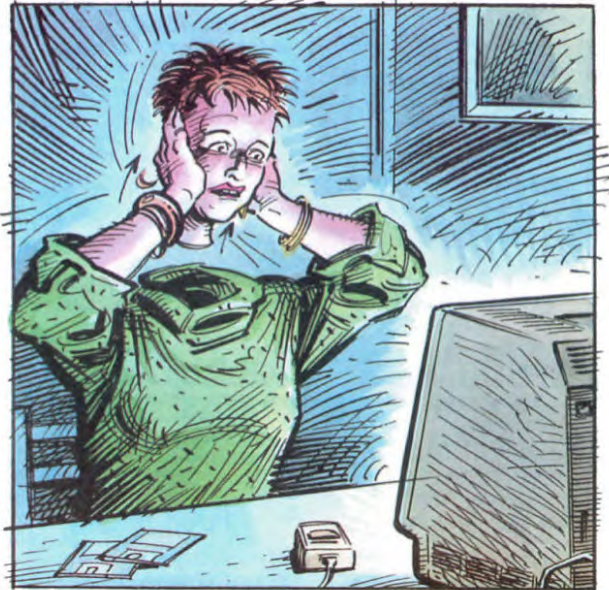
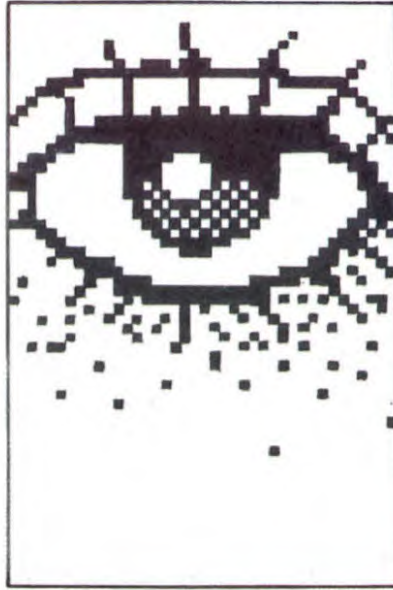
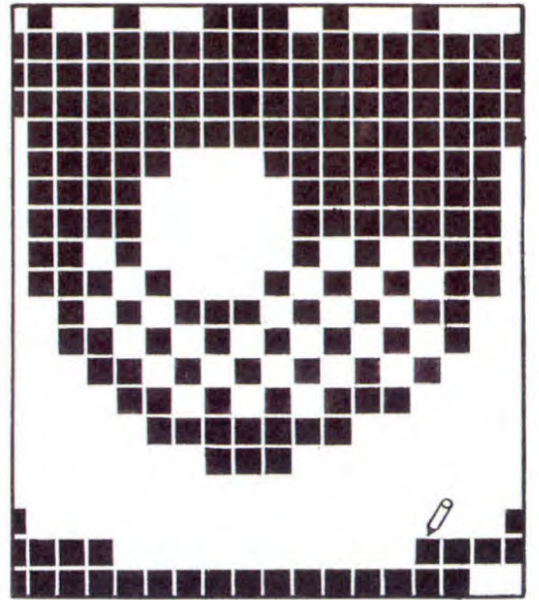
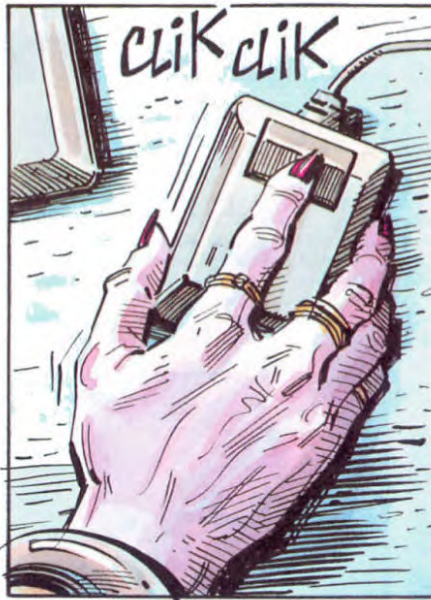
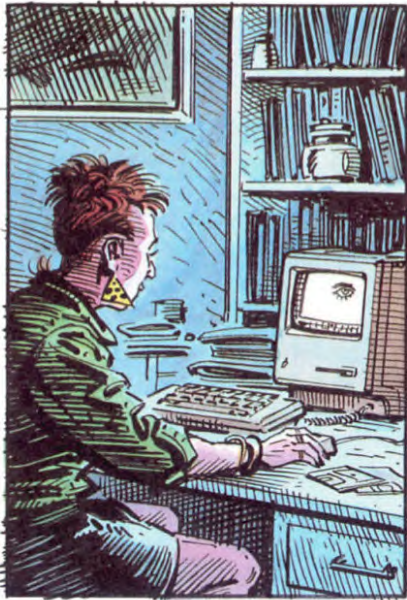
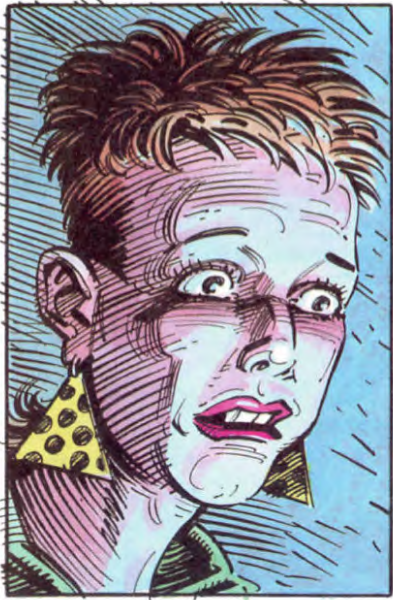
Juste un petit mot pour dire que c'est bien dommage qu'on revioie la SORAL là-dedans, r'marquez on la voit bien, mais j'aurais nettement préféré la voir dans un bon film tant qu'à faire !

box office

Nul, à chier, berk. 0
Boaf ! ★
Moyen, normal, pas de quoi en bouffer sa casquette. ★★
Bon. ★★★
Super ! ★★★★
Génial ! Je bouffe la casquette ! ★★★★★

	ACTEURS	REALISA.	SCENARIO	PHOTOG.	DIVERTIS.
1) ROSE POURPRE DU CAIRE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
2) BRAZIL	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
3) PERIL EN LA DEMEURE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
4) APRES LA REPETITION	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
5) ESCALIER C	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
6) SANG POUR SANG	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
7) LA VIE DE FAMILLE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
8) LA MAISON ET LE MONDE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
9) RENDEZ-VOUS	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
10) ADIEU BONAPARTE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
11) ZEROS DE CONDUITE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
12) CRAZY DAY	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
13) AMERICAN COLLEGE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
14) CHOÏSE ME	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
15) STRANGER'S KISS	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
16) CONTES CLANDESTINS	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
17) BIRDY	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
18) RUNAWAY	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
19) POLICE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
20) NUIT PORTE JARRETTES	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
21) RETOUR MORTS-VIVANTS	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
22) WITNESS	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
23) REPO MAN	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
24) LA PROMISE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
25) SUBWAY	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
26) PALE RIDER	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
27) LE DERNIER DRAGON	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
28) DIESEL	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
29) LE GAFFEUR	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★

Face à face



—hand made by MAC SOLÉ 85

BLANC BERNARD

INFORMATIQUE BUREAUTIQUE LYON

**AMSTRAD - SINCLAIR - ORIC
SHARP - THOMSON - SANYO
LEANORD - LOGYSTEM**

9, rue Salomon Reinach. 69007 Lyon
Tél. : (7) 872.25.48 (près facultés)

ASSISTANCE TECHNIQUE - LOGICIEL - FORMATION

CADEAU !
DE 2 A 4 JEUX GRATUITS
POUR TOUT ACHAT
D'ORDINATEUR!

2 000 JEUX !! **300 JEUX
A PRIX CASSÉS !**

MSX
CANON V20 2 980 F
SONY HIT BIT 3 380 F
MITSUBISHI ML F80
AVEC MONITEUR COULEUR 4 990 F
lecteurs K7 320 F
LANSAY SUPER JET 640 F
SONY SDC 300
lecteurs disquettes 3 190 F
CANON VF100 (3 1/2 pouces 720 K) 1 990 F
imprimantes :
CANON T 22 A 2 290 F
PHILIPS VW 0020 2 490 F
QUICKSHOT II 119 F

MONITEURS
ZENITH 990 F
PHILIPS 1 190 F
FIDELY CM 15 2 590 F

AMSTRAD
SUPER PROMO SUR TOUTE LA GAMME
+ DES CADEAUX FOUS ! (prix par téléphone)

ATARI
130 XE 1 990 F
520 ST 9 490 F

VIDEOTROC
OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 h à 19 h
89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
Tél. **342.18.54**
Métro : Gare de Lyon et Ledru-Rollin

**DUPLICATION DE VOS PROGRAMMES
INFORMATIQUES SUR CASSETTE**

**CASSETTES
VIERGES
POUR MICRO**

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

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

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

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


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

Je souhaite _____ Boîte(s) de C _____
Nom _____
Adresse _____
Revendeurs, nous consulter.

ATTENTION LES YEUX!

Eureka Moniteurs et Interfaces vidéo pour la micro-informatique.

**MC14 : 2750 F.
OR14 : 2750 F.
HR14 : 3600 F.**



Moniteurs
L'affichage pour un micro-ordinateur exige 2 qualités majeures : définition d'image (contraste, saturation des couleurs, stabilités et absence de scintillement) et compatibilité, qualités impossibles à réunir avec un téléviseur, même d'excellente qualité. EUREKA a conçu, mis au point et fabriqué une gamme de moniteurs adaptés à la plupart des micros : Le MC 14 est un moniteur moyenne résolution. Il accepte les signaux de la plupart des micros, possède un circuit son et un mode monochrome vert pour l'affichage de texte. Le HR14 est destiné aux applications haute résolution (660 x 500 points).

Interfaces
Si vous n'optez pas pour la solution moniteur, vous aurez souvent besoin d'une interface pour brancher votre ordinateur sur tel ou tel téléviseur. Les interfaces EUREKA sont susceptibles de résoudre la plupart de vos problèmes de branchements de micro-ordinateurs, avec la meilleure qualité d'image possible dans ces conditions.

Interface	Entrée	Sortie	Prix
P6010	Peritel	UHF Couleurs	495 F.
P6015	Peritel	UHF Noir et Blanc	295 F.
	Vidéo Secam	UHF Couleurs	
P6020	Vidéo PAL	Peritel	495 F.
P6030	Vidéo PAL	Vidéo Secam	790 F.

Compatibilité directe :
MC14 : APPLE II avec carte RVB, APPLE 2C, ATARI Pal, Commodore 64 et VIC 20, DRAGON, EXCELVISION, HECTOR, LASER 3000, SPECTRUM, THOMSON T07 et M05, MSX et tous les ordinateurs disposant d'une sortie sur prise PERITEL.
HR14 : APPLE avec carte HR, IBM PC et compatibles, SINCLAIR QL et les ordinateurs haute résolution possédant une sortie sur prise PERITEL.
OR14 : ORIC 1 ET ORIC ATMOS

Matériel en vente chez votre distributeur habituel, ou en retournant le coupon ci-contre à

Eureka Informatique
Fournisseur Officiel de l'Education Nationale pour l'opération "INFORMATIQUE POUR TOUS"

39 Rue Victor Massé 75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX. 649 385 F

M
Rue
Code Ville
désire commander les matériels suivants :

Qté	Désignation	Prix

Ci-joint mon règlement de Par

PLOP! UN NOUVEL AMSTRAD

Suite de la page 1

qui nous éclaire : le PCW 8256 n'est PAS un ordinateur familial ! C'est un ordinateur personnel, pas fait pour les jeux ni pour passer le temps. C'est un appareil fonctionnel, fait pour bosser, un point c'est tout. J'irai jusqu'à dire que je suis un fiéffé con de ne pas m'en être douté plus tôt : Amstrad n'allait pas se cantonner dans le milieu des hobbyistes. Après être allé voir s'il se passait quelque chose dans l'éducation avec son Dr Logo, les voici qui incursionnent dans le pro : rien d'étonnant. Le basic, c'est un peu comme si vous preniez le basic des autres Amstrad et que vous l'amélioriez. On commence à avoir l'habitude : il est mieux que le précédent. Une note d'humour qui vous est offerte par Amstrad : le basic s'appelle "basic Mallard". Or, la "Mallard" est une locomotive anglaise. Et comment s'appelle la boîte qui a écrit le basic ? Locomotive. Comme Apple et Macintosh, quoi. D'ici que Commodore appelle son C128 le "Sergent", y a pas loin. Fin de l'humour.

Y A UN PROCESSEUR
C'est un Z80A à 4 Mhz. Il y a aussi des co-processeurs pour l'imprimante et le clavier.

Y A UNE APPARENCE
Oui, il y a le look "souris". En appuyant sur une touche, on voit ap-

Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef: Gérard CECCALDI
Directeur Technique: Benoîte PICAUD
Rédaction: Michel DESANGLES, 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

paraître des menus déroulants, comme sur le Mac, comme sur le Gem. Il suffit de sélectionner une initiale pour voir s'effectuer la tâche que l'on désire. Quoiqu'on s'y perde un peu au début, cela devient très rapidement simple d'utilisation, même pour un néophyte. Tout est expliqué, de nombreux messages viennent aider l'utilisateur paumé. Après quoi, il se dépaume.

brancher n'importe quoi sur le bus de sortie, pour la modique somme de 600 francs. Ceci dit, elle semble a priori inutile puisque l'imprimante fournie avec la machine se connecte directement à l'arrière. Enfin, qui peut le plus peut le moins.

Y A UN SOFT
En prévision, Multiplan devrait être disponible pour ce PCW 8256 d'ici deux mois pour le prix de... 600 francs au maximum. Bravo, c'est très fort. Je vais vous expliquer comment ils font.

Y A UN TRUC
Lorsqu'on demande à un éditeur pourquoi ses prix sont si élevés, il répond invariablement "Je ne suis pas sûr d'en vendre beaucoup, alors je les vends cher. Si le chiffre de vente augmente, je pourrai baisser". Mais c'est idiot ! Imaginez que vous alliez au cinéma : premier jour d'exploitation, on ne sait pas si le film va marcher, hop, 100 balles ! Le deuxième jour serait moins cher, et ainsi de suite... Vous imaginez ça ? Non, hein ? Moi non plus. Et Amstrad non plus. Donc, ils vendent leurs produits en tablant sur le fait que les ventes seront bonnes. Ils font leur boulot, quoi. Et si c'est un flop, tant pis : c'est la règle du jeu. J'applaudis des deux mains.

Y A UN PRIX
Allez, le tout : unité centrale, moniteur, lecteur de disquettes, imprimante, le basic, le tt et le CP/M, dites un prix ? Combien vous dites ? Non, moins. Hein ? Moins

Y A DES PERIPHERIQUES
On trouvera bientôt une interface RS-232 et Centronics permettant de

LE JEU DES ERREURS



EN RECOPIANT SON DESSIN, NOTRE DESSINATEUR A COMMIS 7.832.641.200 ERREURS. SAVEZ-VOUS CE QU'IL AVAIT BU ?

encore. Non, vous n'y êtes pas : 7000 balles. Plus exactement 6990, car il faut respecter la tradition. C'est pas cher, hein ? Pour le prix pro : moniteur monochrome, grande capacité mémoire, tt fourni avec, imprimante qualité courrier... Quoique, pour le prix d'un micro,

d'une bonne machine à écrire électrique, vous avez un ordinateur en plus. Sympa.

Y A UNE DATE DE MISE EN VENTE
L'appareil est en stock, rien ne s'oppose à ce qu'il soit mis en vente dès maintenant, sauf que le manuel d'instructions n'est pas traduit. Vous imaginez Amstrad sortir un appareil avec un mode d'emploi en anglais ? Que nenni, mon ami. La traduction prendra près de deux mois et vous ne pourrez vous payer ce joujou que fin octobre.

Y A UNE CONCLUSION
En fait, je me demande si cette machine vous concerne. Malgré qu'elle ait le prix d'un micro familial, elle a toutes les caractéristiques du matos

on a en plus une machine à écrire très performante. Si vous avez besoin d'une machine à écrire performante, sautez dessus. C'est une affaire.

Y A UNE POSTFACE
Sans supplément, vous avez droit à un petit récapitulatif des prix de la gamme, histoire de mettre au point. Comme je n'aime pas trimer, j'arrondis des 99,99 francs, j'arrondis aux dix balles supérieures. Le CPC 464 en monochrome coûte 2700 balles. Le même en couleur, 4000 balles. Le 664 se vend à 3800 balles, son frangin coloré à 5300. Le 6128, petit dernier, est pratiquement donné en monochrome pour 4500 francs. En rajoutant 1500 francs, on a la couleur. Et finalement, 7000 francs pour celui-ci. Y en a pour toute la famille, quoi.

Eureka!

Personne n'a encore trouvé!



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

250 K of pure mystery

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.....

CodeVille

désire recevoir la cassette du jeu EUREKA pour :

Commodore 64 Spectrum.

Ci-joint 250 Francs en règlement de ma commande (Franco de port)

PHILIPPE ELECTRONIQUE

- TOUS LES MINI ET MICRO ORDINATEURS A PRIX PLANCHER
- spécialiste AMSTRAD et MSX.
- Tous logiciels FRANÇAIS et IMPORT.
- INITIATION GRATUITE.
- Vente aux REVENDEURS.

MINI ET MICRO ORDINATEURS

11 rue de Lalande (angle 41 cours Pasteur)

BORDEAUX

Tél:56/31.45.82
56/91.04.64.

LE COURRIER DES LECTEURS

Je vous écris pour vous suggérer la création d'une rubrique "courrier des lecteurs", afin de pouvoir créer une sorte de tribune libre, un "coin polémique" au sein du journal.
L. B., Paris

HHHH : Ca va pas, non ?

Je lis votre canard depuis le premier numéro et je viens d'avoir une surprise. Première page du n° 92 : Commodore veut nous prendre pour des cons, suit la démolition du Plus/4, avec "atrape-couillon", "nul", "craignos", "poubelle". Là où je ne comprends plus, c'est que dans le n° spécial d'AOût en page 67, vous en fassiez la publicité sur 1/2 page. Mystère.
JL. B., Chatillon sur Seine.

HHHH : Tu préférerais qu'on l'encense sous prétexte de pub ???

Je vous écris car je me trouve devant un problème. Je possède un Amstrad CPC 464, et pour l'instant je suis en train d'écrire un programme de résolution d'équations différen-

tielles. Je voudrais savoir comment entrer directement une équation au clavier sans passer par des lignes de programme, j'ai tout essayé, mais ça ne marche pas.
A. K., Argenteuil.

HHHH : As-tu essayé de taper sur les touches du clavier ? En général, pour entrer quelque chose, c'est souverain.

Voudriez-vous avoir l'amabilité de m'envoyer des adresses où on pourrait trouver une extension pour Vic-20 ?
(anonyme)

HHHH : Non.

Une super idée me vient à l'esprit. Pourquoi ne pas faire un concours d'histoires, de récits S.F. style contes fantastiques basés sur la micro et récompensés pour le meilleur par un abonnement ? Une historiette informatique chaque semaine et vous verrez que les lecteurs peuvent être aussi des écrivains en herbe.
D. L. La Courneuve.

HHHH : Envoie, on verra.

DANGEREUSEMENT VÔTRE

Le jeu sur micro-ordinateur.

3 jeux d'aventures-arcade à un rythme échevelé dont VOUS êtes l'acteur principal!



Versions pour : COMMODORE 64 (C-D)
ORIC (C-D)-AMSTRAD (C-D)-SPECTRUM (C)
au prix de : 150 F (cassette)
200 F (disquette)
En préparation : MSX (C) APPLE II (D)
ENTERPRISE (C)

ALBERT R. BROCCOLI Présente

ROGER MOORE
dans l'ouvrage de IAN FLEMING
JAMES BOND 007™

DANGEREUSEMENT
VÔTRE

COPYRIGHT
DANJAQ S.A.

ALL RIGHTS
RESERVED

Version française distribuée
en exclusivité par :

Eureka Informatique

39 Rue Victor Massé
75009. PARIS

Tél. (1) 281 20 02 TLX. 649 385 F

En vente chez votre distributeur habituel ou en retournant le bon ci-dessous à EUREKA INFORMATIQUE.

M.....

Rue.....

Code Ville

Désire recevoir le jeu "DANGEREUSEMENT VOTRE"

pour l'ordinateur.....

sur cassette - disquette (rayer la mention inutile)

ci joint mon règlement de..... par.....

ORIC : TOUVA, TOUVA, TOUVABIEN !

Suite de la page 1
Quelle drôle d'idée, vous dites-vous avec pertinence. Ah, mais pas tel que, tout de même. L'alimentation a été corrigée, le mécanisme entièrement revu, l'interfaçage refait, bref, c'est un appareil totalement différent. D'autant que le DOS n'est plus le même. Reportez-vous au dernier paragraphe.

SAV !

Les petites modifications qui ont été apportées à l'Atmos ont ramené le taux de machines défectueuses à moins de un pour cent. Chiffre tout à fait remarquable, dans la mesure où celui de 30% avait été avancé à l'époque où les Atmos étaient importés d'Angleterre. Ils sont maintenant assemblés dans une usine de Normandie, jusque-là spécialisée dans la fabrication de moniteurs. Eureka s'est engagé à fournir aux revendeurs un kit de réparation permettant de changer la carte simplement, puis à réparer et à retourner la carte défectueuse sous 48 heures.

STRAT.... EUH, PARDON ?

Le Stratos arrive à grand pas, quoique feutrés. En décembre, une première version devrait être disponible, offrant 128 Ko de Ram, une cartouche d'émulation minitel, l'ancien et le nouveau basic et une RS 232 pour 190 francs. En mars, une seconde version apparaîtra,

avec 80 colonnes, une définition de 680 x 480, une souris, un processeur 65C02 à 2 Mhz et 256 Ko de Ram pour 2990 francs. Le lecteur de disquettes se vendra 1490 francs, le contrôleur étant intégré à l'unité centrale dans les deux versions.



COMBIEN ?

Oric et Amstrad, c'est la guerre froide. Normal : ils ne sont pas chers, ils sont bien implantés tous deux, ce sont deux bonnes machines, à des titres différents... Oric est légèrement plus cher qu'Amstrad, tout en restant le second meilleur rapport qualité/prix. Argument d'Amstrad : on est les moins chers, c'est tout. Argument d'Oric : on peut acheter petit à petit. Va savoir qui a raison. Bref, l'Oric avec un magnéto et un moniteur monochrome vaut, tenez-vous bien, 2290 francs. Tiens, moins cher qu'Amstrad dans la même configuration. Avec le moniteur couleur, 3490 : toujours moins cher. Oric se débat bien, tant qu'il n'y a pas de drive. L'ensemble monochrome avec un lecteur de disquettes : 4290 chez Oric, contre 3790 chez Amstrad. En couleur, 5490 chez Oric ; chez Amstrad, 5290. Bon, ça se tient.

LE DOS

Bienvenue à ceux qui viennent directement de la fin du deuxième paragraphe. Voici quelques-unes des instructions basic que rajoute le nouveau Dos. Notons au passage qu'il a été écrit par Broche et Sebbag, les auteurs de l'XL-Dos, jusqu'à présent le meilleur. Les instructions Key Off et Key Set inhibent et rétablissent les interruptions. Cela stoppe notamment la scrutation du clavier, permettant un gain de temps dans l'exécution de l'ordre de 25%. Key If détecte la pression sur les touches du clavier. Il peut déterminer si plusieurs touches sont activées en même temps, puis lesquelles. Key Use et Key Def. sont utilisés pour définir des touches de fonction. On peut les programmer avec la touche function et les touches shift, ce qui laisse un grand nombre de possibilités. Linput permet l'entrée d'un texte au clavier sur une fenêtre d'écran dont les paramètres suivent. Createw définit un masque de saisie à l'écran tandis que Window saisit un texte selon le masque défini précédemment. Pset transforme tous les Print d'un programme en Lprint, évitant ainsi de refaire deux fois le même programme, une fois pour l'écran et une fois pour l'imprimante. User rétablit l'identité véritable du Jmp User : on appelle une adresse

en langage machine en passant des paramètres tels que l'accumulateur, les registres ou la pile. Num et Renum numérotent et renu- mérotent les lignes, comme par en- chancement. Delete passe derrière et les efface. Seek est très fort : il recherche dans le listing basic le nombre d'occurrences d'une chaîne sans dé- truire les variables. Vous voulez sa- voir combien de fois on trouve la lettre "E" dans le listing ? Hop, Seek E et il y en a 42. Balèze, hein ? Il y a mieux : Change "chaîne 1" To "chaîne 2" recherche une chaîne dans un texte basic et la remplace. Application pratique : vous remarquez que sur un jeu, il est inscrit "copyright l'auteur". Il vous suffit de chercher automati- quement cette chaîne et de la rem- placer par "copyright moi", et vous aurez l'air d'un sacré pirate. Voilà voilà. En graphique, on trouve Line qui trace une ligne, Box qui trace une bogx, pardon un rectangle, et An qui déterminent un angle. Moi, j'en ai plusieurs (c'est un gag idiot). On peut initialiser la disquette avec un nombre de pistes compris entre 21 et 44 et avec un nombre de sec- teurs allant de 16 à 19. On peut créer soit des disquettes "Master" comprenant le Dos, soit des dis- quettes "Slave" ne permettant pas de booter mais ayant plus de place libre. Dernier détail : avec deux lecteurs, un backup s'effectue en 23 secon- des, et on charge 32 Ko en 2,3 se- condes. Pas mal, non ? Ah oui, 2490 francs le lecteur de disquettes. Décontrasté. ■

HIPPO JOYST

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

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



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

Nom
Prénom
Adresse

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le logiciel à sa juste valeur

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE

6 programmes de jeu pour ORIC 1/ATMOS

L'AVENTURE SUR ORIC

Africa
Agent 0013
Maison du Dr PARANAUD

Pierre-Etoile
Quête des Anneaux
Secret des pharaons

ORIC N°4

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE

6 programmes de jeu TEXAS TI99 4A

BASIC ETENDU

Casino
Dork Crystal
Duel

Mission périlleuse
Sauter Super Phoenix

TI-99/4A N°4

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

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE

6 programmes de jeu pour SPECTRUM

AI Bert
Caramba
Chantier

Harbor
Rebonds
Spec Kong

SPECTRUM N°1

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

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE

12 programmes de jeu pour MO5

Carres diaboliques
Chasse
Labyrinthe
Las Vegas
Mémé ?

Othello
Poker
Solitaire
Starwar
Tombol
Wop

MO5 N°1

HEBDOGICIEL SOFTWARE

6 programmes de jeu pour ORIC 1/ATMOS

Guerre nucléaire
Laby 5
Morpion

Oil leak
Parsec
Pont-levis

ORIC N°5

Des jeux, de l'électricité et du plaisir, voilà de quoi faire frétiller les électrons dans votre MO5 et quand en plus ces jeux sont multiples et douze vous envisagerez quelques nuits blanches d'Othello, de Poker, de Mémé 7... Dès que l'immobilité vous paraîtra insupportable, partez pour l'espace profond (Wop) ou retrouvez vos amis (fichier d'adresse). Vous verrez, vous n'en croirez pas plus vos yeux que votre MO5 n'en croira ses jeux !

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

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

Nom/prénom
Adresse
Code postal
Ville

ORIC N°4 120 F.
ORIC N°5 120 F.
SPECTRUM N°1 120 F.
TEXAS N°4 120 F.
ZX 81 N°1 120 F.
MO5 N°1 110 F.

—REGLEMENT JOINT— 00F

DATE :

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANCAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.

Bonne chance !

Règlement :

ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.

ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.

ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriels.

ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au

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.

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANCAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.

Bonne chance !

Règlement :

ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.

ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.

ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriels.

ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

1ER PRIX
20 000 FR !!

SOEUR THERESA :

AVEC CA, JE POURRAI ME PAYER UN STERILET TOUT NEUF

SEA, SUN and... GOOD GAMES !..

Tous les tubes de l'été !

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO5
ORIC-ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

<p>QUILLETOT International Software</p> <p>B.P. 7 - 92004 LA GACILLY</p> <p>01 50 20 52 04 06 08 10 12</p> <p>06 50 00 00 00 00 00 00 00</p>	<p>NOUVEAUTES</p> <p>BEACH HEAD FR 95 F BLU MAX FR 95 F BOUNTY BOB ST BACK FR 95 F BRUCE LEE FR 95 F SUCK ROGERS FR 95 F COMBAT LEADER FR 140 F 7 15 STRIKE EAGLE FR 140 F FORT APOCALYPSE FR 95 F GOLD POSITION FR 95 F INDIANA JONES FR 95 F POL POSITION FR 95 F RAID OVER MOSCOW FR 95 F SPYING ACE FR 95 F ZAP XONER FR 95 F STREET RACER FR 95 F QUATRO FOR HORMANDY FR 140 F SOLD LIGHT FR 95 F SQUISHMOO FR 95 F TAPPER SUPERHUTY 95 F ONION BOY 95 F FLAK 95 F SNEAKS 95 F MANAGERIES 95 F ULTIMA III 95 F MONSTER TRIVIA 95 F TALLADIGA 95 F MONSTER ASTEROID 95 F JLYSES 95 F WIZARD AND PRINCESS 95 F CONQUEROR 95 F SUI DUO 95 F MR. DO 95 F MR. DO 2 95 F CONGO BONGO 95 F SENTO 110 F SHELL 7 95 F NATO COMMANDER 140 F SP W DOWN 95 F SPY ZONE 100 F BEACH HEAD (D) 140 F BRUCE LEE (D) 140 F SUCK ROGERS (D) 140 F COMBAT LEADER 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F RAID OVER MOSCOW (D) 140 F SPYING ACE (D) 140 F ZAP XONER (D) 140 F STREET RACER (D) 140 F QUATRO FOR HORMANDY (D) 140 F SOLD LIGHT (D) 140 F SQUISHMOO (D) 140 F TAPPER SUPERHUTY (D) 140 F ONION BOY (D) 140 F FLAK (D) 140 F SNEAKS (D) 140 F MANAGERIES (D) 140 F ULTIMA III (D) 140 F MONSTER TRIVIA (D) 140 F TALLADIGA (D) 140 F MONSTER ASTEROID (D) 140 F JLYSES (D) 140 F WIZARD AND PRINCESS (D) 140 F CONQUEROR (D) 140 F SUI DUO (D) 140 F MR. DO (D) 140 F MR. DO 2 (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F SP W DOWN (D) 140 F SPY ZONE (D) 140 F BEACH HEAD (D) 140 F BRUCE LEE (D) 140 F SUCK ROGERS (D) 140 F COMBAT LEADER (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F RAID OVER MOSCOW (D) 140 F SPYING ACE (D) 140 F ZAP XONER (D) 140 F STREET RACER (D) 140 F QUATRO FOR HORMANDY (D) 140 F SOLD LIGHT (D) 140 F SQUISHMOO (D) 140 F TAPPER SUPERHUTY (D) 140 F ONION BOY (D) 140 F FLAK (D) 140 F SNEAKS (D) 140 F MANAGERIES (D) 140 F ULTIMA III (D) 140 F MONSTER TRIVIA (D) 140 F TALLADIGA (D) 140 F MONSTER ASTEROID (D) 140 F JLYSES (D) 140 F WIZARD AND PRINCESS (D) 140 F CONQUEROR (D) 140 F SUI DUO (D) 140 F MR. DO (D) 140 F MR. DO 2 (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F SP W DOWN (D) 140 F SPY ZONE (D) 140 F BEACH HEAD (D) 140 F BRUCE LEE (D) 140 F SUCK ROGERS (D) 140 F COMBAT LEADER (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F RAID OVER MOSCOW (D) 140 F SPYING ACE (D) 140 F ZAP XONER (D) 140 F STREET RACER (D) 140 F QUATRO FOR HORMANDY (D) 140 F SOLD LIGHT (D) 140 F SQUISHMOO (D) 140 F TAPPER SUPERHUTY (D) 140 F ONION BOY (D) 140 F FLAK (D) 140 F SNEAKS (D) 140 F MANAGERIES (D) 140 F ULTIMA III (D) 140 F MONSTER TRIVIA (D) 140 F TALLADIGA (D) 140 F MONSTER ASTEROID (D) 140 F JLYSES (D) 140 F WIZARD AND PRINCESS (D) 140 F CONQUEROR (D) 140 F SUI DUO (D) 140 F MR. DO (D) 140 F MR. DO 2 (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F SP W DOWN (D) 140 F SPY ZONE (D) 140 F BEACH HEAD (D) 140 F BRUCE LEE (D) 140 F SUCK ROGERS (D) 140 F COMBAT LEADER (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F RAID OVER MOSCOW (D) 140 F SPYING ACE (D) 140 F ZAP XONER (D) 140 F STREET RACER (D) 140 F QUATRO FOR HORMANDY (D) 140 F SOLD LIGHT (D) 140 F SQUISHMOO (D) 140 F TAPPER SUPERHUTY (D) 140 F ONION BOY (D) 140 F FLAK (D) 140 F SNEAKS (D) 140 F MANAGERIES (D) 140 F ULTIMA III (D) 140 F MONSTER TRIVIA (D) 140 F TALLADIGA (D) 140 F MONSTER ASTEROID (D) 140 F JLYSES (D) 140 F WIZARD AND PRINCESS (D) 140 F CONQUEROR (D) 140 F SUI DUO (D) 140 F MR. DO (D) 140 F MR. DO 2 (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F SP W DOWN (D) 140 F SPY ZONE (D) 140 F BEACH HEAD (D) 140 F BRUCE LEE (D) 140 F SUCK ROGERS (D) 140 F COMBAT LEADER (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F RAID OVER MOSCOW (D) 140 F SPYING ACE (D) 140 F ZAP XONER (D) 140 F STREET RACER (D) 140 F QUATRO FOR HORMANDY (D) 140 F SOLD LIGHT (D) 140 F SQUISHMOO (D) 140 F TAPPER SUPERHUTY (D) 140 F ONION BOY (D) 140 F FLAK (D) 140 F SNEAKS (D) 140 F MANAGERIES (D) 140 F ULTIMA III (D) 140 F MONSTER TRIVIA (D) 140 F TALLADIGA (D) 140 F MONSTER ASTEROID (D) 140 F JLYSES (D) 140 F WIZARD AND PRINCESS (D) 140 F CONQUEROR (D) 140 F SUI DUO (D) 140 F MR. DO (D) 140 F MR. DO 2 (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F SP W DOWN (D) 140 F SPY ZONE (D) 140 F BEACH HEAD (D) 140 F BRUCE LEE (D) 140 F SUCK ROGERS (D) 140 F COMBAT LEADER (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F RAID OVER MOSCOW (D) 140 F SPYING ACE (D) 140 F ZAP XONER (D) 140 F STREET RACER (D) 140 F QUATRO FOR HORMANDY (D) 140 F SOLD LIGHT (D) 140 F SQUISHMOO (D) 140 F TAPPER SUPERHUTY (D) 140 F ONION BOY (D) 140 F FLAK (D) 140 F SNEAKS (D) 140 F MANAGERIES (D) 140 F ULTIMA III (D) 140 F MONSTER TRIVIA (D) 140 F TALLADIGA (D) 140 F MONSTER ASTEROID (D) 140 F JLYSES (D) 140 F WIZARD AND PRINCESS (D) 140 F CONQUEROR (D) 140 F SUI DUO (D) 140 F MR. DO (D) 140 F MR. DO 2 (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F SP W DOWN (D) 140 F SPY ZONE (D) 140 F BEACH HEAD (D) 140 F BRUCE LEE (D) 140 F SUCK ROGERS (D) 140 F COMBAT LEADER (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F RAID OVER MOSCOW (D) 140 F SPYING ACE (D) 140 F ZAP XONER (D) 140 F STREET RACER (D) 140 F QUATRO FOR HORMANDY (D) 140 F SOLD LIGHT (D) 140 F SQUISHMOO (D) 140 F TAPPER SUPERHUTY (D) 140 F ONION BOY (D) 140 F FLAK (D) 140 F SNEAKS (D) 140 F MANAGERIES (D) 140 F ULTIMA III (D) 140 F MONSTER TRIVIA (D) 140 F TALLADIGA (D) 140 F MONSTER ASTEROID (D) 140 F JLYSES (D) 140 F WIZARD AND PRINCESS (D) 140 F CONQUEROR (D) 140 F SUI DUO (D) 140 F MR. DO (D) 140 F MR. DO 2 (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F SP W DOWN (D) 140 F SPY ZONE (D) 140 F BEACH HEAD (D) 140 F BRUCE LEE (D) 140 F SUCK ROGERS (D) 140 F COMBAT LEADER (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F RAID OVER MOSCOW (D) 140 F SPYING ACE (D) 140 F ZAP XONER (D) 140 F STREET RACER (D) 140 F QUATRO FOR HORMANDY (D) 140 F SOLD LIGHT (D) 140 F SQUISHMOO (D) 140 F TAPPER SUPERHUTY (D) 140 F ONION BOY (D) 140 F FLAK (D) 140 F SNEAKS (D) 140 F MANAGERIES (D) 140 F ULTIMA III (D) 140 F MONSTER TRIVIA (D) 140 F TALLADIGA (D) 140 F MONSTER ASTEROID (D) 140 F JLYSES (D) 140 F WIZARD AND PRINCESS (D) 140 F CONQUEROR (D) 140 F SUI DUO (D) 140 F MR. DO (D) 140 F MR. DO 2 (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F SP W DOWN (D) 140 F SPY ZONE (D) 140 F BEACH HEAD (D) 140 F BRUCE LEE (D) 140 F SUCK ROGERS (D) 140 F COMBAT LEADER (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F RAID OVER MOSCOW (D) 140 F SPYING ACE (D) 140 F ZAP XONER (D) 140 F STREET RACER (D) 140 F QUATRO FOR HORMANDY (D) 140 F SOLD LIGHT (D) 140 F SQUISHMOO (D) 140 F TAPPER SUPERHUTY (D) 140 F ONION BOY (D) 140 F FLAK (D) 140 F SNEAKS (D) 140 F MANAGERIES (D) 140 F ULTIMA III (D) 140 F MONSTER TRIVIA (D) 140 F TALLADIGA (D) 140 F MONSTER ASTEROID (D) 140 F JLYSES (D) 140 F WIZARD AND PRINCESS (D) 140 F CONQUEROR (D) 140 F SUI DUO (D) 140 F MR. DO (D) 140 F MR. DO 2 (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F SP W DOWN (D) 140 F SPY ZONE (D) 140 F BEACH HEAD (D) 140 F BRUCE LEE (D) 140 F SUCK ROGERS (D) 140 F COMBAT LEADER (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F RAID OVER MOSCOW (D) 140 F SPYING ACE (D) 140 F ZAP XONER (D) 140 F STREET RACER (D) 140 F QUATRO FOR HORMANDY (D) 140 F SOLD LIGHT (D) 140 F SQUISHMOO (D) 140 F TAPPER SUPERHUTY (D) 140 F ONION BOY (D) 140 F FLAK (D) 140 F SNEAKS (D) 140 F MANAGERIES (D) 140 F ULTIMA III (D) 140 F MONSTER TRIVIA (D) 140 F TALLADIGA (D) 140 F MONSTER ASTEROID (D) 140 F JLYSES (D) 140 F WIZARD AND PRINCESS (D) 140 F CONQUEROR (D) 140 F SUI DUO (D) 140 F MR. DO (D) 140 F MR. DO 2 (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F SP W DOWN (D) 140 F SPY ZONE (D) 140 F BEACH HEAD (D) 140 F BRUCE LEE (D) 140 F SUCK ROGERS (D) 140 F COMBAT LEADER (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F RAID OVER MOSCOW (D) 140 F SPYING ACE (D) 140 F ZAP XONER (D) 140 F STREET RACER (D) 140 F QUATRO FOR HORMANDY (D) 140 F SOLD LIGHT (D) 140 F SQUISHMOO (D) 140 F TAPPER SUPERHUTY (D) 140 F ONION BOY (D) 140 F FLAK (D) 140 F SNEAKS (D) 140 F MANAGERIES (D) 140 F ULTIMA III (D) 140 F MONSTER TRIVIA (D) 140 F TALLADIGA (D) 140 F MONSTER ASTEROID (D) 140 F JLYSES (D) 140 F WIZARD AND PRINCESS (D) 140 F CONQUEROR (D) 140 F SUI DUO (D) 140 F MR. DO (D) 140 F MR. DO 2 (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F SP W DOWN (D) 140 F SPY ZONE (D) 140 F BEACH HEAD (D) 140 F BRUCE LEE (D) 140 F SUCK ROGERS (D) 140 F COMBAT LEADER (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F RAID OVER MOSCOW (D) 140 F SPYING ACE (D) 140 F ZAP XONER (D) 140 F STREET RACER (D) 140 F QUATRO FOR HORMANDY (D) 140 F SOLD LIGHT (D) 140 F SQUISHMOO (D) 140 F TAPPER SUPERHUTY (D) 140 F ONION BOY (D) 140 F FLAK (D) 140 F SNEAKS (D) 140 F MANAGERIES (D) 140 F ULTIMA III (D) 140 F MONSTER TRIVIA (D) 140 F TALLADIGA (D) 140 F MONSTER ASTEROID (D) 140 F JLYSES (D) 140 F WIZARD AND PRINCESS (D) 140 F CONQUEROR (D) 140 F SUI DUO (D) 140 F MR. DO (D) 140 F MR. DO 2 (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F SP W DOWN (D) 140 F SPY ZONE (D) 140 F BEACH HEAD (D) 140 F BRUCE LEE (D) 140 F SUCK ROGERS (D) 140 F COMBAT LEADER (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F RAID OVER MOSCOW (D) 140 F SPYING ACE (D) 140 F ZAP XONER (D) 140 F STREET RACER (D) 140 F QUATRO FOR HORMANDY (D) 140 F SOLD LIGHT (D) 140 F SQUISHMOO (D) 140 F TAPPER SUPERHUTY (D) 140 F ONION BOY (D) 140 F FLAK (D) 140 F SNEAKS (D) 140 F MANAGERIES (D) 140 F ULTIMA III (D) 140 F MONSTER TRIVIA (D) 140 F TALLADIGA (D) 140 F MONSTER ASTEROID (D) 140 F JLYSES (D) 140 F WIZARD AND PRINCESS (D) 140 F CONQUEROR (D) 140 F SUI DUO (D) 140 F MR. DO (D) 140 F MR. DO 2 (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F SP W DOWN (D) 140 F SPY ZONE (D) 140 F BEACH HEAD (D) 140 F BRUCE LEE (D) 140 F SUCK ROGERS (D) 140 F COMBAT LEADER (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F RAID OVER MOSCOW (D) 140 F SPYING ACE (D) 140 F ZAP XONER (D) 140 F STREET RACER (D) 140 F QUATRO FOR HORMANDY (D) 140 F SOLD LIGHT (D) 140 F SQUISHMOO (D) 140 F TAPPER SUPERHUTY (D) 140 F ONION BOY (D) 140 F FLAK (D) 140 F SNEAKS (D) 140 F MANAGERIES (D) 140 F ULTIMA III (D) 140 F MONSTER TRIVIA (D) 140 F TALLADIGA (D) 140 F MONSTER ASTEROID (D) 140 F JLYSES (D) 140 F WIZARD AND PRINCESS (D) 140 F CONQUEROR (D) 140 F SUI DUO (D) 140 F MR. DO (D) 140 F MR. DO 2 (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F SP W DOWN (D) 140 F SPY ZONE (D) 140 F BEACH HEAD (D) 140 F BRUCE LEE (D) 140 F SUCK ROGERS (D) 140 F COMBAT LEADER (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F NATO COMMANDER (D) 140 F RAID OVER MOSCOW (D) 140 F SPYING ACE (D) 140 F ZAP XONER (D) 140 F STREET RACER (D) 140 F QUATRO FOR HORMANDY (D) 140 F SOLD LIGHT (D) 140 F SQUISHMOO (D) 140 F TAPPER SUPERHUTY (D) 140 F ONION BOY (D) 140 F FLAK (D) 140 F SNEAKS (D) 140 F MANAGERIES (D) 140 F ULTIMA III (D) 140 F MONSTER TRIVIA (D) 140 F TALLADIGA (D) 140 F MONSTER ASTEROID (D) 140 F JLYSES (D) 140 F WIZARD AND PRINCESS (D) 140 F CONQUEROR (D) 140 F SUI DUO (D) 140 F MR. DO (D) 140 F MR. DO 2 (D) 140 F CONGO BONGO (D) 140 F SENTO (D) 140 F SHELL 7 (D) 140 F N</p>
--	---

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS Apple IIc, moniteur, lecteur. Matériel neuf: 9000 F. Monsieur JACQUET Hôpital Vilemin 60140 Liancourt. Tél: (4) 473 57 13 (le soir à partir de septembre).

VENDS Apple IIe 128K, 80 colonnes, Peritel, carte contrôleur, 2 drives, interface graphique parallèle pour Epson, joystick, moniteur vert, carte Z 80 CP4, 400 logiciels. Le tout 13.000 F. Tél: (8) 703 37 57 demander Gabriel.

VENDS ou ECHANGE tous bons softs sur Apple ou Macintosh (Arcades démoniaques, Aventures délirante, Wargames dingues, et plus, mais aussi programmes professionnels sérieux!) Plus de 1000 programmes pour vous. Alors à bientôt. A. LENART 23 rue Juge 75015 Paris. Tél: 578 01 65.

CHERCHE contacts sur Apple II et Macintosh. VENDS originaux Sorcellerie 1.2, Point Bac Physiques 2 et Galaxie L. Philippe DIENNE 2 Square Recan 75016 Paris. Tél: 647 48 66.

CHERCHE dingue(s) d'Apple pour échange de programmes ainsi que de trucs, d'idées. Nombreux logiciels! Qu'attendez-vous? Ecrivez-moi! Nicolas MENOUX 10 rue Michelet 35000 Rennes.

CHERCHE toute documentation de tout logiciel Apple. Ecrire ou téléphoner. Serge RAMPAUD Les Prairies D 25 St Mitre 13013 Marseille. Tél: (91) 70 92 49.

VENDS ou échange pour Apple Lode Runner, prix intéressant. Réponse assurée. Guillaume GIRARD Route du Grand Pré 44860 St Aignan. Tél: (40) 31 00 61.

Cherche mode d'emploi (Apple IIe) sur assembleur LISA V 2.5 (en français). Faire offre à monsieur GARNAVAULT 3 square J. Mermoz Jouy le Moutier 95000 Cergy ou Tél: 443 63 67 (après 18h à partir du 26 Aout).

ECHANGE ou VENDS de nombreux logiciels pour Apple II (Flight simulator II, Skyfox, Massquarade, Ghostbusters, Logo, Apple works...) Arnaud MAZET 21 ter bd de la République 92260 Fontenay aux roses. Tél: 350 07 81 (heures repas et après 19H).

CANON

VENDS Canon X07 (83), bon état, extension mémoire 4K, magnéto MK-142T (Thomson) avec compteur, cordon ordinateur-magnéto, adaptateur secteur AD-411, nombreux programmes, sur K7 et sur livre (150 dont une vingtaine sur K7), 1990 F. Tél: (3) 050 97 65.

VENDS Canon X07, 8K, imprimante 4 couleurs, câbles, magnéto, 4000 F. S. Rigou, 47 avenue de la paix, 94260 Fresnes. Tél: (1) 237 99 39.

VENDS Canon X07, extension 8K, valeur 2700 F, vendu 1500 F. Jean-Philippe au 254 07 12 après 12H.

VENDS Canon X07, logiciels (Banque, Texte, Tel+ Kit appel, Disquette tab), illustrés (Manuel de référence, Programmation en Basic), magnéto, cordon, adaptateur Canon AD-411, sous garantie, 3500 F, en cadeau les HHHHebdo de 68 à 85. Roger Miatti, 140 avenue Jean Jaurès, 93500 Pantin.

VENDS Canon X07, adaptateur AC, câble K7, 1500 F. Tél: 709 65 89.

VENDS Canon V20 MSX 64K, magnéto, 2 joysticks, livres, 30 programmes Basic, 4 cartouches, environ 40 jeux (Ghostbusters, Sorcery, Hero, Ninja), encore sous garantie, très bon état, 3000 F. Jean-Philippe au (90) 75 26 14.

VENDS Canon X07, 16K, magnéto, adaptateur secteur, cordon magnéto, 5 livres, programmes, 3000 F. M. Mariette au 016 21 03 (région parisienne).

CASIO

VENDS ou échange tous listings pour PB-200 ou PB-100, liste des programmes sur demande (envoyez lettre et timbres pour réponse, merci), ou Tél: (27) 37 45 81.

VENDS FX 702 P, interface K7 FA2, 4 K7 Logi'stick, 2 K7 de jeux divers, près de 100 programmes avec notices, livre 50 programmes pour Casio FX 702 P, le tout 1000 F. Tél: 083 01 47 après 19H.

THOMSON

VENDS ordinateur TO 7, 2 manettes de jeu et contrôleur de jeu et son, cartouche basic, K7 et cartouche de jeux, 3 livres, magnéto, extension mémoire. Prix super boum, car votre prix sera le mien. (55) 66 43 85.

ECHANGE labyrinthe survie (pour MO5 et TO7/70) contre l'aigle d'or ou Mission delta (pour MO5) Philippe Blanchard. Mairie de Savignieux 42600 MONTBRISON

Cherche contact MO5. CAVE Marc, 2 impasse des améthystes 44800 St Herblain. Tél: (40) 86 59 97

VENDS MO5, magnéto, crayon optique, manettes de jeux, 2 cassettes de jeux: Labyrinthe survie et Cyberlab, manuel d'instruction (valeur réelle: 4060 F.) vendu 3000 F. (à débattre). Tél: (86) 80 32 12. servi 5 mois, état neuf, le tout sous garantie 6 mois. Jeff PERTICOZ 14 rue Victor Hugo 89400 CHERRY.

VENDS TO 7/70, lecteur K7, basic, 2 joysticks, contrôleur son et jeu, des manuels sur logiciel, basic, dos-basic, basic et langage machine, nombreux programmes (basic et assembleur). Le tout: 4500 F. Tél: (6) 063 05 33. Stéphane après 19H.

RECHERCHE très rapidement enseignant muni d'un TO7 ou TO7/70 et de l'extension télématique pour se livrer aux joies de la correspondance instantanées. Je fournis le logiciel de communication. Demander Philippe au (38) 56 26 06 même tard le soir.

VENDS lecteur enregistreur de disquettes sur TO 7 ou MO5, 2 boîtes de disquettes remplies de programmes, une K7 de logiciels en prime: 3000 F. Christophe REYNIER, rue de la Baume St Gilles 30800 Tél: (66) 87 34 80 (heures repas).

VENDS TO 7, crayon optique, lecteur de K7 spécial pour TO7, extension mémoire, extension son et jeu, 2 manettes de jeu, 4 cartouches (basic, Airbus, Pictor, Trap), 2 logiciels K7 (Pulsar 2, initiation au logo), 6 K7 pleines de programmes (jeux, utilitaires, langages, etc...), 6 livres (manuels, programmes). Le tout en parfait état, pour 3900 F. Tél: (93) 77 23 56 (le soir) ou au (94) 96 16 19.

VENDS TO 7, magnéto, manettes de jeu, basic, Pictor, Trap, logiciels, livres, K7, programmes. Prix: 4000 F. Tél: 88 13 10.

NDLJC: Et c'est quoi l'indicatif? Ca vous a pas arrangé les vacances hein?

CHERCHE et demande de des fans d'Hebdogiciel de m'envoyer des photocopies de programmes pour MO5 ou TO7 d'anciens numéros (du n° 1 au 73). CAREFA Cyril 32 avenue Frédéric Garcia Lora 64000 PAU (pyrénées Atlantiques).

VENDS MO5 (oct.84), lecteur de K7 spécifique, contrôleur de son, manettes de jeu, crayon optique, 15 K7 de jeu dont: Space shuttle, Simulator, Mission delta, Labyrinthe survie, l'Aigle d'or, etc... Livre "Le guide du MO5", les "secrets de Superdéli". (valeur 6300 F.) Vendu 5000 F. avec emballage d'origine. Marc TABARY, 1 place de la Pinède 94470 Boissy St Léger. Tél: 569 22 49.

VENDS ou échange TO7/70 avec lecteur enregistreur, 2 manettes de jeu, tout initiation basic sur K7 plus 11 jeux différents. (valeur réelle: + 7000 F.) Vendu 5000 F. Sous garantie 6 mois ou contre mot avec très peu de km en bon état. Mr LECIEJEWSKI 62 rue de Hainoue Noisy le Grand 93160.

VENDS TO7/70 garantie encore 6 mois. Lecteur de K7, manettes de jeu avec son, cartouche basic, plus 11 jeux (Aigle d'or, F.B.I., Eliminator, Pulsar II, club de football, etc...) le tout: 5000 F. (à débattre). Mr LECIEJEWSKI 62 rue de Hainoue 93160 Noisy le Grand. **NDLJC: Mais je rêve! Serait-ce le même que ci-dessus? Mais oui! Ah bon!**

VENDS TO7, mémo basic, magnéto, extension 16K, 40 jeux de l'hédo sur K7. Prix: 4000 F. Tél: (32) 43 23 51. Hervé FAUQUEUX Courbepeine 27300 Bernay.

VENDS pour MO5 et TO7/70 extension musique et jeux, 2 manettes de jeux: 400 F. pour cause double emploi. Alain BOUTHINON Manonière, 49 rue Paul Bert 54520 LAXOU. Tél: (8) 328 35 56.

VENDS MO5, magnéto, crayon optique, manettes de jeu, 10 logiciels, divers livres: Guide MO5 de 102 programmes, adaptateur secam. Garantie 6 mois. Tél: 415 12 79. (après 5h).

VENDS TO7 (sous garantie), état neuf, basic, Trap, Pictor, contrôleur et manettes de jeu, lecteur de K7, 2 livres, codeur modulateur (si nécessaire) Prix: 1400 F. Tél: (49) 28 43 16.

VENDS TO7, basic, Trap, Pictor, extension 16K, ext. manettes de jeu, magnéto, Pulsar II, Pilot, K7 Hebdogiciel software n° 1, nombreux jeux sur K7, livre "Initiation au basic TO7", livre "102 programmes pour TO7" et "Théophile" n° 6,8,9 et 10. Le tout: 3500 F. Tél: (51) 97 52 45. Olivier MAES 54 route de Fontaine 85750 Angles.

APPLE

VENDS Apple II+ 48k, disk, moniteur Zenith, joystick. Prix à débattre. Mr PATRY Tél: (43) 23 08 36. Heures des repas.

VENDS Duodisk Apple état neuf avec kit accessoires 5000 F. Carte Chat mauve RVB 2500 F. Carte 80 colonnes étendue: 1500 F. Tél: 338 55 75 (le soir).

CHERCHE possesseur d'Apple IIe pour échange de programmes. 8 chemin des Tourtelots à Dambenois 25600 Sochaux. Tél: (81) 94 38 20.

NDLJC: Si tu mets pas ton nom comment veux-tu qu'on t'écrive banane!

VENDS logiciels (jeux et utilitaires) pour Apple II, 100 F. maxi. Liste contre 2,20 F en timbres. Ecrire à: Gilles WELITZ 2, rue des Gâtines 91400 Orsay.

CHERCHE contacts Apple IIe/IIc pour échanger des logiciels demander Philippe au (1) 791 09 55.

Possesseur Apple IIe CHERCHE et ECHANGE tout programme et documents. Frédéric BROSSARD 688 rue d'Erchin 59287 LEWARDE Tél: (27) 98 03 37.

VENDS ou échange nombreux programmes APPLE II tels que Conan, Ultima III, Skyfox... réponse assurée. Eric BOLE-FEY-SOT, Moulin de Corzent 74200 Thonon les bains.

le temple d'Amstrad

devant le fabuleux succès d'AMSTRAD, nouveau standard en micro, GENERAL baisse les prix!

10, bd de Strasbourg 75010 Paris
Tél. 206.50.50
Métro Strasbourg/Saint-Denis

47 utilitaires pour l'AMSTRAD

EN ANGLAIS	EN FRANÇAIS
SUR CASSETTES	SUR CASSETTES
1 HOME BUDGET AMSOFT 245 F	14 TRAITEMENT DE TEXTE PRO 300 F
2 AMWORD 290 F	15 GESTION BANCAIRE 220 F
3 EASY AMSOFT 245 F	16 FACTURATION 350 F
4 TUTORIAL BASIC GUIDE 2° partie 245 F	17 GESTION DE STOCK 250 F
5 DEVPACK 290 F	18 TAPE FILE Gestion de fichier 350 F
6 DISQUETTES	19 GESTION COMPTABLE simplifiée 350 F
7 ENTREPRENEUR	20 TRANSCOUE utilitaire de copie 350 F
8 AMSTRAD ARTISTE	21 AMSTRAD ARTISTE 250 F
9 STAR WATCHER	22 EDITEUR SONORE POLYPHON. 150 F
10 MASTER FILE	23 DAO GRAPHISME 250 F
11 SYSTEME de gestion de fichier	24 GESTION DE FICHIERS
12 MICROSPREAD	25 MULTIGESTION 195 F
13 TABLETTE permettant le calcul financier et économique	26 CP GRAPH
14 MICROOPEN	27 UTILITAIRES graphiques pour la visualisation des postes établis à partir de multigestion
15 MICROSCRIPT	28 GESTION D'ENTREPRISE 245 F
16 MICROSCRIPT	29 GESTION DE STOCKS 245 F
17 MICROSCRIPT	30 MUSICOORE 195 F
18 MICROSCRIPT	31 COREPAINT 195 F
19 MICROSCRIPT	32 DESAIN assesté par ordinateur 150 F
20 MICROSCRIPT	33 GRAPHICOORE 245 F
21 MICROSCRIPT	34 DAO avec gomme, crayon à sonnerie et 3D
22 MICROSCRIPT	35 EASY BANK GESTION 195 F
23 MICROSCRIPT	36 EASY FILE FICHER 195 F
24 MICROSCRIPT	37 LOGICIS 390 F
25 MICROSCRIPT	38 SUPER COPY 120 F
26 MICROSCRIPT	39 GRAPHOLOGIE 150 F
27 MICROSCRIPT	40 GRAPHOLOGIE 150 F
28 MICROSCRIPT	41 GESTION BANCAIRE 370 F
29 MICROSCRIPT	42 TRAITEMENT DE TEXTE PRO 370 F
30 MICROSCRIPT	43 FACTURATION 600 F
31 MICROSCRIPT	44 GESTION DE STOCK 320 F
32 MICROSCRIPT	45 DISC-FILE Gestion de fichier 450 F
33 MICROSCRIPT	46 GESTION COMPTABLE simplifiée 600 F
34 MICROSCRIPT	47 ACCESS DIRECT 580 F

23 accessoires pour l'Amstrad

1 Câble raccord Amstrad/Imprimante 150 F	14 Magnétophone Lansay pour 664 390 F
2 Rallonge 1,50m Mont./Clavier 454 185 F	15 Câble 664 magnéto, K7 extérieur 50 F
3 House moniteur couleur 70 F	16 Joystick Quickshoot II 69 F
4 House moniteur monochrome 70 F	17 Joystick Quickshoot II 69 F
5 House clavier 70 F	18 2 joysticks Quickshoot II 199 F
6 House disquette DD1 55 F	19 Cassettes micro 20mm. 1 pièce 0,30 F
7 Synthétiseur vocal DKTonics 495 F	20 Disquettes 3 pouces 1 pièce 59 F
8 Ruban imprimante DMP1 95 F	21 Disquettes 3 pouces 10 pièces, 11 gratuites
9 Ruban Centronics 3102 85 F	22 Disquettes 3 pouces 10 pièces, 11 gratuites
10 Papier listing blanc 70g, 500 59 F	23 Boîte rangement 50 disq. 3 pouces 195 F
11 Papier disquettes (500 éq.) 70 F	24 22 2" unité disquette FD1 1790 F
12 Câble 664, 2° unité disquette FD1 290 F	25 Imprimante à matrice SILVER REED CTP 500 pour traitement texte sur Amstrad, chariot 33cm 3395 F
13 Boîtier interface 2 joysticks 190 F	

47 utilitaires pour l'AMSTRAD



22 livres sur l'AMSTRAD

1 Premiers programmes 98 F	12 Trucs et astuces CPC 464 149 F
2 18 jeux d'action 49 F	13 Jeux d'aventures, comment les programmer 129 F
3 56 programmes 78 F	14 Peeks et pokas du CPC 464 99 F
4 L'assembleur pratique 98 F	15 Graphiques et sons du CPC 464 129 F
5 Zan avec K7 248 F	16 Amstrad ouvert 99 F
6 Basic Amstrad CPC 464 100 F	17 Amstrad: automatisation à l'assembleur en français 195 F
7 102 programmes de jeu 120 F	18 Programmes basic pour le CPC 464 129 F
8 Amstrad en famille 120 F	19 Le langage machine pour le CPC 129 F
9 Utilisation de l'Amstrad CPC 464 100 F	20 HiSoft Pascal 450 F
10 La bible du programmeur Amstrad 249 F	21 Complete firmware specification 290 F
11 Le basic au bout des doigts CPC 464 149 F	22 D01 firmware specification 290 F

GENERAL casse les prix sur l'AMSTRAD et sur l'unité disquette DD1

CPC 464 monochrome 2690 F	CPC 664 couleur 5290 F
CPC 464 couleur 3990 F	Unité disquette DD1 1995 F
CPC 664 monochrome 3790 F	

Les nouveaux 128K seront disponibles début septembre. Nous prenons dès maintenant les réservations!

CPC 6128 monochrome (128K) 4490 F	GENERAL baisse les prix sur l'imprimante idéale pour Amstrad
CPC 6129 couleur (128K) 5990 F	CENTRONICS GCP 3102 1995 F
Nouvelle imprimante DMP 2000 2290 F	
Interface RS 232 590 F	

116 logiciels de jeu pour l'Amstrad

1 ROLAND ON THE RUN 130 F	23 PYRAMARMA 136 F	53 BLUGGER 99 F
2 ROLAND ANDY 130 F	24 FRUTY FRANK 99 F	54 BRIDGE IT 99 F
3 SNOOKER 130 F	25 CLUB IT 105 F	55 COLORIC 99 F
4 AMGOFF 130 F	26 INTERDICTOR PILOT 250 F	56 CLASSIC ADVENTURE 99 F
5 ROLAND DANS LE TEMPS 130 F	27 SURVIVOR 120 F	57 ERBERT 99 F
6 ROLAND GOES DIGGING 130 F	28 CODE NAME MAT 99 F	58 HARRIER ATTACK 99 F
7 PUNCHY 130 F	29 HUNCHBACK 99 F	59 FRED ELECTRONIC 140 F
8 FRED ELECTRONIC 130 F	30 CLUBIT 99 F	60 GOLF 99 F
9 HUNTER KILLER 130 F	31 ASTRO ATTACK 99 F	61 HAUNTED EDGES 99 F
10 HUNCHBACK 130 F	32 ROLAND ON THE RUN 99 F	62 LE GÉOGRAPHE 99 F
11 CHESS ECHOS 130 F	33 SNOOKER 99 F	63 LES ENVAHISSEURS 99 F
12 ROLAND aux OUBLIETTES 130 F	34 FOOTBALL MANAGER 130 F	64 ALU-COLA 99 F
13 ROLAND A LA CAVE 130 F	35 GHOSTBUSTERS 119 F	65 LETTRES MAGIQUES 99 F
14 SPANNERMAN 130 F	36 COMBAT LYNX 149 F	66 WONG LOOPY LOANDY 99 F
15 SPANNERMAN 130 F	37 KNIGHT LORE 149 F	67 NOMBRES MAGIQUES 99 F
16 EXODIT 130 F	38 LE MILLIONNAIRE 159 F	68 OH MUMMY 99 F
17 ROLAND ANDY 130 F	39 WORLD CUP 129 F	69 ROLAND LASCAL 99 F
18 ROLAND ANDY 130 F	40 KING 139 F	70 ROLAND ANDY 99 F
19 ROLAND ANDY 130 F	41 JET SET WILLY 129 F	71 POLCHINELLE 99 F
20 ROLAND ANDY 130 F	42 DEFENDOR DIE 110 F	72 ROLAND ON THE RUN 99 F
21 ROLAND ANDY 130 F	43 SERIE NOIRE 145 F	73 ROLAND IN TIME 99 F
22 ROLAND ANDY 130 F	44 BATTLE FOR MIDWAY 115 F	74 WORLD WAR II 99 F
23 ROLAND ANDY 130 F	45 FOREST AT WORLD END 75 F	75 MONOPOLIC 119 F
24 ROLAND ANDY 130 F	46 MESSAGE FROM ANDROMEDA 75 F	76 SPLAT 99 F
25 ROLAND ANDY 130 F	47 HUNCHBACK II 99 F	77 FANTASMA DIMONDO 99 F
26 ROLAND ANDY 130 F	48 HUNCHBACK III 99 F	78 AMBIAL SHIP SPEED 99 F
27 ROLAND ANDY 130 F	49 HUNTER KILLER 99 F	79 KANGARANG 99 F
28 ROLAND ANDY 130 F	50 JACK AND THE BEANSTALK 115 F	80 LE LABYRINTHE 99 F
29 ROLAND ANDY 130 F	51 DRAGON GOLD 99 F	81 RING OF DARKNESS 150 F
30 ROLAND ANDY 130 F	52 SPECIAL OPERATIONS 99 F	82 LA COURSE 99 F
31 ROLAND ANDY 130 F	53 ANIMAL 99 F	83 A LA BOUSSOLE 99 F
32 ROLAND ANDY 130 F	54 VEGETAL MINERAL 99 F	84 100LE PENDU 99 F

COMPLEMENTES POUR ORIC ET COMMODORE

DRIVE JASMIN II, DOUBLE TETE POUR ORIC ATMOS ET ORIC 1 3190 F
DRIVE 1541 POUR COMMODORE 64 2295 F
MAGNETOPHONE CASSETTES 1530 POUR COMMODORE 64 390 F
MAGNETOPHONE CASSETTES LANSAY POUR ORIC ATMOS 390 F
MONITEUR MONOCHROME ZENITH 31CM 895 F
MONITEUR COULEUR FIDELITY PAL PERITEL 2695 F
IMPRIMANTE SEIKOSHIA GP100 VC SPECIAL, VC 20 ET 64 1895 F

Apple* et compatibles

prix TTC - tarif valable à la date de parution de l'annonce - offre limitée aux stocks disponibles

APPLE II C*	BASIC MICROSOFT	CLAVIER MULTITECH APPLE
UNITE CENTRALE 128K azerty 9288 F	OMNIS II 3950 F	(90 touches) pour II+ et IIE 1170 F
MONITEUR 1548 F	PASCAL 1500 F	CARTE DE CONNEXION Série RS 232 C 795 F
SUPPORT MONITEUR 2750 F	CX MAC BASE 2750 F	CARTE DE PROGRAMMATION 2715/2752/2764 pour IIE et II+ 795 F
EXTERNAL DRIVE 2535 F	ABC BASE 3250 F	CARTE POUR 2 DISK DRIVE 395 F
SOURIS 766 F	AIRBORNE 490 F	CARTE LANGAGE 16K RAM + APPLE II+ 475 F
SAC DE TRANSPORT 330 F	COPY II MAC/MAC TOOLS II 590 F	CARTE MUSICALE II+ et IIE 850 F

MAC INTOSH*	LOGICIELS POUR II C*	LOGICIELS POUR II C*
MAC INTOSH* 512 K azerty 9288 F	TRAITEMENT DE TEXTE + TABLEUR JANE 1850 F	TRAITEMENT DE TEXTE EPISTOLE II C* 1800 F
UNITE CENTRALE + MONITEUR + SOURISOFT 27.348 F	VERSION CAL TABLEUR + GRAPHIQUE 1500 F	PFS GESTION ET FICHES 1600 F
MICRODISK DRIVE EXTERNE 3,5 pouces 3804 F	IMPRIMANTE IMAGEWRITER* 4218 F	IMPRIMANTE IMAGEWRITER* (français) 4218 F
KIT IMAGEWRITER* (français) POUR MAC* 782 F	VALISETTE MAC* 433 F	

APPLE II E*	DIVERS	DIVERS
UNITE CENTRALE 64K azerty 6532 F	JOYSTICK POUR APPLE IIE et 2C équipé de 2 trims pour recherche du point zéro, construction robuste 159 F	CARTE D'UNITE CENTRALE 6502 + 280 + 64K DE RAM (sans 4164) 4995 F
MONITEUR + ACCESSOIRES 1526 F	BOITE RANGEMENT POUR 60 DISQUETTES 3 P 1/2 255 F	INTERFACE GRAPPLER 1695 F
LECTEUR DISQUETTES + CONTROLEUR PRO DOS français 3153 F	BOITE PLASTIQUE 10 DISQ. 28 F</	

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS Commodore Vic 20, magnéto, joystick, nombreux programmes, 1500 F. Christophe MARIN, avenue du golf, villa Bendinat, 62520 Le Touquet. Tel : (21) 05 16 13 après 17H30.

CHERCHE liste des POKE et un compilateur (s'il en existe un) pour Vic 20. Pascal Rios, 11 impasse des Hauts Bouleaux, 78460 Villepreux. Tel : (3) 462 46 14.

VENDS Vic 20 (Pal et Sécam), avec lecteur de K7, module d'expansion, cartouche mémoire 16K, 2 K7 d'autoformation au Basic et Quiz Master et quelques jeux, le tout en bon état, dans son emballage d'origine pour 1500 F. Mr LABREGÈRE au 785 81 60 aux heures de bureau.

VENDS 100 logiciels pour Vic 20, tous en LM très bon niveau. Vends kit extension cartouches 5 connecteurs, 350 F. P.GOUIN, carrefour de la chatte, 72140 Pezès-le-Robert. Tel : (43) 20 22 60.

VENDS Vic 20, assembleur, K7 de jeux, magnéto, prise, documentation, 2000F (valeur 2800F). Laurent DALLE, La chaumette, 48120 St Alban.

VENDS Vic 20, lecteur de K7, 8K Ram, autoformation au Basic 1er volume, 2 cartouches (Radar Rat Race et Cosmic Cruncher), 1er volume de Softèque avec K7, 3 livres de jeux, 2 livres sur le Vic lui-même, le tout 2000 F. Tel : (32) 32 66 36.

ZX 81

CHERCHE correspondant ou correspondante possesseur de ZX 81 16K pour échange de programmes sur K7 ou listings. Réponse assurée. Frédéric AUBRY, 42 rue de la république, 93100 Montreuil.

VENDS ZX 81 (3.85), 16K (6.85), clavier ABS, nombreux programmes 16 ou 1K (Galaxian, Rex, Flight simulation, Island, etc.), livres (Passeport pour ZX 81, Montages pour ZX 81, etc.), revues (HHHHebdos...), K7 (6 supers programmes de jeux) pour 1100 F. (valeur environ 2000F). Vends Vectrex (11.84) sous garantie, 6 K7 de jeu dont (Web warb, Berzerk, Armor attaque...), 1200 F. René NATHAN, 23 allée des effes, 94260 Fresnes. Tel : 237 55 27.

VENDS ZX 81, 16K, cordons, manuel, cours d'initiation, initiation au langage machine, nombreux listings (jeux et utilitaires), 2 K7 (3D formule 1 et Panique), très nombreux livres, valeur approximative de 1600F, vendu 1200 F. F.B., route de Pernes, 84740 Velleron. Tel : (90) 62 07 91.

CHERCHE correspondant pour échange de programmes ZX 81 16K. Laurent COLOMBIES, 127 avenue de Lunéville, 54110 Dombasle.

VENDS ZX 81, 16K, clavier mécanique (700F), extension 32K, garantie 7 mois (450F), clavier Pro, garantie 7 mois (450F), extension HRG, garantie 6 mois (380F), livre de programmes (50F), 2 K7 de jeux de 90 minutes (30F), ou le tout 1800 F. M. ALVY au (71) 40 67 36 aux heures de repas. NDG : On peut n'acheter que les garanties ?

VENDS ZX 81, 16K, TV N/B 43 cm, 7 K7, nombreux programmes, livres et listings, le tout 1000 F. Laurent HEUDE, 7 rue Louis Blanc, 02300 Chauny. Tel : (23) 38 05 79 le midi.

VENDS ZX 81, 16K, 4 K7 dont 2 de 5 jeux et 1 de 9 jeux, clavier ABS, magnéto K7, nombreux programmes, livre de Basic, tous les raccords, 1000 F. Olivier VAILLANT, 8 rue George le Bigot, 91800 Villejuif.

VENDS ZX 81, 16K, clavier pro, magnéto, inverseur vidéo, beep clavier, nombreux logiciels, livres, valeur 2600F, vendu 1600 F. Pancaldi, Languedoc 2, place Paul VALERY, 84280 Grande Motte. Tel : (67) 56 18 66.

VENDS ZX 81, 32K, 14 K7 de jeux, nombreux HHHHebdos, 4 manuels de programmation, clavier mécanique ABS, valeur 1900F, vendu 1000 F. Tel : (8) 332 28 33 le soir. Grégoire de ROTALIER, 12 bis rue de Metz, 54000 Nancy.

CHERCHE généreux donateur de tout matériel informatique (genre ZX 81, Spectrum, etc.), même en très mauvais état. Philippe STRAGIOTTI, Crêt des pierres 5, 2926 Boncourt, Suisse.

DIVERS

VENDS TV couleur, marque Grundig, 63 cm, 2000F. Tel : 358 45 23.

VENDS Séga 3000, 16K, alimentation, cordons, manuel, 2 livres, 4 cartouches, K7, magnéto, 1700F. M.Roux. Tel : 733 92 91 après 18H.

VENDS ou échange, voiture radio commandée Yankee 4x4, complète, divers accessoires, le tout pour 2200F, valeur neuve 4500F, ou échange contre matériel Apple IIe. Vends ou échange poste CB 120 CX Superstar 360 FM, divers accessoires, le tout 2500F, valeur 5000F, ou échange contre Apple IIe. Koni au 293 36 38.

VENDS imprimante Centronics GLP 3101 80 colonnes (interface parallèle et série). Vends Spectravideo SV318, K7 SV904. Vends Vic 20, K7. Vends Yéno DPC 64 (MSX), K7. Prix à débattre. M.Pereira. Tel : (1) 668 13 28.

VENDS TV noir et blanc 36 cm système pal, 350F, fonctionne avec Oric sans modulateur. Tel : 007 91 89.

VENDS ordinateur Exelvision, servi 4 mois, manettes, lecteur de K7, 2 jeux, garantie 5 ans, valeur 3600F, vendu 2300F. Tel : 51 81 17.

VENDS imprimante (Timex 2040) pour Sinclair, 5 rouleaux 1/4 papier (ça vaut le coup, il n'est pas gratuit), encore sous garantie (les contacts gommés de mon ZX ont rendu l'âme), -30% sur prix d'achat. Tel : (45) 78 47 30. P.Damoiseau.

VENDS revues info, BD, sciences, etc. Liste sur demande à Xavier Maudet, BP 8, 79700 Mauléon.

VENDS Vectrex, jeu vidéo indépendant, 2 K7 (Scramble et Star-Hawk), prix 1200F à débattre. Tel : 358 45 23 après 18H.

VENDS Yéno SC 3000, 3 K7, 2 manettes, 3 livres d'informatique, nombreux programmes, appareil sous garantie encore 6 mois, valeur totale 3200F, vendu 2300F. Tel : (1) 377 45 64.

VENDS Vidéo-Génie 16K (compatible TRS 80), lecteur de K7, plusieurs logiciels (arcade, aventures, gestion, éducatif, etc.) avec documentations, livres, nombreuses fiches de programmes, trucs, excellent état, 3000F. Tel : (27) 86 00 68 ou (21) 05 21 08.

VENDS Laser 200, magnéto-phone, logiciels, livres, peu servi, votre prix sera le mien. Tel : 783 50 20 (le soir) ou 346 82 02 (bureau), J.Bachelier.

VENDS BBC B 64K (20.7.84), assembleur désassembleur (Rom), Forth, Joystick, câble imprimante, cordon K7, péritel, nombreux jeux, documentation, livres, 4000F. M.Nguyen, 93130 Noisy le sec. Tel : 840 34 67 (après 19H).

VENDS Aquarius, extension 16K, magnéto, péritel ou UHF (pal), cordons, manuel, cartouche de jeu, quelques programmes simples, manettes de jeu, 1800F, bien entretenu. Hervé Hennino, 20 rue de la borne, 78490 Les Mesnuls. Tel : 486 87 94.

CHERCHE imprimante PC 100 pour Ti 58c (préciser quel type A, B ou C), même en mauvais état. Faire offre. Ecrire à Philippe Charlot, 105 rue du 4 Aout, 69100 Villeurbanne.

VENDS EXL 100, K7 Tennis, 2 manettes de jeux pour 1900F. Christophe Fernand-Genty, 13 rue Pierre Curie, 44800 St Herblain. Tel : (40) 40 97 44.

VENDS nombreuses cartouches pour ordinateur Vidéopac C52 ou Jet25 à des prix très intéressants (liste sur simple appel). Benoît Blaszczyk, 1 chemin d'engagement, 62260 Auchel. Tel : (21) 27 17 41.

ACHETE comptant interface CGV, adaptateur d'antenne PHS 60, modèle universel. Ramefison, 11 rue de Norvège, 44000 Nantes.

VENDS CBS coléco complète (console, transformateur, manettes), 2 K7 (Donkey Kong, Déca-thon), adaptateur UHF, 850F, ou échange contre O.I. Laurent Tournade, 55 avenue de Verdun, 12200 Villefranche de Rouergue.

CHERCHE contacts avec possesseurs de QL Sinclair résidant en nouvelle Calédonie en métropole. J.Chevron, BP 382, Nouméa, Nouvelle Calédonie.

VENDS Sony HB 75 P Hit Bit MSX, archineuf (3 à 5 heures d'utilisation) pour cause changement d'avis, 2 livres, programmes, prix à discuter. Christian Monnin, chemin du coteau, 251422 Grandson 2, Suisse. Tel : 024 24 18 49 le soir.

LEU JI V O R I S O ! B ? ? ? *



L'ORIC ATMOS PÉRITEL

Un appareil compact et performant, doté de 64K Octets de mémoire vive, d'un Basic puissant (graphisme haute résolution, 8 couleurs, effets sonores) et d'un clavier mécanique complet. Sa sortie PÉRITEL est maintenant auto-alimentée. Il dispose d'une gamme importante et variée de logiciels en français, et peut recevoir de nombreux périphériques pour convenir à l'apprentissage, la programmation, le jeu et à un certain nombre d'applications semi-professionnelles.

L'ATMOS est livré avec 2 cassettes de jeux, une cassette de démonstration, son câble Péritel et son manuel d'utilisation en français.

990 F

Enfin un vrai disque pour l'ORIC !

Ce périphérique-réel manquait vraiment à l'ATMOS et à l'ORIC 1 pour leur donner accès à des applications de type professionnel. Une unité de disque, c'est avant tout une mécanique, ici une unité de disque 3 pouces et une électronique pour le contrôler, fabriqué dans l'usine de Normandie. Un lecteur de disquettes enfin n'est rien sans un DOS (Système d'Exploitation du disque), SEDORIC est canémené génial. Jugez plutôt :

Rapidité maximum (2,3 secondes pour charger ou sauvegarder 32K !), accès séquentiel et direct, 90 instructions comprenant les commandes du DOS, un Basic étendu et des aides à la programmation, touches de fonction etc... Il demeure d'une extrême facilité d'emploi.

2490 F

SEDORIC ? génial !

Nouveau

Kit ORIC 1 → ATMOS : disponible !

Ce Kit permet aux possesseurs d'ORIC 1 de transformer leur ordinateur partiellement (clavier seulement) ou totalement (clavier + ROM) en ATMOS. La transformation ne demande aucune soudure ni outillage spécial. Le kit comprend :

Un boîtier ATMOS complet avec clavier mécanique, une ROM 1.1 ATMOS, un connecteur de clavier, un manuel ATMOS et un emballage d'origine complet.

490 F

Périphériques et Accessoires :

Moniteur couleurs spécial OR14	2750 F	Imprimante MCP 40 plotter 4 couleurs	900 F
Moniteur monochrome vert HR 12"	1150 F	Câble pour imprimante palette	150 F
Câble pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de recharge pour impr	18 F
Modulateur Noir et Blanc UHF	295 F	Jeu de stylos de recharge	40 F
Modulateur couleurs UHF	485 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	350 F	Joystick type "Gachet 1"	95 F

ORIC ATMOS : L'ordinateur pour apprendre

Langages :	Educatifs :	Dessin :	et les jeux...
Basic Français	150	Conjugaisons	100
Cours de Basic	150	Planète bleue (Géogr.)	120
Compilateur LM	172	CALORIC (diététique)	120
J'apprends le Forth	172	Calcul Mental	120
LOGO	150	Course aux lettres	95
Assembleur	260	J'apprends l'anglais	140
Moniteur 1.0	140	TIC TAC	120
		D.A.O	100
		ORIGRAPHIE	290
		J'apprend la CAO	180
		Images	180
		VORTEXTE (trait.texte)	240 F
		Musique :	
		Editeur musical	95
		Cobra pinball	140
		Meurtre à grande vitesse	180
		1815 (Wargame)	160
		Super Jeep	120
		Scuba Dive	80
		Green Cross Toad	85

La politique ORIC : prix, qualité, services

PRIX : Le nouveau prix de l'ATMOS a de quoi surprendre : il le place directement hors de portée de tous ses concurrents du moment. Ce prix n'est ni une promotion, ni un prix de braderie ou de liquidation : c'est le nouveau prix de l'ORIC ATMOS, du aux conditions de la reprise, et à l'excellente compétitivité de la nouvelle équipe.

QUALITÉ : La nouvelle chaîne de fabrication en Normandie a sorti ses premiers ATMOS dotés d'améliorations techniques. Une procédure très stricte de contrôle-qualité a été mise en place : des tests sévères à tous les stades de l'assemblage et en fin de chaîne assurent une fiabilité impeccable.

SERVICES : Enfin, EUREKA assortit sa nouvelle campagne d'une politique de services et d'information pour les revendeurs et les utilisateurs. Un serveur Minitel est déjà en place, et des détails vous seront bientôt communiqués sur tout ce que vous pourriez obtenir.

ORIC Naturalisé Français !

Le premier juin 85, la Société EUREKA a racheté ORIC INTERNATIONAL, tous les droits, brevets et produits qui s'y rattachent, avec l'intention affirmée de continuer pour ORIC une carrière jusqu'à triomphale, et d'en faire une marque française de premier plan. Les ATMOS sont désormais assemblés dans son usine en Normandie, avec quelques modifications spécifiques : l'alimentation de la prise Péritel est maintenant assurée par l'ordinateur, ce qui supprime un transformateur et un branchement supplémentaire. Une équipe d'ingénieurs et de programmeurs a été constituée pour élaborer tous les nouveaux produits "Hard" et "soft" que les utilisateurs pourront souhaiter.

GARANTIE : un Réseau SAV

Grâce à l'implantation d'un réseau de points de vente agréés ORIC, EUREKA assurera sur toute la France une présence commerciale importante, ainsi qu'un service "près-vente" digne de ce nom.

Toutefois, ORIC profitera de sa position de constructeur pour effectuer toutes les opérations de maintenance en usine. Les utilisateurs seront ainsi assurés à toute intervention de recevoir un ordinateur possédant les caractéristiques d'un appareil neuf.

Toutefois, pour ne pas immobiliser un appareil en SAV, il sera procédé à des échanges de cartes dans les centres agréés.

DES ENSEMBLES "PRETS A BRANCHER"

Version "Cassette"

Ensemble n° 1 monochrome comprenant :

- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur Monochrome 12" HR

L'ensemble : **2290 F**

Ensemble n° 2 couleurs comprenant :

- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur couleurs spécial OR 14

L'ensemble : **3490 F**



Version "Disquette"

Ensemble n° 3 monochrome comprenant :

- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur monochrome 12" HR
- MICRODISC ORIC Complet
- Disquette master SEDORIC

4290 F

Ensemble n° 4 couleurs comprenant :

- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur couleurs spécial OR 14
- MICRODISC ORIC complet
- Disquette master SEDORIC

5490 F

ORIC : La Micro-école

Les matériels ORIC sont en vente chez votre distributeur habituel, dans les centres agréés ORIC et par correspondance en retournant le bon ci-contre à **Eureka Informatique**

39 Rue Victor Massé 75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX 649 385 F

M.	Qté	Description	Prix
Rue			
Code	Ville		
désire commander les matériels et logiciels suivants :			Total :
Ci-joint mon règlement par			

Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

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

Vous avez déjà eu droit aux discours suivants, dans votre page chérie par-dessus tout :
 ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86 91 94
 ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92 94
 APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93 94
 THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89 94 98
 COMMODORE → 60 65 70 75 85 90 94



L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur CBM 64

Les vacances se poursuivent pour certains ! Sébastien, votre discoureur habituel, vous envoie ses bons souvenirs du Bourkina Fasso et me refille la plume pour vous entretenir de votre micro unique et préféré. Comme rien ne vaut un peu de variété dans les menus lourds à digérer, vous ne trouverez pas aujourd'hui ce lent défilé indigeste d'instructions mais plutôt deux petites routines pour magouiller tranquille avec l'écran.

dans la pile. Puis on va décaler tous les autres éléments de la ligne vers la gauche. Dès que le dernier (\$ 427) sera passé à la bonne place (\$ 426) nous pourrions ressortir celui sauvé dans la pile et l'insérer à la fin de la ligne. Vous y croyez pas ? Dommage ! Tapez donc le petit listing ci-dessous et vérifiez que je ne vous raconte pas de craques en le lançant. Auparavant, placez quelques lettres sur la ligne 1, ce sera plus joli.

```

0036 85 FE INC #FE
0038 E8 INX
0039 F0 19 CPX #19
003E D0 D3 BNE #0010
003D 00 BRK
    
```

Ce coup-ci, vous restez baba ? Normal, moi-même pas plus tard qu'hier au soir je la connaissais pas celle-là, alors c'est vous dire que j'aime faire partager mon ignorance.

ESPLICASSIONNESSES

Les neuf premières instructions sont les initialisations de la routine. Pour réussir à parcourir toute la page sans avoir à courir sur des kilomètres de listing, il faut trouver une ruse d'enfer : on reprend le noyau de tout à l'heure et on généralise !

Au lieu de reproduire une fois par ligne la série d'instructions de la première routine, on va utiliser l'adressage indirect indexé. Pour ça, il faut disposer de deux octets en page zéro pour y installer l'adresse de début de chaque ligne, adresse que l'on modifie à chaque fois qu'on change de ligne. Ça c'est pour l'indirection. L'indexation (obligatoirement avec Y, dans ce cas d'adressage) s'occupera de modifier l'adresse de telle façon que l'on parcourra tous les caractères de chaque ligne.

En fait, on installe deux adresses sur seize bits en page zéro, pour la seule raison qu'un caractère pris à la position A doit être installé à la position A-1 et qu'il est plus facile de se servir d'une nouvelle référence (\$ FB et \$ FC) plutôt que modifier deux fois pour chaque caractère les valeurs de la première adresse de référence (\$ FD et \$ FE).

Dès qu'une ligne est terminée, on modifie dans la joie et la bonne humeur les deux adresses en page zéro en les faisant pointer sur le début de la ligne suivante. Le registre X sert dans cette routine de compteur de lignes. Dès qu'il est arrivé à 25 (\$ 19) le processus de décalage s'arrête. Si vous voulez faire tourner la page plutôt que la décaler d'un cran sur la gauche, remplacez le BRK de la fin par un JMP \$ C000.

Alors l'intermède de retour de vacances vous a plu ? Merci beaucoup ! Le prochain cours sera à nouveau à la charge de Sébastien, moi je retourne en vacances...

LISTING 1

```

0000 A2 00 LDX #100
0002 AD 00 04 LDA #0400
0005 43 PHA
0006 BD 01 04 LDA #0401,X
0009 90 00 04 STA #0400,X
000C E8 INX
000D E0 28 CPX #28
000F D0 F5 BNE #C006
0011 68 PLA
0012 CA DEX
0013 90 00 04 STA #0400,X
0016 00 BRK
    
```

Vous avez vu le coup de l'adressage indexé ? Il permet de s'occuper successivement des 40 caractères de la ligne sans avoir à modifier les adresses de chargement et de sauvegarde pour chacun d'entre eux (les caractères, eh pomme). Là quand même, je vous ai bien eus ; vu que la routine ne décale les caractères de la ligne 1 qu'une seule fois ! Si vous voulez que ça tourne (et ça ne s'arrêtera pas de si tôt) remplacez le BRK par un subtil mais néanmoins grandiose JMP \$ C000. Dès lors (merci Jacques), dès que vous aurez lancé vous n'aurez plus que le STOP/RESTORE pour stopper le manège. Au fait, pour admirer dans les meilleures conditions qu'il soit cette routine, tapez sur la première ligne le nom de votre copie ou de votre maman et lancez l'exécution.

SUR-RUSE

C'était cool et facile ? Ok, on passe la grande vitesse et je vous balance la même chose, mais sur tout l'écran. Quelques précisions sur le mode de fonctionnement du programme suivront celui-ci, mais rien de tel que d'essayer de comprendre par soi-même. Alors à vos claviers, et que ça tape crénom !

LISTING 2

```

0000 A9 00 LDA #00
0002 85 FB STA #FB
0004 A9 04 LDA #04
0006 85 FC STA #FC
0008 85 FE STA #FE
000A A9 01 LDA #01
000C 85 FD STA #FD
000E A2 00 LDX #00
0010 A0 00 LDY #00
0012 B1 FB LDA #FB,Y
0014 48 PHA
0015 B1 FD LDA #FD,Y
0017 91 FB STA #FB,Y
0019 08 INY
001A 00 28 CPY #28
001C D0 F7 BNE #C015
001E 88 DEY
001F 68 PLA
0020 91 FB STA #FB,Y
0022 A5 FB LDA #FB
0024 18 CLC
0025 69 28 ADC #28
0027 85 FB STA #FB
0029 90 02 BCC #C02D
002B E6 FC INC #FC
002D A5 FD LDA #FD
002F 18 CLC
0030 69 28 ADC #28
0032 85 FD STA #FD
0034 90 02 BCC #C038
    
```

LE MOT SECRET

UN MOT SECRET EST CACHE DANS CETTE GRILLE, POUR LE TROUVER RAYEZ TOUTES LES CONSONNES

G	G	G	G	G	G
G	E	A	U	G	G
G	G	G	G	G	G
Q	Q	Q	Q	Q	Q
Q	Q	Q	Q	Q	Q
Q	Q	Q	Q	Q	Q

- l'interrogation concerne alors le clavier : une touche a-t-elle été enfoncée ? Si oui cette touche doit être reconnue et le caractère correspondant doit être affiché à l'écran. Sinon on continue !

- le micro-processeur passe alors au lecteur de disquettes en testant tout d'abord la présence d'un caractère à charger ou, dans le cas d'une réponse négative, à écrire sur la disquette. En fonction du résultat continuer à charger à partir de la disquette ou à écrire sur la disquette ou, enfin, reprendre la scrutation au départ.

Vous voyez que cette exploration systématique des différents périphériques nécessite un nombre de manipulations d'autant plus important que les unités d'entrées-sorties se multiplient. D'autre part si une seule unité est connectée à l'ordinateur, la nécessité d'accomplir la scrutation se fera toujours sentir. Nous pourrions illustrer cette démarche informatique par le schéma de fonctionnement et l'organigramme suivants.

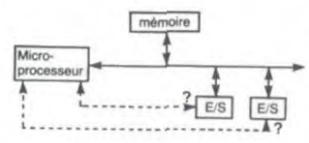
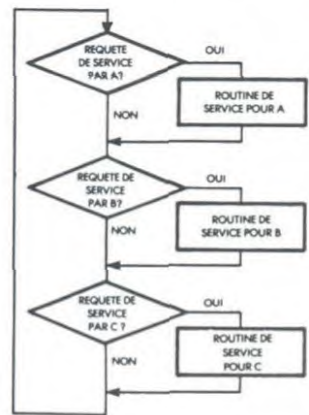


Schéma de scrutation des périphériques



Organigramme de la boucle de scrutation

Cette méthode présente néanmoins de nombreux avantages d'implantation dans un système informatique du fait de sa simplicité : aucune installation hardware spécifique n'est nécessaire et la synchronisation des entrées-sorties sera conservée avec le fonctionnement du programme. Malgré tout, de nos jours, vous ne trouverez plus guère d'ordinateur fonctionnant sur ce principe désuet car trop

grand dévoreur de temps de calcul. Il paraît impensable aujourd'hui de faire tourner une machine en sachant qu'elle consacrera plus de la moitié de son temps à vérifier qu'aucune unité d'entrées-sorties n'a besoin du micro-processeur à part le programme en cours. De plus à force de chercher qui a besoin de lui, le micro-processeur risque d'accumuler les retards au point de manquer une requête de la part de l'un des périphériques.

Les informaticiens se penchent sur le problème, constatant qu'avec la diversification des unités d'entrées-sorties, leur méthode de scrutation ne pourrait guère suffire. Ce fut le départ de la conception des deux méthodes évoquées plus haut : le DMA et les interruptions. Malgré tout, si l'ensemble des périphériques n'est plus gérés par scrutation, il reste que certains bénéficient encore de cette méthode : les claviers connectés au micro-processeur profitent ainsi de cette gestion.

Les interruptions

Nous avons vu dans le cours précédent ce à quoi correspondait les interruptions dans leur principe de fonctionnement général. Elles mettent en oeuvre une partie hardware d'une part (la ligne d'interruption directement reliée à une broche du micro-processeur) et d'autre part une partie software (la routine de gestion des interruptions). Pour mieux vous permettre de saisir la différence fondamentale entre cette gestion des entrées-sorties et celle de la scrutation regardons le schéma suivant.

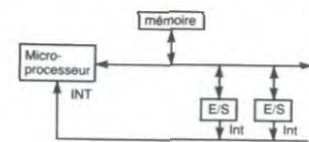


Schéma d'interruptions des périphériques

En comparant les deux schémas, nous nous rendons compte immédiatement de la différence fondamentale entre les deux méthodes de gestion. L'une monopolise sempiternellement le micro-processeur (scrutation) alors que l'autre fait appel au processeur uniquement en cas de besoin (interruption). L'économie de temps ainsi réalisée permet d'améliorer sensiblement la rentabilité du processeur puisqu'il ne perd plus son temps à vérifier si un périphérique a besoin de lui.

Il reste à résoudre le problème de l'ordre de priorité entre les différents périphériques tout comme le problème du retour au travail abandonné lors de l'interruption.

ALLAH TAK

Vous avez tous, un jour ou l'autre, ouvert votre superbe manuel Commodore à la page 64 (si c'est la version anglaise). Là, coincée dans un texte inintelligible, repose une carte aussi précieuse que celle donnant l'emplacement du trésor de Barbe-Verte : l'organisation de la mémoire écran texte. Elle vous ouvrira des perspectives, telle celle des Champs-Élysées, lorsque vous aurez vu tout ce qu'on peut lui faire subir comme outrages divers et variés. A quoi ressemble-t-elle ? Ouvrez donc ce fichu manuel et ne m'en parlez plus !

Aujourd'hui, nous allons faire rouler tout ça, histoire de s'en mettre plein les mirettes. Bien sûr, nous pratiquerons notre scrolling horizontal en deux étapes : d'abord une ligne, puis tout l'écran, des fois que certains ne suivraient pas mes explications fumeuses. Pas que vous soyez bêtes, mais plutôt que je sois mauvais pédagogue (aux gogues, dites-vous ?).



Pour mémoire, l'écran c'est : 40 colonnes et 25 lignes. Facile ! La numérotation de Commodore frise l'évidence (pour une fois, remercions-les) : 1024 (\$ 400) pour la première case en haut à gauche, celle qui la suit immédiatement à droite se colle le dossier 1025 (\$ 401) jusqu'à la dernière de la ligne qui se nomme 1063 (\$ 427) et enfin au galop jusqu'à la dernière en bas à droite 2023 (\$ 7E7). Vous voyez qu'il n'y a pas de quoi se taper la tête contre les murs : la simplicité règne dans cette mémoire écran.

Alors qu'allons-nous bricoler pour que cette fiche page accepte de tourner ? Essayons-nous, en bons apprentis magiciens que nous sommes, en tentant l'opération sur la première ligne écran. Réfléchissons un brin ! On va lancer le manège vers la gauche, ce qui revient à dire que le premier caractère à gauche doit passer complètement à droite et tous les autres se décaler d'un rang vers la gauche. Élémentaire, à condition de ne pas détruire le dernier caractère de la ligne en y installant celui de gauche (le premier), ni dégommer celui de gauche en l'écrasant avec son voisin de droite. Voyez-vous la ruse de siox que nous allons utiliser ? Non ? C'est pas grave, je ne vais pas la garder pour moi !

RUSE

Nous allons ôter le premier caractère (\$ 400) et le sauver

JACK'S MINE

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

Laurence DOREAU

ERRATUM sur MSX
MEGASPACE du n° 92.
Veuillez rajouter la ligne 4030 et compléter ainsi la ligne 4035.

```
4020 X1=10:Y1=155
4030 GOSUB350
4035 SWAPCS,CD:FORI=1970TO212STEP3:
LINE(I,1001-I+A,90),CS:LINE(1391-I
,1001-1391-I-A,90),CS:A#A+2:PSET(I
,120),CD:NEXT:I=AO
```



suite du N° 98

```
870 PSET (165,28):DRAW"XES":PSET (2
25,28):DRAW"XES":PSET (145,58):DRA
W"XES":PSET (185,58):DRAW"XES":PS
F(155,88):DRAW"XES":PSET (225,88)
: DRAW"XES":PSET (145,118):DRAW"XES
":PSET (205,148):DRAW"XES":PSET (1
55,148):DRAW"XES":
880 VIE=3:SC=0:NI=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"XDS":PSET (
103,143):DRAW"XDS":PSET (103,113):
DRAW"XDS":PSET (103,83):DRAW"XDS":
:PSET (103,53):DRAW"XDS":PSET (103,
23):DRAW"XDS":
950 PSET (8,143):DRAW"XDS":PSET (8,
113):DRAW"XDS":PSET (8,83):DRAW"XDS
":PSET (8,53):DRAW"XDS":PSET (8,2
3):DRAW"XDS":
960 PSET (58,143):DRAW"XDS":PSET (5
3,113):DRAW"XDS":PSET (53,83):DRAW
"XDS":PSET (48,53):DRAW"XDS":PSET
(58,23):DRAW"XDS":
970 PSET (233,173):DRAW"XDS":PSET (
233,143):DRAW"XDS":PSET (233,113):
DRAW"XDS":PSET (233,83):DRAW"XDS":
:PSET (233,53):DRAW"XDS":PSET (233,
23):DRAW"XDS":
980 PSET (183,173):DRAW"XDS":PSET (
173,143):DRAW"XDS":DRAW"XDS":PSE
T (203,113):DRAW"XDS":PSET (203,83)
: DRAW"XDS":PSET (203,53):DRAW"XDS"
: PSET (183,23):DRAW"XDS":
990 PSET (138,23):DRAW"XDS":PSET (1
53,53):DRAW"XDS":PSET (163,83):DRA
W"XDS":
1000 COLOR12:PRESET (10,184):PRINT#
1,"SCORE NIVEAU VIES":COL
OR15:PRESET (50,184):PRINT#1,SC:PRE
SET (155,184):PRINT#1,NI:PRESET (220
,184):PRINT#1,VIE
1010 X=15:Y=163:A=200:B=171:C=10:D
=132:E=20:F=151:G=60:H=42:I=150:J=1
35:K=140:L=72:M=123:N=10:O=123:P=9
0:Q=180:R=21:T=10:U=100:VV=230:WW=
40:AA=90:BB=81:CC=140:DD=105
1020 PUTSPRITE1,(X,Y),9,1
1030 PUTSPRITE15,(CC,DD),12,4:PUTS
PRITE7,(M,N),12,8:PUTSPRITE8,(Q,P)
,12,8:PUTSPRITE12,(T,U),15,15:PUTS
PRITE13,(VV,WW),15,15:PUTSPRITE2,(
A,B),6,13
1040 PUTSPRITE11,(Q,R),6,13:PUTSPR
ITE14,(AA,BB),6,13:PUTSPRITE3,(C,D)
,13,6:PUTSPRITE5,(G,H),13,6:PUTSPR
ITE6,(K,L),13,6:PUTSPRITE9,(E,F),
14,10:PUTSPRITE10,(I,J),14,10:PUTS
PRITE3,(C,D),13,6:PUTSPRITE5,(G,H)
,13,6
```

```
1050 PUTSPRITE6,(K,L),13,6:PUTSPRI
TE2,(A,B),6,12:PUTSPRITE11,(Q,R),6
,12:PUTSPRITE14,(AA,BB),6,12:PUTSP
RITE9,(E,F),14,9:PUTSPRITE10,(I,J)
,14,9:PUTSPRITE3,(C,D),13,6
1060 PUTSPRITE5,(G,H),13,6:PUTSPRI
TE6,(K,L),13,6:PUTSPRITE2,(A,B),6,
13:PUTSPRITE11,(Q,R),6,13:PUTSPRIT
E14,(AA,BB),6,13:PUTSPRITE9,(E,F),
14,10:PUTSPRITE10,(I,J),14,10:PUTS
PRITE3,(C,D),13,7
1070 PUTSPRITE5,(G,H),13,7:PUTSPRI
TE6,(K,L),13,7:PUTSPRITE2,(A,B),6,
14:PUTSPRITE11,(Q,R),6,14:PUTSPRIT
E14,(AA,BB),6,14:PUTSPRITE9,(E,F),
14,11:PUTSPRITE10,(I,J),14,11
1080 REM
1090 A#A-VT:IFA<135THENA=240
1100 C#C-VT:IFC<10THENC=108
1110 E#E-VT:IFE<115THENF=10
1120 G#G-VT:IFG<108THENG=10
1130 K#K-VT:IFK<140THENK=240
1140 N#N+2+VT:IFN>165THENN=10
1150 P#P+2+VT:IFP>165THENP=10
1160 I#I+2+VT:IFI>240THENI=140
1170 Q#Q-2+VT:IFQ<135THENQ=240
1180 T#T+1+VT:IFT>110THENT=10
1190 AA#AA+2+VT:IFAA<10THENAA=110
1200 VV#VV+2+VT:IFVV>240THENVV=140
1210 CC#CC+VT:IFCC>240THENCC=140
1220 REM
1230 REM DEPLACEMENT JACK
1240 REM
1250 S=STICK(ST)
1260 IFFPOINT(X+12,Y+8)<5ANDS=3ORS
=2ORS=4THENX=X+V:PUTSPRITE1,(X,Y),
9,2
1270 IFFPOINT(X,Y)<5ANDS=7ORS=6ORS
=8THENX=X-V:PUTSPRITE1,(X,Y),9,3
1280 REM
1290 REM VERIF. ETAGES
1300 REM
1310 IFFPOINT(X,Y+1)=10ORPOINT(X+2,
Y+1)=10ORPOINT(X+4,Y+1)=10ORPOINT(
X+6,Y+1)=10ORPOINT(X+8,Y+1)=10THEN
1340
1320 IFFPOINT(X,Y+23)=10ORPOINT(X+2
,Y+23)=10ORPOINT(X+4,Y+23)=10ORPOI
NT(X+6,Y+23)=10ORPOINT(X+8,Y+23)=1
0THEN1360
1330 GOT01380
1340 IFS=1ANDY>13THENY=Y-30:PUTSPR
ITE1,(X,Y),1,1:PLAY"V10L6404AFGB"
1350 GOT01380
1360 IFS=SANDY<163THENY=Y+30:PUTSP
RITE1,(X,Y),1,1:PLAY"V1004BQFA"
1370 REM
1380 REM VERIF. FIL
1390 REM
1400 IFFPOINT(X+2,Y+17)=15THENPUTS
RITE1,(X,Y),1,16:Y=Y+1+VT:ONSPRITEG
OSUB1680:GOT01030
1410 IFFPOINT(X+2,Y+17)=14THENMA=(1
63-Y):Y=Y+MA:GOT01020
1420 REM
1430 REM VERIF. CHUTE
1440 REM
1450 IFFPOINT(X+4,Y+17)=1THEN1460EL
```

```
SE1510
1460 SPRITEOFF:FORM=1T0250:SOUNDS,
10
1470 SOUND0,M:PUTSPRITE1,(X,Y),1,17
:Y=Y+1
1480 IFY=171THENPUTSPRITE1,(X,Y),0
:GOT01680
1490 NEXTM
1500 REM
1510 REM VERIF. OBJETS
1520 REM
1530 IFFPOINT(X+8,Y+10)=3THENGOSUB1
770:PSET(X+8,Y+10):DRAW"XEF#":PLA
Y"V10L6405ACBCA":OB=OB+1
1540 IFFPOINT(X-1,Y+10)=3THENGOSUB1
770:PSET(X-7,Y+10):DRAW"XEF#":PLA
Y"V10L6405ACBCA":OB=OB+1
1550 IF0B=16THENPLAY"V10L1002AFBCG
EDC":OB=OB+1:LINE(115,8)-(119,29),
1,BF
1560 IF0B=32THENPLAY"V10L6404AFBCG
EDFEABADEGBAFBDRARDRDD":GOSUB1780
:GOSUB1790:VT=VT+1:AD=1000:GOSUB17
70:FORN=0TO2000:NEXT:OB=0:SPRITEOF
F:GOT0900
1570 REM
1580 REM PONTS
1590 REM
1600 IFTE=20THENLINE(46,60)-(57,63)
,5,BF:LINE(206,60)-(217,63),1,BF:
LINE(180,150)-(194,153),5,BF:PLAY"
V1004L64DEF"
1610 IFTE=30THENLINE(46,60)-(57,63)
,1,BF:LINE(206,60)-(217,63),1,BF:
LINE(180,150)-(194,153),1,BF:PLAY"
V1004L64FED":TE=0
1620 REM
1630 REM JACK PRIS
1640 REM
1650 ONSPRITEGOSUB1680:SPRITEON
1660 TE=TE+1
1670 GOT01030
1680 SPRITEOFF:PLAY"V10L1004GBFDEA
EAEFLSEA":PUTSPRITE1,(X,Y),1,17
1690 COLOR1:PRESET(220,184):PPINT#M
1,VIE:VIE=VIE-1:COLOR15:PRESET(220
,184):PRINT#1,VIE
1700 IFVIE=0THEN1710ELSE1730
1710 LINE(85,69)-(170,96),1,BF:COL
OR15:PRESET(93,80):PRINT#1,"GAME O
VER"
1720 FORT=0TO14000:NEXT:SCREEN2:GO
T0140
1730 FORT=0TO8000:NEXT:GOT01010
1740 REM
1750 REM AFF. SCORE VIES
1760 REM
1770 COLOR1:PRESET(50,184):PRINT#1
,SC:SC=SC+AD:COLOR15:PRESET(50,184)
:PRINT#1,SC:RETURN
1780 COLOR1:PRESET(220,184):PRINT#
1,VIE:VIE=VIE+1:COLOR15:PRESET(220
,184):PRINT#1,VIE:RETURN
1790 COLOR1:PRESET(155,184):PRINT#
1,NI:NI=NI+1:COLOR15:PRESET(155,18
4):PRINT#1,NI:RETURN
1800 REM
1810 REM DATA
```

```
1820 REM
1830 DATA00000000
1840 DATA00000000
1850 DATA00000000
1860 DATA00011000
1870 DATA00011000
1880 DATA00000000
1890 DATA00111000
1900 DATA01011010
1910 DATA10011001
1920 DATA01011010
1930 DATA00011000
1940 DATA00100100
1950 DATA00100100
1960 DATA00000100
1970 DATA01000010
1980 DATA10000011
1990 REM
2000 DATA00000000
2010 DATA00000000
2020 DATA00000000
2030 DATA00001100
2040 DATA00001100
2050 DATA00000000
2060 DATA00011000
2070 DATA00111000
2080 DATA01011010
2090 DATA00111010
2100 DATA00011000
2110 DATA01011010
2120 DATA01011010
2130 DATA00001000
2140 DATA00010000
2150 DATA00011000
2160 REM
2170 DATA00000000
2180 DATA00000000
2190 DATA00000000
2200 DATA00110000
2210 DATA00110000
2220 DATA00000000
2230 DATA00011000
2240 DATA00011000
2250 DATA00110100
2260 DATA01011010
2270 DATA00011000
2280 DATA00110100
2290 DATA00101101
2300 DATA00010000
2310 DATA00001000
2320 DATA00011000
2330 REM
2340 DATA00111000
2350 DATA01111010
2360 DATA11001001
2370 DATA11111111
2380 DATA11000011
2390 DATA10110101
2400 DATA01111010
2410 DATA00111000
2420 REM
2430 DATA00000000
2440 DATA00000000
2450 DATA00100100
2460 DATA01010100
2470 DATA10011001
2480 DATA01000101
2490 DATA00000000
2500 DATA00000000
```

```
2510 MEM
2520 DATA00000000
2530 DATA00000000
2540 DATA11100111
2550 DATA00013000
2560 DATA00011000
2570 DATA00100100
2580 DATA00000000
2590 DATA00000000
2600 REM
2610 DATA00000000
2620 DATA11000011
2630 DATA00100100
2640 DATA00011000
2650 DATA00011000
2660 DATA00100100
2670 DATA00000000
2680 DATA00000000
2690 REM
2700 DATA00000000
2710 DATA01100110
2720 DATA00110001
2730 DATA00111000
2740 DATA01011010
2750 DATA10000001
2760 DATA10000001
2770 DATA10000001
2780 REM
2790 DATA01110000
2800 DATA11110000
2810 DATA11110000
2820 DATA11110000
2830 DATA01100000
2840 DATA00111000
2850 DATA00000000
2860 DATA00000000
2870 REM
2880 DATA01110000
2890 DATA11110000
2900 DATA11110000
2910 DATA11110000
2920 DATA01100000
2930 DATA00100000
2940 DATA00110000
2950 DATA00000000
2960 REM
2970 DATA01110000
2980 DATA11110000
2990 DATA11110000
3000 DATA11110000
3010 DATA01100000
3020 DATA00100000
3030 DATA00100000
3040 DATA00011000
3050 REM
3060 DATA00110000
3070 DATA01110000
3080 DATA01010000
3090 DATA01101000
3100 DATA01110100
3110 DATA01001000
3120 DATA10010000
3130 DATA00001100
3140 REM
3150 DATA00110000
3160 DATA01110000
3170 DATA10101010
3180 DATA01010000
3190 DATA00110000
```

```
3200 DATA00100100
3210 DATA00100110
3220 DATA01100000
3230 REM
3240 DATA00111000
3250 DATA11111110
3260 DATA01101010
3270 DATA01101100
3280 DATA00111000
3290 DATA00101000
3300 DATA00101000
3310 DATA01101100
3320 REM
3330 DATA00000000
3340 DATA00000000
3350 DATA00100100
3360 DATA01010100
3370 DATA01100100
3380 DATA01111000
3390 DATA00111000
3400 DATA00111000
3410 DATA00011000
3420 DATA00011000
3430 DATA00011000
3440 DATA00000000
3450 DATA00100000
3460 DATA00100000
3470 DATA00100000
3480 DATA01000000
3490 REM
3500 DATA00000000
3510 DATA00000000
3520 DATA00001000
3530 DATA00110100
3540 DATA01101000
3550 DATA10000100
3560 DATA01110000
3570 DATA01110000
3580 DATA01100000
3590 DATA01110000
3600 DATA00100000
3610 DATA10000100
3620 DATA10001000
3630 DATA01001000
3640 DATA00101000
3650 DATA00000000
3660 REM
3670 DATA00000000
3680 DATA00000000
3690 DATA10000001
3700 DATA01010100
3710 DATA01010100
3720 DATA00100100
3730 DATA00011000
3740 DATA00011000
3750 DATA00011000
3760 DATA00011000
3770 DATA00011000
3780 DATA00000000
3790 DATA00100100
3800 DATA01000010
3810 DATA00000010
3820 DATA10000011
```

T07, T070, M05

Suite de la page 8

```
6210 GOT06200
6300 "CONDITIONS METEOROLOGIQUES
6305 BOX(100,108)-(316,132),5
6310 VE=RND#2:LOCATE13,14:COLOR2:PRINT"C
ONDITIONS METEOROLOGIQUES:CM=RND:LOCATE
13,15:IFCM).STHENPRINT"VENT FAVORABLE
:+"ELSEPRINT"VENT DEFAVORABLE:+"
6320 PRINTUSING"###":VE;PRINT" M/S":CO
LOR:RETURN
6400 "ORDRE DE DEPART
6405 LOCATE0,17:COLOR6:PRINT"A VOS MARQU
ES "
6410 IFRND).93THENLOCATE5,18:PRINT"PRE
T"ELSE6410
6415 IFRND).87THENLOCATE4,19:COLOR1:PRIN
T"PARTEZ":COLOR:RETURN
6420 AS=INKEY:IFA#="D":ORA#="G":ORA#="A":T
HENGOT0650ELSEGOT06415
6500 "FAUX DEPART
6505 AS=" "1:LOCATE20,17:COLOR1:PRINT"FAU
X DEPART":FORW=0TO100:NEXT
6510 FD=FD+1:LOCATE20+3,5:FD,18:COLOR3:P
RINT"#"
6515 BOXF(0,17)-(13,19) " :FORM=1T0500:N
EXT
6520 IFFD<2THENGOSUB6400
6530 RETURN
6600 "
6610 SCREEN,2:FORR=-48TO48:Y=152-R:X=S
QR(48*2-R^2)
6620 IFR<24ANDR>-24THENX1=SQR(24^2-R^2)E
LSEX1=-80
6625 LINE(96-X,Y)-(96-X1,Y),0:LINE(222+X
1,Y)-(222+X,Y),0:NEXT:RETURN
6900 " ANGLULATION
6920 DI=35-DE:FORA=35TO85:LINE(A,138)-(A
,142),-3
6930 IFINKEY#CHR$(32):ORA>85THEN6940
6935 NEXTA
6940 IFE<3THEN6980ELSEN=N+1:LOCATE7+2#N
,22,0:PRINT " :LOCATE7+2#N,23,0:PRINT"
":V(N)=A
6950 LOCATE9+2#N,22:PRINTA*(N):LOCATE9+2
#N,23:PRINTB*(N)
6960 IFR<2THEN6930ELSESE=ABS(A-45):V=15-(
V(2)-(V(1)+D)/8)
6980 IFE=20THENA=A-D ELSEA=125-A
6990 LOCATE4,16:PRINT"("):A#6.28/
360:P=0:P=(V/COS(A))*2/TAN(A)/4.9:RETURN
7000 DATA 10.3,10.5,10.7,5,8,7.9,7.8,m,2
0,19,18,m,2.15,2.1,2.05,m,48,49,50,s,13.
8,14,14.2,s,68,57,54,m,4,7,4.5,4.3,m,75,
72,69,m,225,240,255,
7001 DATA 100 METRES.2.11,0,0,7,31.56,
49,35,48,120,120,96,199,255,248,128,7,15
,28,56,112,224,192,96,128,192,240,24,24,
```

```
14,0,0
7002 DATA 0,0,0,7,12,9,25,1,48,120,120,4
8,202,206,184,128,3,227,103,62,24,0,0,0,
128,224,120,20,12,12,6,7
7003 DATA 0,0,0,0,0,0,3,7,0,0,0,0,0,19
2,224,15,30,27,59,54,110,72,110,254,127,
63,22,24,20,22,24
7004 DATA SAUT EN LONGUEUR,8,31,0,0,0,7,
31,56,49,35,48,120,120,96,199,255,156,12
8,7,15,28,56,112,224,192,96,128,240,240,
24,24,14,0,0
7005 DATA 0,0,0,7,12,9,25,1,48,120,120,4
8,202,206,184,128,3,227,103,62,24,0,0,0,
128,224,120,20,12,12,6,7
7006 DATA 0,1,1,1,12,29,31,99,99,192,224,2
36,140,240,128,96,240,7,14,28,56,112,224
,192,96,240,48,224,192,96,0,0,0
7007 DATA 3,7,7,2,63,103,54,22,0,128,128
,0,0,128,192,96,7,285,109,60,24,0,0,0,48
,128,192,224,96,112,56,0
7008 DATA 0,0,0,0,1,51,62,12,96,240,240,
70,230,252,200,192,1,7,7,12,60,240,192,9
6,192,224,120,30,6,7,0,0
7009 DATA 1,51,59,25,15,3,7,128,192,19
2,12,204,120,48,0,7,3,231,110,60,56,0,0,
0,192,240,112,48,96,224,112
7010 DATA 0,1,3,3,1,1,3,7,0,128,192,192,
0,96,224,120,15,14,28,28,15,3,0,0,28,6,0
,224,240,188,14,7
7011 DATA 1,3,3,13,28,62,119,113,128,192
,192,128,0,48,112,192,60,31,7,1,3,7,6,3,
0,0,0,128,128,0,0,128
7012 DATA LANCEMENT DU POIDS,2,12,0,0,0,
96,240,247,111,61,0,0,0,0,0,224,240,60
,84,93,137,131,7,14,28,112,240,224,248,1
89,15,3,1
7013 DATA 1,3,15,29,51,55,31,7,128,192,1
98,62,240,192,0,0,15,31,25,56,48,32,112,
224,0,128,192,224,112,56,28,14
7014 DATA 1,3,3,1,1,3,3,7,130,199,204,15
2,48,224,128,0,15,13,13,92,120,96,64,0,0
,128,192,224,112,56,12,14,0,0,0,0,24,60,
68,24
7015 DATA SAUT EN HAUTEUR,8,35,0,0,0,7,3
1,56,48,32,48,120,120,96,199,255,248,128
,7,15,28,56,112,224,192,96,128,192,240,2
4,12,14,0,0
7016 DATA 0,0,0,0,0,7,13,9,96,240,240,96
,128,200,236,176,9,99,247,22,140,0,0,0,
128,224,112,48,0,8,12,14
7017 DATA 0,0,0,0,0,1,2,4,9,96,240,240,96
,192,192,192,192,1,0,12,11,9,0,0,0,192,19
2,96,96,176,16,24,14
7018 DATA 1,3,3,1,3,5,9,1,128,192,192,12
8,192,128,128,128,3,1,1,1,1,1,1,192,19
2,128,64,64,0,0,0
7019 DATA 0,0,0,0,14,17,1,3,6,100,244,244,
100,132,132,4,4,6,4,4,2,2,3,1,1,4,4,4,4,
4,4,4,0,0,0,1,1,7,30,62,48,12,30,254,204
,0,0,0,0,120,79,33,17,16,0,0,0,4,4,4,4,
4,4,4
7021 DATA 7,30,92,160,160,80,80,0,198,19
```

```
1,111,6,0,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,0,
0,0,0,0
7022 DATA 32,60,134,99,57,7,3,3,0,0,32,3
2,22,31,143,134,1,0,0,0,0,0,0,248,240,
0,0,0,0,0,0
7023 DATA 0,0,0,0,0,0,108,72,0,0,0,0,0,0
,0,0,144,152,200,104,56,29,31,15,0,1,1,5
0,124,120,48,192,33,26,33,26,33,33,33,26
,33,33,26,33,33,33,33
7024 DATA 2,1,1,2,1,2,3,4,5,0,23,19,4,
23,18,1,23,18,5,24,18,2,24,18,6,25,17,3,
24,17,2,25,18
7025 DATA 400 METRES,0,0,0,0,24,60,60,24
,0,0
7027 DATA -1,1,-1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,
1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,
1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,
0,1,0
7036 DATA 110 METRES HAIES,5,24,0,0,0,7,
12,9,25,1,48,120,120,48,202,206,184,128,
3,227,103,62,24,0,0,0,128,224,120,20,12,
12,6,7
7037 DATA 0,0,0,7,31,56,49,35,48,120,120
,96,199,255,248,128,7,15,28,56,112,224,1
92,96,128,192,240,24,24,14,0,0
7038 DATA 0,0,0,6,9,51,6,96,240,240,96
,152,96,0,254,15,28,24,24,48,96,128,192,
231,0,0,0,0,0,0
7039 DATA 0,0,0,3,6,4,1,12,24,60,60,152,
100,222,128,248,60,192,128,0,0,0,0,0,15,
128,128,128,128,128,128,128
7040 DATA 0,1,1,0,1,3,6,7,192,224,224,19
2,0,128,96,0,31,163,177,129,128,128,128,
128,0,0,128,128,192,64,32,48
7041 DATA 0,0,0,0,0,3,7,0,0,0,0,0,0,19
2,224,15,30,27,59,54,110,72,110,254,127,
63,22,24,20,22,24,0,128,128,128,128,128,
128,128
7042 DATA LANCEMENT DU DISQUE,7,33,0,1,3
,3,3,7,7,7,240,128,128,0,176,240,192,240
,3,3,3,1,1,3,7,3,176,0,0,0,128,192,128
7043 DATA 0,3,6,12,9,25,31,15,0,0,0,12
8,128,96,224,15,15,7,0,0,0,0,0,128,128,2
24,116,30,24,15,14,4
7044 DATA 0,0,0,0,141,141,135,239,0,0,0,
0,128,128,2,135,127,63,7,0,0,0,0,0,255,2
31,2,0,0,0,0,0
7045 DATA 0,0,0,0,0,3,3,13,4,14,31,14,28
,48,48,224,79,99,51,31,6,0,0,0,224,224,2
24,192,0,0,0,0
7046 DATA 1,3,1,0,0,0,13,192,224,192,1
28,128,192,192,192,15,3,15,15,0,1,1,15,2
24,224,224,192,192,128,0
7047 DATA 32,112,248,120,46,7,1,1,0,0,0,
0,0,224,240,240,7,6,1,1,0,0,0,0,240,240,
152,144,48,96,192,0
7048 DATA 0,0,0,0,0,64,231,255,0,0,0,0,0
,224,252,254,225,64,1,1,0,0,0,0,247,225,
177,177,0,0,0,0
7049 DATA 0,0,0,0,3,7,7,0,0,0,96,248,2
04,198,242,7,12,12,56,112,248,112,32,176
,192,192,0,0,0,0,0,0,24,60,60,24,0,0,2
```





Casse-tête entre eux par un duel entre L.

Christian HUAULME

Mode d'emploi :

Se joue à deux. Vous devez enfermer le "L" de votre adversaire, en lui ôtant toute possibilité de se déplacer. Chaque "L" se déplace en pivotant sur une des 4 cases qu'il occupe.



```

1 REM JEU DU L
2 REM PAR C. HUAULME
3 REM T.1. 99/4A BASIC SIMPLE
100 CALL CLEAR
110 DIM JEU1(4),JEU2(4),CEN(4),M(100),T(16),N(16),PLS(16)
120 CALL SCREEN(2)
130 FOR X=14 TO 16
140 CALL COLOR(X,1,1)
150 NEXT X
160 DATA 0000000000000000,08394909090809
0E,182848488888888870,E212121212A6C539
170 DATA 20202020202020DB,00000000000000
03,0000080808080808,784888888888889576,444
444444444243B
180 DATA 007F3E1C1C1C1C1C,1C1C1C1C1C1C1C
1C,1C1C1C1C1C1F3F7F,0000000206FEFEFE
190 DATA 11,11,159,12,11,158,13,11,157,1
2,12,156,12,13,155,12,14,154,12,15,152,1
1,15,153,12,16,151
200 DATA 10,20,143,11,20,142,12,20,141,1
2,21,140
210 FOR X=159 TO 151 STEP -1
220 READ I$
230 CALL CHAR(X,I$)
240 NEXT X
250 FOR X=143 TO 140 STEP -1
260 READ I$
270 CALL CHAR(X,I$)
280 NEXT X
290 FOR I=1 TO 13
300 READ Q,W,E
310 CALL HCHAR(Q,W,E)
320 NEXT I
330 PRINT TAB(5):"APPUYER SUR UNE TOUCHE
"
340 CALL COLOR(15,16,1)
350 CALL COLOR(16,16,1)
360 FOR Z=3 TO 16
370 FOR X=3 TO 12
380 CALL KEY(O,K,S)
390 IF S<>0 THEN 520
400 CALL COLOR(14,X,1)
410 NEXT X
420 FOR Y=5 TO 8
430 CALL COLOR(Y,Z,1)
440 NEXT Y
450 FOR X1=1 TO 10 STEP 2
460 FOR X2=2 TO 11 STEP 3
470 CALL SOUND(-50,110+10*X2,X1-1,1000-5
*X2,X1+X2)
480 NEXT X2
490 NEXT X1
500 NEXT Z
510 GOTO 360
520 CALL CLEAR
530 CALL SCREEN(2)
540 FOR I=1 TO 8
550 CALL COLOR(I,16,1)
560 NEXT I
570 DATA 1,16,2,7,6,6,11,7,10,15,10,3,14
,11
580 DATA 3,2,2,0,0,2,1,0,0,2,1,0,0,1,1,3
590 DATA 11,12,13,14,21,22,23,24,31,32,3
3,34,41,42,43,44
600 DATA 00000000F0F0F0F0,00000000FFFFF
FF,00000000F0F0F0F0
610 DATA F0F0F0F0F0F0F0F0,F0F0F0F0,FFFFF
FFF,F0F0F0F0F0
620 DATA 0F0F0F0F0F0F0F0F,00000000000000
01,0000000000000080,01

```

```

630 DATA DC33CC33CC33CC33
640 DATA 00080C0E0FF0E0C08
650 DATA 16,2,15,15,2,16,14,13,15,13,16,
16,12,5,9,11,2,16,10,2,16,9,2,16
660 DATA 8,2,1,7,2,1,6,2,1,5,2,1,4,2,1,3
,2,1,2,2,1,1,2,1
670 RESTORE 570
680 READ CAR(1),CAR(2)
690 FOR I=1 TO 4
700 READ JEU1(I),JEU2(I),CEN(I)
710 NEXT I
720 FOR I=1 TO 16
730 READ T(I)
740 NEXT I
750 FOR I=1 TO 16
760 READ PL$(I)
770 NEXT I
780 FOR I=159 TO 149 STEP -1
790 READ X$
800 CALL CHAR(I,X$)
810 NEXT I
820 FOR I=143 TO 119 STEP -8
830 RESTORE 630
840 READ X$
850 CALL CHAR(I,X$)
860 NEXT I
870 READ X$
880 CALL CHAR(64,X$)
890 CALL CLEAR
900 REM
910 PRINT TAB(13):"OPTIONS":TAB(13):"===
====":
920 PRINT TAB(4):"-1- UN SEUL JOUEUR":
TAB(9):"CONTRE L'ORDINATEUR":
930 PRINT TAB(4):"-2- DEUX JOUEURS ":T
AB(9):"S'OPPOSENT":
940 PRINT TAB(9):"OPTION CHOISIE ?"
950 CALL SOUND(10,659,0)
960 CALL KEY(O,K,S)
970 IF S=0 THEN 960
980 IF K=49 THEN 1020
990 IF K=50 THEN 1130
1000 CALL SOUND(100,110,3)
1010 GOTO 960
1020 CALL CLEAR
1030 NB=1
1040 INPUT "VOTRE PRENOM : ":NOM$
1050 PRINT "OK, ":NOM$:"VOULEZ-VOUS
COMMENCER O/N":
1060 CALL SOUND(10,659,0)
1070 CALL KEY(O,K,S)
1080 IF S=0 THEN 1070
1090 IF (K<>78)*(K<>79) THEN 1070
1100 IF LEN(NOM$)<=8 THEN 1230
1110 NOM$=SEG$(NOM$,1,8)
1120 GOTO 1230
1130 CALL CLEAR
1140 NB=2
1150 PRINT "PRENOM DU JOUEUR": "QUI COMM
ENCE LA PARTIE :":
1160 INPUT NM$(1)
1170 PRINT "PRENOM DE L'AUTRE JOUEUR
":
1180 INPUT NM$(2)
1190 FOR X=1 TO 2
1200 IF LEN(NM$(X))<=8 THEN 1220
1210 NM$(X)=SEG$(NM$(X),1,8)
1220 NEXT X
1230 CALL CLEAR
1240 RESTORE 650
1250 FOR X=1 TO 16

```

```

1260 READ X1,X2,X3
1270 CALL COLOR(X1,X2,X3)
1280 NEXT X
1290 CALL SCREEN(15)
1300 CALL HCHAR(4,15,159)
1310 CALL HCHAR(4,16,158,16)
1320 CALL HCHAR(4,32,157)
1330 CALL VCHAR(5,32,156,16)
1340 CALL HCHAR(21,32,155)
1350 CALL VCHAR(5,15,152,16)
1360 CALL HCHAR(21,15,153)
1370 CALL HCHAR(21,16,154,16)
1380 FOR I=1 TO 16
1390 CALL HCHAR(4+I,16,135,16)
1400 NEXT I
1410 L=97
1420 FOR I=1 TO 4
1430 FOR J=1 TO 4
1440 CALL HCHAR(1+4*I,12+4*J,L)
1450 CALL HCHAR(1+4*I,15+4*J,149)
1460 CALL HCHAR(4+4*I,12+4*J,150)
1470 CALL HCHAR(4+4*I,15+4*J,151)
1480 L=L+1
1490 NEXT J
1500 NEXT I
1510 CARX=CAR(1)
1520 GOSUB 3830
1530 CARX=CAR(2)
1540 GOSUB 3830
1550 FOR I=1 TO 4
1560 JX(I)=JEU1(I)
1570 NEXT I
1580 FF=1
1590 GOSUB 3910
1600 FOR I=1 TO 4
1610 JX(I)=JEU2(I)
1620 NEXT I
1630 FF=2
1640 GOSUB 3910
1650 LET$="POSITION"
1660 LIG=7
1670 COL=3
1680 GOSUB 4020
1690 IF NB=2 THEN 3020
1700 IF K=79 THEN 2770
1710 FOR X=1 TO 4
1720 JEU(X)=JEU1(X)
1730 NEXT X
1740 F1=1
1750 GOSUB 4060
1760 LET$="JE JOUE.."
1770 LIG=5
1780 COL=3
1790 GOSUB 4020
1800 LET$="DU L"
1810 LIG=9
1820 COL=3
1830 GOSUB 4010
1840 CALL HCHAR(11,4,32,7)
1850 CALL HCHAR(11,4,44)
1860 REM --JEU ORDINATEUR--
1870 REM ----TOP SECRET----
1880 REM
1890 FOR X=1 TO 16
1900 N(X)=0
1910 NEXT X
1920 FOR E=0 TO M1-4 STEP 4
1930 FOR F=1 TO 4
1940 FOR G=1 TO 4
1950 IF M(E+F)<>CEN(G) THEN 1970
1960 N(E/4+1)=N(E/4+1)+1

```

```

1970 NEXT G
1980 NEXT F
1990 NEXT E
2000 GOSUB 4690
2010 Y=(Z-1)*4
2020 FOR X=1 TO 4
2030 JX(X)=JEU1(X)
2040 JEU1(X)=M(X+Y)
2050 T(JEU1(X))=2
2060 CALL HCHAR(11,5+X,JEU1(X)+64)
2070 NEXT X
2080 GOSUB 3700
2090 FOR X=1 TO 4
2100 JX(X)=JEU1(X)
2110 NEXT X
2120 FF=1
2130 GOSUB 3910
2140 LET$="DES CARRES"
2150 LIG=9
2160 COL=3
2170 GOSUB 4010
2180 REM
2190 CALL HCHAR(11,4,32,7)
2200 CALL HCHAR(11,4,64)
2210 T(CAR(1))=0
2220 T(CAR(2))=0
2230 FOR X=1 TO 2
2240 CARX=CAR(X)
2250 GOSUB 3590
2260 NEXT X
2270 FOR I=1 TO 4
2280 FOR J=1 TO 4
2290 IF JEU2(I)=CEN(J) THEN 2330
2300 NEXT J
2310 NEXT I
2320 GOTO 2530
2330 FOR X=1 TO 4
2340 IF T(CEN(X))>0 THEN 2410
2350 CALL HCHAR(11,6,CEN(X)+64)
2360 CAR(1)=CEN(X)
2370 CARX=CAR(1)
2380 GOSUB 3830
2390 T(CAR(1))=3
2400 GOTO 2430
2410 NEXT X
2420 GOTO 2530
2430 FOR X=1 TO 4
2440 IF T(CEN(X))>0 THEN 2510
2450 CALL HCHAR(11,8,64+CEN(X))
2460 CAR(2)=CEN(X)
2470 CARX=CAR(2)
2480 GOSUB 3830
2490 T(CAR(2))=3
2500 GOTO 2650
2510 NEXT X
2520 GOTO 2590
2530 GOSUB 4800
2540 CALL HCHAR(11,6,64+B3)
2550 CAR(1)=B3
2560 CARX=CAR(1)
2570 GOSUB 3830
2580 T(CAR(1))=3
2590 GOSUB 4800
2600 CALL HCHAR(11,8,64+B3)
2610 CAR(2)=B3
2620 CARX=CAR(2)
2630 GOSUB 3830
2640 T(CAR(2))=3

```

Suite page 28

LE JUSTICIER



AU SECOURS!



TENEZ BON! J'ARRIVE!



T199/BASIC ETENDU

Suite de la page 7

```

114 ELSE CALL HCHAR(1,15,135,NB)
84 FOR I=0 TO 30 STEP 4 :: CALL SOUND(-7
0,110,I,-6,I):: NEXT I :: GX=128 :: GY=1
77
85 CALL SAY("SORRY+ONE+LESS"): IF T=0 T
HEN CALL SAY("ND+MORE+TIME")
86 GOTO 71
87 REM ***** FLEUVE *****
88 CALL PATTERN(1,96):: GX=128 :: GY=97
:: M=M1
89 CALL MOV(GX,GY,T):: CALL LOCATE(1,1,1,
GX,GY):: IF T=0 THEN 80
90 IF GY>89 THEN DISPLAY AT(1,26):USING
"###":T:: GOTO 89
91 CALL MOTION(1,0,M)
92 CALL COINC(ALL,C):: IF C<>1 THEN 98
93 CALL POSITION(1,1,GY,GX):: CALL BOG(GY
,T,B,M):: IF T=0 THEN 80
94 IF B=1 THEN 95 ELSE CALL MOTION(1,0,
M):: CALL LOCATE(1,1,GY,GX)
95 CALL COINC(ALL,C):: IF C<>1 THEN 98
96 DISPLAY AT(1,26):USING "###":T:
97 GOTO 93
98 CALL MOTION(1,0,0):: IF GY>25 THEN 1
31

```

```

99 FOR X=25 TO 225 STEP 40 :: CALL COINC
(1,17,X,4,C):: IF C=-1 THEN 101
100 NEXT X :: GOTO 131
101 X=(INT(X-1)/8)+1 :: CALL GCHAR(3,X,C
):: IF C<>89 THEN 131
102 CALL DELSPRITE(1)
103 CALL HCHAR(3,X,128):: CALL HCHAR(4,X
,129):: CALL HCHAR(3,X+1,130):: CALL HCH
AR(4,X+1,131):: NG=NG+1
104 CALL SAY("YOU WIN")
105 SC=SC+T
106 FOR I=1 TO 5 :: CALL SOUND(-70,110,0
,-3,0):: CALL SOUND(-70,220,0):: NEXT I
107 DISPLAY AT(1,7):USING "###":SC:
108 IF NG>6 THEN T=100 :: GX=128 :: GY=
177 :: GOTO 71
109 FOR J=1 TO 3 :: FOR S=0 TO 30 STEP 5
:: CALL SOUND(-4000,110,30,110,30,40000
,30,-4,S):: NEXT S :: NEXT J
110 FOR J=1 TO 26 STEP 5 :: CALL HCHAR(4
,J,88,3)
CHAR(3,J+3,89):: CALL HCHAR(3,J+4,90)::
CALL HCHAR(4,J+4,92)
111 NEXT J :: CALL HCHAR(4,31,88,2)
112 V1=V1+2.5 :: V2=V2+3 :: V3=V3-4 :: V
4=V4-3 :: M=M1 :: T=100 :: NG=0 :: NT=NT
+1
113 DISPLAY AT(3,24):SIZE(2):NT :: GOTO 6
9
114 FOR I=440 TO 110 STEP -10 :: CALL SO
UND(-900,I,0):: NEXT I :: CALL SOUND(-1,
110,30)
115 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
IF SC=HSC(5) THEN T=0 :: GOTO 121 ELSE T
=1

```

```

116 CALL LOAD(10007,227):: CALL LINK("LB
OUND")
117 DISPLAY AT(12,6):"VOTRE NOM ":TAB(2
0):".....": CALL SAY("TYPE+YOUR+NAM
E+PLEASE"): ACCEPT AT(12,20):VALIDATE(UA
LPHA)SIZE(-8):NOM$
118 SS=5 :: FOR I=1 TO 5 :: IF SC>HSC(I)
THEN SC=HSC(I):: HSC(I)=SC :: SC=SC-T:
NMT$=N$(I):: N$(I)=NOM$ :: NOM$=NMT$ ::
TT=TA(I):: TA(I)=NT :: NT=TT :: SS=MIN(
SS,1)
119 NEXT I
120 IMAGE X#####:###:###X
121 CALL CLEAR :: FOR I=88 TO 104 STEP 8
:: CALL CHAR(I,"AA55AA55AA55AA55"): NE
XT I :: CALL COLOR(8,12,7,9,13,15,10,13,
14)
122 L=28 :: C=88 :: FOR I=1 TO 6 :: CALL
HCHAR(I,1+3,C,L):: CALL HCHAR(24-I,1+3,
C,L):: C=C+8 :: L=L-2 :: IF C>104 THEN C
=C-24
123 NEXT I
124 L=23 :: C=88 :: FOR I=1 TO 6 :: CALL
VCHAR(I,1+2,C,L):: CALL VCHAR(I,33-I,C,
L):: C=C+8 :: L=L-2 :: IF C>104 THEN C=C
-24
125 NEXT I :: CALL LOAD(10007,227):: DIS
PLAY AT(7,7):RPT$("X",18):
126 FOR I=1 TO 5 :: DISPLAY AT(6+I*2,7):
USING I20:N$(I),HSC(I),TA(I):: DISPLAY
AT(7+I*2,7):RPT$("X",18):: NEXT I
127 IF T=1 THEN CALL SAY("NOW+YOU+HAVE+T
HE1",MS$(SS),"POSITION")
128 C=C3 :: C3=C2 :: C2=C1 :: C1=C :: CA
LL COLOR(11,12,7,C2,13,15,C3,13,14):: FO
R I=1 TO 5 :: NEXT I

```

```

129 CALL PEEK(-31794,E):: IF E<>0 THEN 1
28
130 CALL KEY(O,K,T):: IF T=0 THEN 130 EL
SE CALL CLEAR :: GOTO 47
131 CALL PATTERN(1,60):: CALL COLOR(11,
16):: CALL POSITION(1,1,Y,X):: CALL SPRIT
E(1,23,60,B,Y,X,-1,0)
132 FOR I=0 TO 30 STEP 3 :: CALL SOUND(-
700,110,30,110,30,40000,30,-8,I):: NEXT
I :: CALL DELSPRITE(1,23,1)
133 CALL COLOR(1,13)
134 CALL SAY("TRY AGAIN")
135 GOTO 88
136 RESTORE 138 :: FOR I=1 TO 5 :: READ
MS$(I):: NEXT I
137 RETURN
138 DATA FIRST,SECOND,THIRD,FOURTH,LAST
139 '6F+
140 SUB MOV(GX,GY,T)
141 T=T-1 :: CALL KEY(1,K,E):: IF K<>18
THEN 143
142 GY=GY-16 :: GOTO 146
143 CALL JOYST(1,X,Y):: GX=GX+10*SGN(X)
144 IF GX>248 OR GX<8 THEN GX=GX+10*SGN(
X)
145 GOTO 147
146 CALL SOUND(-10,110,0,-3,0)
147 CALL LOCATE(11,6Y,GX)
148 SUBEND
149 SUB BOG(GY,T,B,M)
150 B=1 :: T=T-1 :: CALL KEY(1,K,E):: IF
K<>18 THEN SUBEXIT
151 GY=GY-16 :: B=0 :: M=M-1
152 IF GY<25 THEN M=0
153 CALL SOUND(-10,110,0,-3,0)
154 SUBEND

```

TORPEDO

Vous êtes capitaine à bord d'un sous-marin de poche au milieu d'une flottille de pétroliers ennemis; bonjour la marée noire...

Thierry CAMBON

Mode d'emploi :

La flottille en question comporte 10 pétroliers de longueur différente (entre 30 et 60 m) se déplaçant à une vitesse comprise entre 20 et 40 Km/h. Vous êtes en embuscade à une certaine distance d'un point fixe que vous visez (entre 200 et 300 m). Chaque pétrolier se

trouve initialement à une certaine distance de ce point (entre 150 et 200 m) et se dirige vers celui-ci. Votre tableau de bord affiche la distance de la torpille au point visé (DT) ainsi que la distance du pétrolier à ce même point (DP). Ces distances décroissent rapidement, surtout la torpille. Il s'agit pour vous de l'envoyer au bon moment par la touche ESPACE. Pour le décompte des points, sachez qu'un pétrolier est partagé en 3 zones : impact proche de la proue (avant) ou de la poupe (arrière), 10 pts. Proche du centre, 100 pts moins la distance du point d'impact au centre du pétrolier. Zone intermédiaire, 25 pts. L'ordinateur de bord indique la zone atteinte par un message expressif, la distance au centre du pétrolier et enfin le score. Vos 10 torpilles tirées et si votre score dépasse 500 pts, à vous les félicitations. Si vous dépassez 800 pts, votre ordinateur devient dingue (et vous aussi!)...

```

LIST
10 WAIT 40:PRT CSR
  5:"↑ TORPEDO ↑
  "VAC :PRT "REC
  ORD:"SX
15 FOR H=1 TO 10:T
  =0:S=0:X=0:PRT
  "PETROLIER NO":
  H
20 Y=100:W=INT (RA
  N#20)+20:O=INT
  (RAN#100)+200
  :F=D:B=0+3,6/V
30 E=INT (RAN#50)
  +150:L=INT (RAN
  #30)+30
35 PRT "VIT.TORP.=
  "W:" KM/H","LO
  NG. PETR.":"L:"
  M"
40 PRT "VIT.PETR.=
  "W:" KM/H":"WAI
  T 0
50 IF X=1:S=0+1:F=
  0-S*V/3,6:A=E-(
  B+Y)*W/3,6:IF F
40:F=0
60 G=E-T*W/3,6:PRT
  "DT=":INT F:CS
  "DT=":INT F:CS
  R 12:"DP=":INT
  6:IF F=0 THEN 9
  5
70 GOTO 80+X*10
80 FOR I=1 TO 3:IF
  KEY=" " :X=1:Y=
  T
85 NEXT I:T=T+1:GO
  TO 50
90 FOR I=1 TO 3:NE
  XT I:T=T+1:GOTO
  50
95 SET F1:WAIT 40
100 IF L/4>ABS A:PR
  T "DANS LE MILL
  E !":P=P+100-A
  BS A:GOTO 140
110 IF L/4>ABS A:PR
  T "NAVIRE DETRU
  IT !":P=P+25:GO
  TO 140
120 IF L/2>ABS A:PR
  T "NAVIRE TOUCH
  E":P=P+10:GOTO
  140
130 PRT "TIR RATE",
  "A":ABS A-L/2:"
  M DU PETROLIER
  "GOTO 150
140 PRT "IMPACT SIT
  UE A":ABS A:" M
  DU CENTRE"
150 SET H:PRT "SCOR
  E":INT P:NEXT
  H
160 IF P>800:SAC :ST
  AT INT P:PRT "R
  ECORD BATTU !"
170 IF P>800:PRT "S
  ENSATIONNEL !!"
  :END
180 IF P>500:PRT "B
  IEN JOUE !"
190 END
  
```

FX 702 P

BABORD ET TRIBORD SONT SUR UN BATEAU...



T199/BASIC SIMPLE

Suite de la page 27

```

2650 FOR X=1 TO 4
2660 T(JEU2(X))=1
2670 NEXT X
2680 FOR X=1 TO 4
2690 JEU(X)=JEU2(X)
2700 NEXT X
2710 F1=2
2720 GOSUB 4060
2730 IF M1=0 THEN 3330
2740 FOR X=1 TO 4
2750 T(JEU2(X))=1
2760 NEXT X
2770 REM --JEU DU JOUEUR--
2780 CALL HCHAR(5,3,32,10)
2790 CALL HCHAR(11,3,32,7)
2800 LET$=NM$&:"
2810 LIG=5
2820 COL=3
2830 GOSUB 4010
2840 LET$="DU L
2850 LIG=9
2860 COL=3
2870 GOSUB 4010
2880 FF=2
2890 GOSUB 5010
2900 LET$="DES CARRES"
2910 LIG=9
2920 COL=3
2930 GOSUB 4010
2940 GOSUB 5650
2950 F1=1
2960 FOR X=1 TO 4
2970 JEU(X)=JEU1(X)
2980 NEXT X
2990 GOSUB 4060
3000 IF M1=0 THEN 3330
3010 GOTO 1710
3020 REM --JEU A 2 JOUEURS--
3030 F1=2
3040 FF=1
3050 CALL HCHAR(5,3,32,10)
3060 CALL HCHAR(11,3,32,7)
3070 LET$=NM$(FF)&:"
3080 LIG=5
3090 COL=3
3100 GOSUB 4010
3110 LET$="DU L
3120 LIG=9
3130 COL=3
3140 GOSUB 4010
3150 GOSUB 5010
3160 LET$="DES CARRES"
3170 LIG=9
3180 COL=3
3190 GOSUB 4010
3200 GOSUB 5650
3210 F1=3-FF
3220 FOR X=1 TO 4
3230 IF FF=1 THEN 3260
3240 JEU(X)=JEU1(X)
3250 GOTO 3270
3260 JEU(X)=JEU2(X)
3270 NEXT X
3280 GOSUB 4060
3290 IF M1=0 THEN 3330
3300 FF=3-FF
3310 GOTO 3050
3320 REM ----GAGNE----
3330 IF NB=2 THEN 3390
3340 IF F1=1 THEN 3370
3350 LET$="J'AI GAGNE !!"
3360 GOTO 3400
3370 LET$="VOUS AVEZ GAGNE !!"
3380 GOTO 3400
3390 LET$=NM$(FF)& " A GAGNE !!"
3400 LIG=23
3410 COL=4
3420 GOSUB 4010
3430 FOR X=1 TO 21
3440 CALL SOUND(-100,330+20*X,21-X)
3450 NEXT X
3460 LET$="VOULEZ-VOUS REJOUER O/N ?"
3470 LIG=24
3480 COL=4
3490 GOSUB 4010
3500 CALL SOUND(100,440,0)
3510 CALL KEY(0,K,S)
3520 IF S=0 THEN 3510
3530 IF K=78 THEN 3570
3540 IF K<>79 THEN 3510
3550 CALL CLEAR
3560 GOTO 530
3570 END
3580 REM --SOUS-PROGRAMMES--
3590 REM --EFFACER CARRE--
3600 L1=4*(VAL (SEG$(PL$(CARX),1,1)))
3610 C1=12+4*VAL (SEG$(PL$(CARX),2,1))
3620 FOR X1=1 TO 4
3630 CALL HCHAR(L1+X1,C1,135,4)
3640 NEXT X1
3650 CALL HCHAR(L1+1,C1,CARX+96)
3660 CALL HCHAR(L1+4,C1,150)
3670 CALL HCHAR(L1+1,C1+3,149)
3680 CALL HCHAR(L1+4,C1+3,151)
3690 RETURN
3700 REM --EFFACER L--
3710 FOR X1=1 TO 4
3720 L1=4*(VAL (SEG$(PL$(JX(X1)),1,1)))
3730 C1=12+4*(VAL (SEG$(PL$(JX(X1)),2,1)))
3740 FOR X2=1 TO 4
3750 CALL HCHAR(L1+X2,C1,135,4)
3760 NEXT X2
3770 CALL HCHAR(L1+1,C1,JX(X1)+96)
3780 CALL HCHAR(L1+4,C1,150)
3790 CALL HCHAR(L1+1,C1+3,149)
3800 CALL HCHAR(L1+4,C1+3,151)
3810 NEXT X1
3820 RETURN
3830 REM --DESSIN CARRE--
3840 L1=4*VAL (SEG$(PL$(CARX),1,1))
3850 C1=12+4*VAL (SEG$(PL$(CARX),2,1))
3860 FOR X1=1 TO 4
3870 CALL HCHAR(L1+X1,C1,119,4)
3880 NEXT X1
3890 CALL HCHAR(L1+1,C1,CARX+96)
3900 RETURN
3910 REM --DESSIN L--
3920 FOR X1=1 TO 4
3930 L1=4*VAL (SEG$(PL$(JX(X1)),1,1))
3940 C1=12+4*VAL (SEG$(PL$(JX(X1)),2,1))
3950 FOR X2=1 TO 4
3960 CALL HCHAR(L1+X2,C1,143-16*(2-FF),4)
3970 NEXT X2
3980 CALL HCHAR(L1+1,C1,96+JX(X1))
3990 NEXT X1
4000 RETURN
4010 REM
4020 FOR X1=1 TO LEN(LET$)
4030 CALL HCHAR(LIG,COL+X1,ASC (SEG$(LET$,X1,1)))
4040 NEXT X1
4050 RETURN
4060 REM --TEST GAGNE ?--
4070 FOR X1=1 TO 4
4080 T(JEU(X1))=0
4090 NEXT X1
4100 GOSUB 4140
4110 N1=Z
4120 GOSUB 4230
4130 RETURN
4140 REM --POS. INOCCUPEES--
4150 Z=0
4160 FOR X1=1 TO 16
4170 IF T(X1)>0 THEN 4200
4180 Z=Z+1
4190 N(Z)=X1
4200 NEXT X1
4210 RETURN
4220 REM
4230 M1=0
4240 J=4
4250 K=1
4260 GOSUB 4310
4270 J=1
4280 K=4
4290 GOSUB 4310
4300 RETURN
4310 P=0
4320 P=P+1
4330 A(1)=N(P)
4340 X=P
4350 X=X+1
4360 IF X>N1 THEN 4480
4370 IF N(X)-A(1)<>J THEN 4350
4380 A(2)=N(X)
4390 X=X+1
4400 IF X>N1 THEN 4480
4410 IF N(X)-A(2)<>J THEN 4390
4420 A(3)=N(X)
4430 FOR E=1 TO N1
4440 IF ABS(N(E)-A(1))=K THEN 4500
4450 IF ABS(N(E)-A(3))=K THEN 4500
4460 NEXT E
4470 GOTO 4320
4480 IF F<N1-2 THEN 4320
4490 RETURN
4500 A(4)=N(E)
4510 FOR F=1 TO 4
4520 IF A(F)/4<>INT (A(F)/4) THEN 4560
4530 FOR G=1 TO 4
4540 IF A(G)=A(F)+1 THEN 4460
4550 NEXT G
4560 NEXT F
4570 FOR Y=1 TO 4
4580 IF F1=1 THEN 4620
4590 IF A(Y)<>JEU2(Y) THEN 4640
4600 NEXT Y
4610 GOTO 4460
4620 IF A(Y)<>JEU1(Y) THEN 4640
4630-GOTO 4600
4640 FOR Y=1 TO 4
4650 M(M1+Y)=A(Y)
4660 NEXT Y
4670 M1=M1+4
4680 GOTO 4460
4690 REM
4700 Y=0
4710 Z=1
4720 FOR X=1 TO M1/4
4730 IF N(X)<Y THEN 4780
4740 IF N(X)>Y THEN 4760
4750 IF RND>.5 THEN 4780
4760 Y=N(X)
4770 Z=X
4780 NEXT X
4790 RETURN
4800 REM
4810 FOR X1=1 TO 4
4820 T(JEU2(X1))=0
4830 NEXT X1
4840 GOSUB 4140
4850 F1=2
4860 N1=Z
4870 GOSUB 4220
4880 FOR X1=1 TO 16
4890 N(X1)=0
4900 NEXT X1
4910 FOR X=1 TO M1
4920 N(M(X))=N(M(X))+1
4930 NEXT X
4940 FOR X=1 TO 4
4950 N(JEU2(X))=0
4960 NEXT X
4970 M1=64
4980 GOSUB 4690
4990 B3=Z
5000 RETURN
5010 REM ----SAISIE L----
5020 CALL SOUND(150,659,0)
5030 FOR X=1 TO 4
5040 CALL KEY(0,K,S)
5050 CALL HCHAR(11,4,32)
5060 CALL HCHAR(11,4,64)
5070 IF S=0 THEN 5040
5080 IF (K<65)+(K>80) THEN 5040
5090 CALL HCHAR(11,6+X,K)
5100 CALL SOUND(10,880,3)
5110 JJ(X)=K-64
5120 FOR X1=1 TO 40
5130 NEXT X1
5140 NEXT X
5150 FOR X=1 TO 4
5160 FOR Y=2 TO 4
5170 IF JJ(Y)>JJ(Y-1) THEN 5210
5180 ZZ=JJ(Y)
5190 JJ(Y)=JJ(Y-1)
5200 JJ(Y-1)=ZZ
5210 NEXT Y
5220 NEXT X
5230 REM --LEGALITE?----
5240 FOR X=1 TO 4
5250 N(X)=JJ(X)
5260 NEXT X
5270 N1=4
5280 F1=FF
5290 GOSUB 4220
5300 IF M1=4 THEN 5410
5310 LET$="DEPLACEMENT ILLEGAL"
5320 LIG=23
5330 COL=5
5340 GOSUB 4010
5350 CALL SOUND(100,330,5)
5360 FOR I=1 TO 50
5370 NEXT I
5380 CALL HCHAR(23,5,32,20)
5390 CALL HCHAR(11,7,32,4)
5400 GOTO 5010
5410 FOR X=1 TO 4
5420 IF (FF=2)*(T(M(X))>1) THEN 5310
5430 IF (FF=1)*(T(M(X))=1)+(T(M(X))=3)
  THEN 5310
5440 NEXT X
5450 FOR X=1 TO 4
5460 IF FF=1 THEN 5500
5470 T(JEU2(X))=0
5480 JX(X)=JEU2(X)
5490 GOTO 5520
5500 T(JEU1(X))=0
5510 JX(X)=JEU1(X)
5520 NEXT X
5530 GOSUB 3700
5540 FOR X=1 TO 4
5550 T(M(X))=3-FF
5560 IF FF=1 THEN 5600
5570 JEU2(X)=M(X)
5580 JX(X)=JEU2(X)
5590 GOTO 5620
5600 JEU1(X)=M(X)
5610 JX(X)=JEU1(X)
5620 NEXT X
5630 GOSUB 3910
5640 RETURN
5650 REM --SAISIE CARRES--
5660 T(CAR(1))=0
5670 T(CAR(2))=0
5680 FOR X=1 TO 2
5690 CARX=CAR(X)
5700 GOSUB 3590
5710 NEXT X
5720 CALL HCHAR(11,4,32,8)
5730 CAR(1)=0
5740 CAR(2)=0
5750 CALL SOUND(150,659,0)
5760 FOR X=1 TO 2
5770 CALL KEY(0,K,S)
5780 CALL HCHAR(11,4,32)
5790 CALL HCHAR(11,4,64)
5800 IF S=0 THEN 5770
5810 IF (K<65)+(K>80) THEN 5770
5820 CAR(X)=K-64
5830 CALL HCHAR(11,4+2*X,K)
5840 CALL SOUND(10,880,3)
5850 IF CAR(1)<>CAR(2) THEN 5960
5860 LET$="DEPLACEMENT ILLEGAL"
5870 LIG=23
5880 COL=5
5890 GOSUB 4010
5900 CALL SOUND(100,330,5)
5910 FOR I=1 TO 50
5920 NEXT I
5930 CALL HCHAR(23,5,32,20)
5940 CALL HCHAR(11,4+2*X,32)
5950 GOTO 5770
5960 IF T(CAR(X))>0 THEN 5860
5970 T(CAR(X))=3
5980 CARX=CAR(X)
5990 GOSUB 3830
6000 NEXT X
6010 RETURN
  
```

MEURTRE AU MANOIR

VIC 20



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

Patrick DEBAUMARCHE

ÇA Y EST!
JE SAIS QUI
C'EST
L'ASSASSIN!



suite du N°98

```
542 E=J
543 E=E+1 IF E>N THEN E=1
544 IF JX(E)=0 THEN 543
545 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXX JOUEUR "E":
PRINT TAB(8)PR$(E)
546 GOSUB 950 POKE36879,8:PRINT "M":
RETURN
549 REM LES ERREURS
550 FOR I=255 TO 128 STEP -1 POKE36876,
I:NEXT POKE36876,0
552 PRINT "XXXXXXXXXX PAS DE PORTE!!"
554 GOSUB 950 GOTO 132
570 PRINT "XXXXXXXXXX VOUS N'AVEZ PAS DE
PASSE-PARTOUT!!"
571 POKE36874,128:FOR I=1 TO 1000:NEXT
I:POKE36874,0
572 GOTO 132
599 REM GENRE DES NOMS
600 PRINT "LE CADAVRE ...."
601 M$=LEFT$(P$(V),2):S=LEN(P$(V))-
2
602 IF M$="LE" THEN PRINT " DU";
604 IF M$="L" THEN PRINT " DE L'";
606 IF M$="LA" THEN PRINT " DE LA";
607 IF M$="MR" THEN PRINT " DE MR";
608 V$=LEFT$(MID$(P$(V),3),5)
610 PRINT M$
612 RETURN
629 REM MUSIQUE
```

```
630 RESTORE FOR I=1 TO 6 READ A POKE3
6876,AA POKE36875,AA FOR X=1 TO 100 N
EXT
632 IF AA=235 THEN FOR X=1 TO 150 NEXT
634 NEXT POKE36876,0 POKE36875,0
636 RETURN
640 POKE36875,200 FOR I=1 TO 100:NEXT
POKE36875,0
642 RETURN
670 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:RETURN
799 REM REZ DE CHAUSSE
800 PRINT "REZ DE CHAUSSE"
801 PRINT " "
802 PRINT " "
804 PRINT " "
806 PRINT " "
808 PRINT " "
810 PRINT " "
812 PRINT " "
814 PRINT " "
816 POKEUX(JX(J)),81:POKEUX(JX(J))
+33792,4
817 FOR I=1 TO N:IF JX(I)>130RJX(I)=00
RI=J THEN NEXT:RETURN
818 IF I=NTHEIN(N)=I(J)
819 IF PEEK(UX(JX(I)))=81 AND I<J THEN
NPOKEUX(JX(I))+I(I),81:GOTO 821
820 POKEUX(JX(I)),81
821 NEXT:RETURN
```

```
829 REM ETAGE 1
830 PRINT "1ER ETAGE"
832 PRINT " "
834 PRINT " "
836 PRINT " "
838 PRINT " "
840 PRINT " "
842 PRINT " "
844 PRINT " "
846 PRINT " "
848 POKEUX(JX(J)),81:POKEUX(JX(J))
+33792,4
849 FOR I=1 TO N:IF JX(I)<140RJX(I)=00
RI=J THEN NEXT:RETURN
850 IF I=NTHEIN(N)=I(J)
851 IF PEEK(UX(JX(I)))=81 AND I<J THEN
NPOKEUX(JX(I))+I(I),81:GOTO 853
852 POKEUX(JX(I)),81
853 NEXT:RETURN
859 REM DEPLACEMENT JOUEUR SUR LE
PLAN
860 POKEUX(JX(J)),32:FOR I=1 TO 500:N
EXT:LL=ABS(SX(K),JX(J)):I=1
862 IF PEEK(UX(LL))=81 THEN 864
863 POKEUX(LL),81:POKEUX(LL)+33792
,4:RETURN
864 I=1
866 IF PEEK(UX(LL))+I(I)=81 THEN I=I
+1:GOTO 866
```

```
868 POKEUX(LL)+I(I),81:POKEUX(LL)
+I(I)+33792,4:RETURN
899 REM DEBUT DE JEU
900 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXX VOTRE PRENOM,SVP":
INPUT PR$(J)
905 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXX ENTREZ UN CODE SECR
ET"
910 PRINT "QUI EVITERA A CERTAINS JO
UEURS DE TRICHER."
915 INPUT "X00"J$(J)
920 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXX MERCI."
925 FOR I=1 TO 2000:NEXT:RETURN
949 REM ATTENTE TOUCHE F1
950 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
PRESSEZ F1"
955 GETAF:IFA$(CHR$(133))THEN 955
960 GOSUB 640
962 RETURN
999 REM DATAS
1000 DATA 215,225,231,235,231,235
1001 DATA "L'ENTREE",7,2,0,5,"LE BO
UDOIR",0,0,0,1,"LE PETIT SALON",-9
,0,0,0
1002 DATA "LA SERRE",-12,6,0,0,"LE
BUREAU",6,1,0,0,"LA BIBLIOTHEQUE",
0,7,5,4
1004 DATA "LE HALL",0,8,1,6,"LA SAL
LE A MANGER",10,-9,2,7,"LE SALON",
0,0,-3,-8
1006 DATA "LA CUISINE",0,0,8,-11,"L
'OFFICE",0,-10,13,-12,"LE GARAGE",
0,-11,-4,0
1008 DATA "LE DEBARRAS",11,0,0,0,"L
E CORRIDOR",19,17,-15,-20,"LA CHAM
BRE JAUNE"
1010 DATA -14,16,0,0,"LE GRENIER",-
```

```
17,0,0,15,"LA CHAMBRE D'AMIS",0,0,
-16,14,"LES W-C",0,0
1012 DATA 0,19,"LA SALLE DE BAINS",
0,18,14,0,"LA CHAMBRE BLEUE",0,-14
,-21,0
1014 DATA "LA CHAMBRE VERTE",-20,0,
0,0
1016 DATA "LE CHANDELIER","LE COUTE
AU","LA CORDE","LE PISTOLET","LE R
ASOIR","LE BROC"
1018 DATA "LE PRESSE-PAPIERS","LE P
OISON","LE VITRIOL","LA PIOCHE","L
E STYLET","L'EPEE"
1020 DATA "LE 22-LONG-RIFLE","LA HA
CHE","LE POIGNARD","LA LAMPE","LE
MARTEAU"
1022 DATA "LES CISEAUX","UN PASSE-P
ARTOUT"
1024 DATA "LE BARON","LA BARONNE","
LE GARDE-CHASSE","LE VALET","LA BO
NNE"
1026 DATA "LA CUISINIERE","LE CUISI
NIER","LE JARDINIER","LE DOCTEUR",
"MR HIPPOGICIEL"
1032 DATA "MR VICHEBDO","L'INFORMAT
ICIEN","L'INTENDANT","L'ARCHITECTE
","MR COMMODORE"
1030 DATA "NORD,EST,SUD,OUEST"
1032 DATA 4393,4397,4400,4318,4388,
4300,4261,4265,4268,4156,4149,4144
,4234
1034 DATA 4239,4392,4355,4267,4158,
4152,4188,4298
1036 DATA -1,-21,-22,-23,1,23,22,21
READY.
```

CANON X 07

Suite de la page 6

```
5604 DATA 25,-36,22,5,31,6,5,C,28,1
1,34,13,27,14,35,14,S,34,15,,35,15
,35,16,36
5606 DATA 15,36,21,37,17,37,19,36,1
9,36,21,35,19,35,21,P,21,22,1,28,,
34,,27,19
5608 DATA 27,21,26,15,26,21,27,14,2
7,16,25,17,25,19,S,28,15,,P,19,22,
1,,24,
5610 DATA 31,98,31,99,29,-100,28,-1
00,20,-99,20,-97,18,-96,15,-96,12,
-97
5612 DATA 11,-107,11,-108,12,-108,1
5,-107,18,-106,19,-104,20,-104,28,
-104
5614 DATA 31,P,97,107,10,,8,,10,P,9
6,108,12,,8,,9,102,10,102,6,-100,5
,-99
5616 DATA 7,102,13,103,13,97,12,97,
14,-98,15,-99,15,-100,16,-104,16,-
105
5618 DATA 15,-106,15,-107,14,-107,1
2,39,,40,3,39,4,40,7,C,39,7,40,10,
F
5650 DATA 9,4,17,20,P,6,20,2,9,,1
7,,C,17,4,27,20,C,28,4,38,20,C,38,
4,46,20
5652 DATA 6,20,2,38,,45,,C,51,6,7
0,32,C,51,6,66,26,51,30,70,30,66,2
6,70,30
5654 DATA 101,31,102,27,-105,23,-10
9,23,-113,20,-116,20,-119,21,62,16
,64,16
5656 DATA -64,17,63,19,63,19,C,12,2
7,15,28,C,16,25,19,26
5658 DATA 44,25,47,26,C,74,19,77,
20,C,84,14,87,15
5660 DATA 18,17,23,15,-25,13,-26,9,
-29,9,-30,13,-32,15,-37,17,F
5700 DATA 52,23,47,25,-8,27,-3,23,-
1,6,-3,3,-7,-40,-43,2,-45,5,-45,
17,-47,20
5702 DATA -51,23,51,31,53,26,-59,23
,-56,25,-54,31,60,23,60,25,-61,26,
-64,26,-66
5704 DATA 24,-66,23,-65,22,-61,22,6
6,25,69,25,-72,24,-77,19,-79,19,-8
3,21,-89,23
5706 DATA -87,31,80,20,77,23,-75,31
,89,26,99,31,62,15,63,15,-64,16,-6
4,18,-62,20
5708 DATA -56,21,-54,20,-52,18,-52,
16,-55,13,-58,13,S,59,22,,S,68,18,
,65,11,65
```

```
5710 DATA 12,-64,12,-64,13,60,10,59
,10,-59,11,P,2,12,1,77,,83,,P,5,10
,1,71,,77,
5712 DATA 77,13,80,14,P,15,18,1,7
6,,78,,P,3,6,1,64,,71,,C,62,4,63,5
,C,61,5,62
5714 DATA 68,68,7,70,7,-70,8,79,1,81
,1,84,3,84,11,85,4,85,9,83,12,81,1
2,-81,13,C
5716 DATA 72,18,76,19,75,16,75,21,S
,76,15,,S,76,11,,73,11,72,11,-72,1
2,-71,12
5718 DATA -71,13,76,3,76,4,-75,4,S,
72,4,,57,12,57,10,-60,6,F
5750 DATA 9,8,10,-13,11,-14,10,-28
,13,-34,13,-53,8,-53,16,-37,20,-14
5752 DATA 20,-6,21,-1,20,,13,2,13,-
2,18,-1,18,3,14,6,12,-8,12,-9,13,-
9
5754 DATA 18,-7,19,-4,17,-3,17,P,13
,14,1,,11,,20,P,50,53,1,,9,,16,P,1
8,22
5756 DATA 2,58,,60,,P,62,64,1,,10,,
16,C,57,15,53,10,-58,22,-57,23,-56
,27
5758 DATA -57,28,-60,28,-62,26,-62,
9,-59,9,-58,10,97,23,99,27,97,22,1
00,27
5760 DATA 98,22,101,27,92,9,101,26,
93,9,102,26,-107,25,-104,15,-100,1
2,-99,8
5762 DATA -98,7,-96,7,-94,8,106,23,
112,24,-119,23,104,16,119,9,91,3,9
3,5,87
5764 DATA 89,9,87,14,89,14,88,20,
90,19,99,12,95,13,99,13,95,14,100,
13,96,14,F
5800 DATA 60,,90,24,70,,70,7,60,1
0,74,10,60,14,73,14,-73,16,73,19,7
3,24,66
5802 DATA 17,66,24,80,,80,10,84,10,
77,10,-77,12,90,10,87,10,-87,12,90
,15,87
5804 DATA 15,77,24,77,15,-84,15,-84
,18,84,21,84,24,26,8,26,9,-28,11,-
27,12
5806 DATA -26,14,-26,13,-24,11,-25,
10,-26,8,F
5810 DATA 19,20,20,24,F
5820 DATA 38,23,45,23,-50,18,-43,18
,-38,23,-37,26,-38,27,-45,27,-50,2
2,-49
5822 DATA 20,44,26,45,23,F
5830 DATA 57,18,63,9,C,59,9,61,6,
P,12,17,1,57,,63,,F
5840 DATA 3,23,7,S,73,23,2,S,73,
23,,F
5850 DATA 75,17,75,23,76,17,76,18,F
5860 DATA 48,15,55,15,-53,17,-50,17
```

```
, -48,15,F
5870 DATA 52,12,51,12,-45,18,-45,19
,-46,20,-47,20,-53,14,-53,12,-58,7
5872 DATA 57,6,59,8,57,7,58,8,56,7
,58,9,F
5880 DATA 94,95,1,,3,,19,P,4,6,1,
92,,97,,98,5,99,6,-98,6,F
5890 DATA 49,18,51,26,50,16,50,17
,S,48,20,,S,52,19,,S,52,23,,F
5900 DATA 74,24,1,P,26,28,1,82,,8
4,,71,22,72,30,-73,31,-77,30,-81,2
7,-77
5902 DATA 24,-77,23,-75,21,-72,21,-
70,23,-67,22,-65,27,-70,30,-71,29,F
5910 DATA 53,29,55,27,-58,27,-56,29
,-53,29,F
5920 DATA 56,25,80,30,R,80,31,100
,5,C,75,5,100,1,-56,24,P,56,80,24,
,31,,31
5922 DATA 100,13,,P,75,100,25,,0,
,0,71,9,95,9,68,13,92,13,F
6000 IF J>12 THEN 6020
6006 IF LEN(B(0))=0 THEN 6010 ELSE FOR I
=1 TO 2:FOR K=1 TO LEN(B(0)):RESTORE 5
6007 FOR L=1 TO VAL("&H"+MID$(B(0),K,
1))+1:READ A,D:NEXT
6008 IFA=R(I) THEN PRINT "Vous l'avez
deja.":RETURN
6009 NEXT K,I
6010 I=INSTR(B(P),HEX$(J-1)):IFI>0
THEN 6050
6012 PRINT "Il n'y en a pas.":RETUR
N
6020 IF J=330RJ=29 THEN PRINT "Il y a
mieux a faire":RETURN
6026 IF J>20 AND J<29 THEN 7004
6032 IF J=32 THEN PRINT "PAN !":GOTO 10
05
6034 PRINT "C'est trop lourd.":RETU
RN
6050 IF LEN(B(0))<3 THEN 6052 ELSE PRIN
T "La sacoche craque, tout tombe..
.":GOTO 1005
6052 B(0)=B(0)+MID$(B(P),I,1):IF MI
D$(B(P),I,1)="0" THEN 6051
6053 B(P)=LEFT$(B(P),I-1)+RIGHT$(B
(P),LEN(B(P))-I)
6055 GOTO 105
6500 Z1=0:Z3=0:RESTORE 10:FOR J=1 TO P
:READ B,1:NEXT
6501 FOR L=1 TO LEN(B):IF MID$(B,L,1)=
LEFT$(A,1) AND THEN 6505
6503 IF (LEFT$(A,1)="N" AND P=7) OR (LE
FT$(A,1)="S" AND P=4) THEN Z1=1
6504 IF Z1 AND MID$(B,L,1)=LEFT$(A,1)
THEN Z3=1:GOTO 6505 ELSE NEXT:GOTO 7004
6505 TI=1:IF TPTHEN 7004 ELSE SEP=VAL("&
H"+MID$(B1,L,1)):IF P=12 AND S=0 THEN 6
507
```

```
6506 IF P=12 THEN GOSUB 500:GOTO 410 ELS
EIF Z3=0 THEN TP=1:RETURN ELSE RETURN
6507 PRINT "Et la politesse ?","La
bonne vous frappe":GOTO 400
7000 IF J=280RJ=35 THEN 7100
7002 IF (J)24 AND J(28)ORJ=140RJ=170R
J=200RJ=230RJ=30 THEN 7006
7004 PRINT "C'est impossible.":I=0:
RETURN 7006 IF J=26 THEN 7008 ELSE IF J=2
7 THEN 7010:GOTO 7009 ELSE 7010
7008 PRINT "Quelle chose est tom
be par terre.":U=1:B(P)=B(P)+"A":R
ETURN
7009 PRINT "Il n'y a rien de spe
cial.":RETURN
7010 IF J<23 THEN 7012
7011 PRINT "C'est bouche, il deb
orde et la bonne est furieuse.":GO
TO 400
7012 IF J=140RJ=310RJ=17 THEN 7009 ELS
E PRINT "Je ne comprends pas.":RETU
RN
7100 IF LEN(R(1))<50R(2)=" " THEN IF R
(1)<>" " THEN K=1 ELSE R(1)="":K=1 ELSE
K=2
7101 A=CHR$(155-ASC(LEFT$(R(K),1))
):RESTORE 10:FOR I=1 TO P:READ B,1:NEX
T
7102 FOR I=1 TO LEN(B):IF MID$(B,I,1)<
>A OR P=12 THEN 7106
7103 IF E2=0 AND P=5 AND A="E" THEN PRINT
"Elle est fermee a cle.":RETURN
7104 IF E1=0 AND P=5 AND A="S" THEN PRINT
"Elle est coincée.":RETURN ELSE U=1
7105 PRINT "C'est bon.":RETURN
7106 NEXT:IF P=12 THEN IF 0=0 THEN PRINT
"Pas encore.":RETURN ELSE U=1:GOTO 71
05
7107 IF LEN(B)=1 THEN U=1:GOTO 7105 ELS
E 7004
8000 IF J=33 THEN 8010:GOTO 7105 ELSE IF J
<>5 THEN 8006 ELSE IF INSTR(B(0),"4")=0
THEN 4100
8003 PRINT "La musique adoucit les
moeurs...","La bonne vous tend u
ne cle."
8004 B(P)=B(P)+"0":RETURN
8006 IF J=12 THEN PRINT "C'est gentil,
mais inutile.":RETURN
8008 IF J=19 THEN 1005 ELSE IF J<>11 THEN
7004 ELSE IF INSTR(B(0),"A")=0 THEN 410
0
8011 M=1:GOTO 7105
9000 IF J<>29 THEN 9002 ELSE PRINT "Tien
s, il y a quelque chose."
9001 B(P)=B(P)+"9":RETURN
9002 IF J>12 AND J<20 THEN 6034
9004 IF J=320RJ=20 THEN 7009
9006 GOTO 7004
```

HEBDOGICIEL 160 rue Legendre 75017 PARIS.

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

NOM: MATERIEL UTILISE:
 PRENOM: CONSOLE:
 ADRESSE: PERIPHERIQUES:
 BUREAU DISTRIBUTEUR: REGLEMENT JOINT: CHEQUE CCP

RITON LE MINEUR

HECTOR

YA RIEN DE PLUS DUR QUE L'HUMOUR TRISTE

Non ! Je ne sortirai pas de cette fichue mine sans mes 25 pépites, na !..

Patrick CHERVET



suite du N° 98

```

1770 if J=4 and point(X,Y-9)=3 and Y=18 then tone 100,100: goto 1610
1780 if J=4 and point(X,Y-9)=3 then for I=Y-8 to Y-49 step -1: plot 210, I+5, 15, 5, 0: output chr$(192), X, I+9, 0: plot 210, I, 15, 5, 3: output chr$(192), X, I+8, 1: next: output chr$(192), X, I+9, 0: Y=I+10: output chr$(192), X, Y, 1: goto 1610
1790 goto 1610
1800 *PRISE DE L'EAU*
1810 if CS=200 and TE<=1100 then goto 1820: else if EA=0 then output chr$(192), X, Y, 1: sound 1, 28: for I=1 to 50: pause, 1: EA=EA+1: goto 1990: next: sound 0, 4096: goto 1610: else goto 1610
1820 for F=1 to 3: restore I840: for I=1 to 28: read N: tone N, 300: next: next: for I=30 to 60: output A#, I-1, 100, 0: output int(TE/10), I+49, 100, 0: tone 100, 100: output A#, I, 100, 0: output int(TE/10), I+50, 100, 3: tone 100, 100: next: SC=int(SC+TE/10)
1830 goto 1990: goto 1400
1840 data 131, 131, 124, 131, 148, 110, 110, 110, 97, 80, 80, 71, 80, 80, 85, 97, 80, 85, 97, 110, 110, 97, 80, 85, 97, 110, 97, 110
1850 *PERDU AU 2eme TABLEAU*
1860 goto 2260: goto 2240: for I=20 to 200: output "*" , I, 200, 2: output "*" , I, 20, 2: next: for I=20 to 200: output "*" , 200, I, 2: output "*" , 200, I, 2: next: screen 30, 180, 160, 150: print: print "BRAVO !!!": print: print "VOUS AVEZ ACCOMPLI VO TRE": print
1870 print "MISSION AVEC SUCCES.": print: print "VOTRE SCORE EST ACCEPTABLE": print: print "AVEC": CS+KX: "POINT S...": print: print "VOULEZ VOUS REJOUER"
1880 A#=instr$(1): if A#="a" or A#="o" then run: else cls: output "AU REVOIR", 70, 120, 1: pause: plot 0, 230, 240, 230, 0: end
1890 if EA=0 then sound 3, 62: pause, 1: sound 0, 4096: return: else for TI=X-1 to X-19 step -1: plot TI+1, Y-2, 0: plot TI, Y-2, 1: if point(TI, Y-4)=3 then FU=1: goto 1910: else if point(TI, Y-4)=2 and Y=59 then UF=1: goto 1910

```

```

1900 if point(TI, Y-4)=2 then UU=1: goto 1910
1910 next
1920 plot TI, Y-2, 1, 0: EA=EA-5: goto 1990: if FU=1 then goto 1980: return: else if UF=1 then goto 2050: return: else if FU=1 then goto 2090: return
1930 return
1940 for TI=X-8 to X-20 step -1: output "-" , TI+1, Y, 0: tone 20, 20: output "-" , TI, Y, 1: next: output "-" , TI+1, Y, 0: return
1950 *COORDONNEES DE LA FLAMME*
1960 FLA=int(rnd(1,5)): goto 2060: restore 1970: for I=1 to FLA: read YF: next: YF=YF+8: XF=int(rnd(4,18)): 10: if XF=X or YF=Y then goto 1960: else output chr$(193), XF, YF, 3: return
1970 data 50, 90, 130, 170
1980 sound 0, 456: pause, 1: sound 0, 4096: output chr$(193), XF, YF, 0: CS=CS+10: goto 1990: goto 1980: FU=0: return
1990 plot 40, 224, 30, 10, 0: plot 115, 224, 20, 10, 0: output S, 40, 224, 2: output EA, 115, 224, 2: SC=SC+CS: return
2000 plot 175, 224, 40, 10, 0: output TE, 180, 224, 2: return
2010 if X<40 then X=40: output chr$(192), X, Y, 1: return: else return
2020 *MOUVEMENTS DES ENNEMIS*
2030 output chr$(194), XX, YY, 0: XX=XX+5: if XX > 200 then XX=30
2040 output chr$(194), XX, YY, 2: if X=XX+12 and X=XX-4 then goto 1860: else return
2050 sound 1, 28: pause, 1: sound 0, 4096: output chr$(194), XX, YY, 0: CS=CS+1: goto 1990: XX=30: UF=0: return
2060 if FLA=5 then FLA=4: return: else return
2070 LX=A(H): output chr$(A), LX, LY, 0: LX=LX+5: if LX > 200 then LX=20
2080 output chr$(A), LX, LY, 2: A(H)=LX: if X=LX and X=LX+12 then goto 1860: else return
2090 sound 1, 28: pause, 1: A(H)=LX: sound 0, 4096: output chr$(A), LX, LY, 0: CS=CS+1: goto 1990: LX=30: UF=0: A(H)=30: return
2100 *REGLES DU JEU*
2110 cls: print: print "Vous etes Henri le mineur.": print: print "Vous travaillez dans une": print: print "mine abandonnee mais occupee": print: print "par d'etrangees creatures...": goto 2220: cls
2120 print: print "Votre travail se deroule en": print

```

```

"deux etapes.": print "Au premier tableau, vous": print "devrez ramasser l'or au.": print "différents étages.": print "en évitant de manquer.":
2130 print "d'oxygene, de tomber dans": print "l'eau et de se faire": print "manger par les monstres": goto 2220: cls
2140 print: print "Pour monter aux différents": print: print "étages vous devez vous placer": print: print "devant l'échelle.": print: print "Pour ramasser l'or": print: print "vous devez passer dessus": goto 2220: cls
2150 print: print "Pour accéder au second": print: print "tableau, vous devez avoir": print: print "un score supérieur à 800": print: print "après cela vous vous": print: print "transformez en pompier": goto 2220: cls
2160 print: print "le but de votre mission": print: print "est d'éteindre les flammes": print: print "dans les couloirs de la": print: print "mine.": goto 2220: cls
2170 print: print "pour prendre de l'eau": print: print "vous devez être à sec.": print: print "être à côté du robinet, appuyer": print: print "sur fire et incliner la": print: print "manette à gauche"
2180 goto 2220: cls: print: print "pour monter les étages": print: print "vous devez vous placer sur": print: print "la monte-charge": print: print "tirer la manette pour monter": print: print "pousser la manette pour": print: print "descendre"
2190 goto 2220: cls: print: print "pour éloigner les robots": print: print "vous tirez dessus et ils s'en": print: print "vont, mais vous perdez": print: print "5 litres d'eau": print: print "faites attention au temps": goto 2220: cls
2200 print: print "pour éteindre les flammes": print: print "tirez dessus": print: print "pour un temps supérieur": print: print "à 1100 la partie s'arrête": output "-"
* BONNE CHANCE * = , 60, 90, 1
2210 goto 2220: cls: return
2220 output "appuyer sur fire", 60, 50, 3: pause, 1: tone 0, 100
2230 if fire(0)=1 then goto 2230: else return
2240 restore 2250: for I=1 to 3: read SW: tone SW, 200: next: return
2250 data 168, 175, 190
2260 plot 0, 230, 240, 230, 0: return

```

LE JUSTICIER ORIC JACK

Où la difficulté de monter au 7ème ciel, n'a d'égale que la facilité de retomber bien bas.

Silvère BARRAI



```

10 REM PARAMETRE D'ENTREE
20 PAPER0:INK2:CLS:POKE#26A,10:DI
MK(20):PING
30 PRINT:PRINT CHR$(4)+CHR$(27):J
JUMPING JACK":PRINT CHR$(4):
PRINT:PRINT
40 PRINT "Vous etes Jack et vous devez escalader"
50 PRINT "der 5 etages le plus rapidement possible."
60 PRINT "sible. Mais prenez garde les Plan"
70 PRINT "chers se defilent et vous risquez de"
80 PRINT "retomber a l'etape inferieur..."
90 PRINT "Votre seul salut est de vous enfuir"
100 PRINT "par les trous des plafo nds..."
110 PRINT "Vous pouvez vous deplacer a gauche"
120 PRINT "ou a droite avec les fleches"
130 PRINT "Pondantes et vous pouvez sauter avec"
140 PRINT "les deux fleches verticales"
150 PRINT "Attention ! votre Parti est minutee."
160 PRINT "Chaque etage vous permet de sauter"
170 PRINT "de plus en plus de points"
180 PRINT CHR$(27):"L BONNE CHANCE JACK !!!":GETA#
190 DOKE#FB,DEEK(276):DOKE#FD,DEEK(277)
200 FORN=46376 TO 46383:READX:POKEN
X:NEXTN
210 FORN=46592 TO 46599:READX:POKEN
X:NEXTN
215 FORN=46384 TO 46391:READX:POKEN
X:NEXTN
220 DATA 0,63,63,63,63,0,0,7,15,29,63,27,28,15,7,32,56,28,60,46,28,56,48
1000 REM TABLEAU INITIAL
1010 CLS:V=0:SC=0:PLOT18,0,"@SC0 RE"
1020 PLOT1,23,"@SC0"
1030 PLOT1,19,"@SC0"
1040 PLOT1,15,"@SC0"
1050 PLOT1,11,"@SC0"
1060 PLOT1,7,"@SC0"
1070 PLOT1,3,"@SC0"
1080 GETA# PLOTX,Y,"@SC0":GETA# DOK E#276,X:T=0:T#="000"
1100 REM BOUCLE DE JEUX
1120 IFT#MNDT(400)THEN4000

```

```

1125 IF Y=26 THEN SC=SC-5:MUSIC1,1,5,5:GOTO1195
1130 IF Y=22 THEN SC=SC+1:MUSIC1,2,5,5
1140 IF Y=18 THEN SC=SC+2:MUSIC1,3,5,5
1150 IF Y=14 THEN SC=SC+4:MUSIC1,4,5,5
1160 IF Y=10 THEN SC=SC+6:MUSIC1,5,5,5
1170 IF Y=6 THEN SC=SC+8:MUSIC1,6,5,5
1180 IF Y=2 AND V=0 THEN 2000
1190 IF SCRN(X,Y) <> 37 THEN 1600
1195 A#=#KEYS:IF A# <> " " THEN 1300
1200 S=-S:T=INT(-0.01*DEEK(276)+655.35):T#=#STR$(T):PLOT10,0,T#
1203 SC#=#STR$(SC):PLOT27,0,SC#
1205 IFS<0 THEN GOTO K
1206 GOTO L
1300 IFA#=#CHR$(8) THEN 1700
1310 IFA#=#CHR$(9) THEN 1900
1320 IFA#=#CHR$(10) AND A# <> CHR$(11) THEN 1200
1325 IF V=5 THEN 1200
1330 PLOTX,Y-1,"@SC":PLOTX,Y,"@SC":PLOTX,Y-2,"@SC":PLOTX,Y-1,"@SC":PING
1340 IF SCRN(X,Y) <> 37 THEN PING,PLO TX,Y-2,"@SC":PLOTX,Y,"@SC":GOTO1200
1350 PLOTX,Y-3,"@SC":PLOTX,Y-2,"@SC":PLOTX,Y-4,"@SC":PLOTX,Y-3,"@SC":Y=Y-4
1355 IF Y=22 THEN I=23:J=19:GOTO1200
1360 I=J:J=J-4:IF J<2 THEN 2000 ELSE GOTO1200
1400 IF X<2 THEN 1200
1410 PLOTX,Y,"@SC":X=X-2:PLOTX,Y,"@SC":GOTO1200
1500 IF X+2>38 THEN 1200
1510 PLOTX,Y,"@SC":X=X+2:PLOTX,Y,"@SC":GOTO1200
1600 PLOTX,Y+1,"@SC":PLOTX,Y,"@SC":SHOOT:PLOTX,Y+2,"@SC":PLOTX,Y+1,"@SC":V=0
1610 PLOTX,Y+3,"@SC":PLOTX,Y+2,"@SC":PLOTX,Y+4,"@SC":PLOTX,Y+3,"@SC":Y=Y+4
1630 IF Y=26 THEN I=23:J=19:GOTO1200
1640 J=I:I=I+4:GOTO1200
1700 IF X<4 THEN 1200
1800 PLOTX-1,Y-1,"@SC":PLOTX,Y,"@SC":PLOTX-2,Y-1,"@SC":PLOTX-1,Y-1,"@SC":X=X-4
1820 GOTO1200
1900 IF X+4>38 THEN 1200
1910 PLOTX+1,Y-1,"@SC":PLOTX,Y,"@SC":PLOTX+2,Y-1,"@SC":PLOTX+1,Y-1,"@SC":X=X+4
1930 GOTO1200
2000 REM BONUS OBTENU
2010 PLOT14,0,12:PLOT15,0,"BONUS !!! @&!"
2020 NK(1)=1:NK(2)=3:NK(3)=5:NK(4)=5:NK(5)=5:NK(6)=8:NK(7)=6:NK(8)=5:NK(9)=3

```

```

:K=5080:GOTO11
20
5080 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5090:GOTO11
20
5090 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5100:GOTO11
20
5100 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5110:GOTO11
20
5110 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5120:GOTO11
20
5120 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5130:GOTO11
20
5130 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5140:GOTO11
20
5140 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5150:GOTO11
20
5150 GOTO5160+INT(RND(1)*10)*10
5160 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5170:GOTO11
20
5170 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5180:GOTO11
20
5180 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5190:GOTO11
20
5190 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5200:GOTO11
20
5200 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5210:GOTO11
20
5210 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5220:GOTO11
20
5220 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5230:GOTO11
20
5230 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5240:GOTO11
20
5240 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5250:GOTO11
20
5250 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5260:GOTO11
20
5260 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5270:GOTO11
20
5270 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5280:GOTO11
20
5280 PLOT1,I,"@SC0"
:K=5290:GOTO11
20
5290 REM 2em SOUS-PROGRAMME
5310 IFRND(1)*10<5 THEN 5450
5320 GOTO5330+INT(RND(1)*10)*10
5330 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5340:GOTO11
20
5340 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5350:GOTO11
20
5350 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5360:GOTO11
20
5360 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5370:GOTO11
20
5370 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5380:GOTO11
20
5380 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5390:GOTO11
20
5390 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5400:GOTO11
20
5400 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5410:GOTO11
20
5410 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5420:GOTO11
20
5420 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5430:GOTO11
20
5430 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5440:GOTO11
20
5440 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5450:GOTO11
20
5450 GOTO5460+INT(RND(1)*10)*10
5460 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5470:GOTO11
20
5470 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5480:GOTO11
20
5480 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5490:GOTO11
20
5490 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5500:GOTO11
20
5500 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5510:GOTO11
20
5510 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5520:GOTO11
20
5520 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5530:GOTO11
20
5530 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5540:GOTO11
20
5540 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5550:GOTO11
20
5550 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5560:GOTO11
20
5560 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5570:GOTO11
20
5570 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5580:GOTO11
20
5580 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5590:GOTO11
20
5590 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5600:GOTO11
20
5600 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5610:GOTO11
20
5610 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5620:GOTO11
20
5620 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5630:GOTO11
20
5630 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5640:GOTO11
20
5640 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5650:GOTO11
20
5650 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5660:GOTO11
20
5660 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5670:GOTO11
20
5670 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5680:GOTO11
20
5680 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5690:GOTO11
20
5690 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5700:GOTO11
20
5700 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5710:GOTO11
20
5710 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5720:GOTO11
20
5720 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5730:GOTO11
20
5730 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5740:GOTO11
20
5740 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5750:GOTO11
20
5750 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5760:GOTO11
20
5760 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5770:GOTO11
20
5770 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5780:GOTO11
20
5780 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5790:GOTO11
20
5790 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5800:GOTO11
20
5800 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5810:GOTO11
20
5810 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5820:GOTO11
20
5820 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5830:GOTO11
20
5830 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5840:GOTO11
20
5840 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5850:GOTO11
20
5850 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5860:GOTO11
20
5860 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5870:GOTO11
20
5870 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5880:GOTO11
20
5880 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5890:GOTO11
20
5890 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5900:GOTO11
20
5900 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5910:GOTO11
20
5910 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5920:GOTO11
20
5920 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5930:GOTO11
20
5930 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5940:GOTO11
20
5940 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5950:GOTO11
20
5950 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5960:GOTO11
20
5960 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5970:GOTO11
20
5970 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5980:GOTO11
20
5980 PLOT1,J,"@SC0"
:K=5990:GOTO11
20
5990 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6000:GOTO11
20
6000 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6010:GOTO11
20
6010 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6020:GOTO11
20
6020 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6030:GOTO11
20
6030 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6040:GOTO11
20
6040 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6050:GOTO11
20
6050 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6060:GOTO11
20
6060 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6070:GOTO11
20
6070 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6080:GOTO11
20
6080 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6090:GOTO11
20
6090 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6100:GOTO11
20
6100 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6110:GOTO11
20
6110 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6120:GOTO11
20
6120 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6130:GOTO11
20
6130 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6140:GOTO11
20
6140 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6150:GOTO11
20
6150 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6160:GOTO11
20
6160 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6170:GOTO11
20
6170 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6180:GOTO11
20
6180 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6190:GOTO11
20
6190 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6200:GOTO11
20
6200 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6210:GOTO11
20
6210 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6220:GOTO11
20
6220 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6230:GOTO11
20
6230 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6240:GOTO11
20
6240 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6250:GOTO11
20
6250 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6260:GOTO11
20
6260 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6270:GOTO11
20
6270 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6280:GOTO11
20
6280 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6290:GOTO11
20
6290 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6300:GOTO11
20
6300 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6310:GOTO11
20
6310 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6320:GOTO11
20
6320 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6330:GOTO11
20
6330 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6340:GOTO11
20
6340 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6350:GOTO11
20
6350 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6360:GOTO11
20
6360 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6370:GOTO11
20
6370 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6380:GOTO11
20
6380 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6390:GOTO11
20
6390 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6400:GOTO11
20
6400 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6410:GOTO11
20
6410 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6420:GOTO11
20
6420 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6430:GOTO11
20
6430 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6440:GOTO11
20
6440 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6450:GOTO11
20
6450 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6460:GOTO11
20
6460 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6470:GOTO11
20
6470 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6480:GOTO11
20
6480 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6490:GOTO11
20
6490 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6500:GOTO11
20
6500 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6510:GOTO11
20
6510 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6520:GOTO11
20
6520 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6530:GOTO11
20
6530 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6540:GOTO11
20
6540 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6550:GOTO11
20
6550 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6560:GOTO11
20
6560 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6570:GOTO11
20
6570 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6580:GOTO11
20
6580 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6590:GOTO11
20
6590 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6600:GOTO11
20
6600 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6610:GOTO11
20
6610 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6620:GOTO11
20
6620 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6630:GOTO11
20
6630 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6640:GOTO11
20
6640 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6650:GOTO11
20
6650 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6660:GOTO11
20
6660 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6670:GOTO11
20
6670 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6680:GOTO11
20
6680 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6690:GOTO11
20
6690 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6700:GOTO11
20
6700 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6710:GOTO11
20
6710 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6720:GOTO11
20
6720 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6730:GOTO11
20
6730 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6740:GOTO11
20
6740 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6750:GOTO11
20
6750 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6760:GOTO11
20
6760 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6770:GOTO11
20
6770 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6780:GOTO11
20
6780 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6790:GOTO11
20
6790 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6800:GOTO11
20
6800 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6810:GOTO11
20
6810 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6820:GOTO11
20
6820 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6830:GOTO11
20
6830 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6840:GOTO11
20
6840 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6850:GOTO11
20
6850 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6860:GOTO11
20
6860 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6870:GOTO11
20
6870 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6880:GOTO11
20
6880 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6890:GOTO11
20
6890 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6900:GOTO11
20
6900 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6910:GOTO11
20
6910 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6920:GOTO11
20
6920 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6930:GOTO11
20
6930 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6940:GOTO11
20
6940 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6950:GOTO11
20
6950 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6960:GOTO11
20
6960 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6970:GOTO11
20
6970 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6980:GOTO11
20
6980 PLOT1,J,"@SC0"
:K=6990:GOTO11
20
6990 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7000:GOTO11
20
7000 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7010:GOTO11
20
7010 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7020:GOTO11
20
7020 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7030:GOTO11
20
7030 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7040:GOTO11
20
7040 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7050:GOTO11
20
7050 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7060:GOTO11
20
7060 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7070:GOTO11
20
7070 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7080:GOTO11
20
7080 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7090:GOTO11
20
7090 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7100:GOTO11
20
7100 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7110:GOTO11
20
7110 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7120:GOTO11
20
7120 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7130:GOTO11
20
7130 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7140:GOTO11
20
7140 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7150:GOTO11
20
7150 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7160:GOTO11
20
7160 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7170:GOTO11
20
7170 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7180:GOTO11
20
7180 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7190:GOTO11
20
7190 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7200:GOTO11
20
7200 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7210:GOTO11
20
7210 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7220:GOTO11
20
7220 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7230:GOTO11
20
7230 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7240:GOTO11
20
7240 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7250:GOTO11
20
7250 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7260:GOTO11
20
7260 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7270:GOTO11
20
7270 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7280:GOTO11
20
7280 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7290:GOTO11
20
7290 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7300:GOTO11
20
7300 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7310:GOTO11
20
7310 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7320:GOTO11
20
7320 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7330:GOTO11
20
7330 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7340:GOTO11
20
7340 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7350:GOTO11
20
7350 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7360:GOTO11
20
7360 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7370:GOTO11
20
7370 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7380:GOTO11
20
7380 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7390:GOTO11
20
7390 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7400:GOTO11
20
7400 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7410:GOTO11
20
7410 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7420:GOTO11
20
7420 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7430:GOTO11
20
7430 PLOT1,J,"@SC0"
:K=7440:GOTO11
20
7440 PLOT1
```

NOCTURNES

EXELVISION-EXL 100

Missions aériennes et spatiales dignes d'un EXEL pilote.

Claude GOURDIN



À QUAND LA BOMBE NEUTRE ?

C'EST PARCE QUE DE SUIS NOIR HEIN! RACISTE!

suite du N°98

```

2650 LA$="009816C301EDE770B8B4CBECBD7D88AA6F33A2DD41AA
F6BDB4E407AFDAE3"
2660 SE$="CEAA1EAA6AB7BE4A7C886ADC6D37C9E04BE87411B50B
C044302FE"
2670 LASE$=LASE$+1
2680 CLS "BbB":C1(1)=0:C1(2)=0:C1(3)=0:C1(4)=0:C1(5)=0
:C1(6)=0:C1(7)=0:C1(8)=0
2690 C=0:D=0:CALL COLOR("0Mb")
2700 !***** DESSIN ECRAN *****
2710 FOR N=1 TO 2:FOR I=1 TO 7:LOCATE (N,I):PRINT CHR$
(12):NEXT I:NEXT N
2720 FOR N=3 TO 4:FOR I=1 TO 6:LOCATE (N,I):PRINT CHR$
(12):NEXT I:NEXT N
2730 FOR I=1 TO 5:LOCATE (5,I):PRINT CHR$(12):NEXT I
2740 FOR I=1 TO 4:LOCATE (6,I):PRINT CHR$(12):NEXT I
2750 FOR I=1 TO 2:LOCATE (7,I):PRINT CHR$(12):NEXT I:
LOCATE (8,1):PRINT CHR$(12)
2760 !*****PROGRESSION DIFFICULTE *****
2770 RANDOMIZE:P=3+INTRND(14)
2780 IF SC=10 THEN 2850
2790 IF SC=25 AND SC<=30 THEN 2860
2800 IF SC=40 AND SC<=45 THEN 2870
2810 IF SC=55 AND SC<=60 THEN 2880
2820 IF SC=70 AND SC<=75 THEN 2890
2830 IF SC=85 AND SC<=90 THEN 2900
2840 IF SC=100 AND SC<=105 THEN 2910
2850 RANDOMIZE:Q=3+INTRND(13):GOTO 2920
2860 RANDOMIZE:Q=3+INTRND(18):GOTO 2920
2870 RANDOMIZE:Q=3+INTRND(23):GOTO 2920
2880 RANDOMIZE:Q=3+INTRND(28):GOTO 2920
2890 RANDOMIZE:Q=3+INTRND(33):GOTO 2920
2900 RANDOMIZE:Q=13+INTRND(23):GOTO 2920
2910 RANDOMIZE:Q=20+INTRND(16):GOTO 2920
2920 IF P<10 THEN Q=10+INTRND(6)
2930 IF C1(11)=1 THEN P=10:Q=6:GOTO 5380
2940 LOCATE (P,Q):CALL COLOR("1Yb"):PRINT LUN$:LOCATE
(P+1,Q):PRINT LUN$
2950 !*****INDICATION DES SCORES*****
2960 CALL COLOR("0WR")
2970 LOCATE (22,29):PRINT "OPER.":SC
2980 X=8:Y=1
2990 !*****LOCALISATION ET DEPART MISSILE
3000 RANDOMIZE:W=INTRND(20):IF W<8 THEN W=0
3010 RANDOMIZE:IF W=0 THEN Z=8+INTRND(31)
3020 RANDOMIZE:IF W>14 THEN W=20:Z=INTRND(39)
3030 IF W<0 AND W<20 THEN Z=39
3040 RANDMIZE:S=INT(RNDW*10)
3050 S=S-1:C1(12)=C1(12)+1
3060 IF D>0 THEN 3080
3070 PAUSE 2:GOSUB 3930
3080 IF (Y=0-2 OR Y=0-1 OR Y=0)AND (X=P OR X=P-1)THEN
GOSUB 3520
3090 !***** SPOUTNIK - CORPS DU JEU ***
3100 CALL SPEECH("A"):CALL COLOR("0WR"):LOCATE (22,20):
PRINT "H.EN":C
3110 CALL SPEECH("L","&TIC"):CALL SPEECH("L","&TIC")
3120 CALL COLOR("1Gb"):LOCATE (X+1,Y+1):PRINT SPIK$
3130 CALL SPEECH("A")
3140 !***** INDICATEUR DE REVOLUTION *****
3150 IF (X+1=P-1)AND (Y+1=Q)THEN C1(1)=1
3160 IF (X+1=P-1)AND (Y+1=Q+1)THEN C1(2)=1
3170 IF (X+1=P)AND (Y+1=Q+2)THEN C1(3)=1
3180 IF (X+1=P+1)AND (Y+1=Q+2)THEN C1(4)=1
3190 IF (X+1=P+2)AND (Y+1=Q+1)THEN C1(5)=1
3200 IF (X+1=P+2)AND (Y+1=Q)THEN C1(6)=1
3210 IF (X+1=P+1)AND (Y+1=Q-2)THEN C1(7)=1
3220 IF (X+1=P)AND (Y+1=Q-2)THEN C1(8)=1
3230 C=C1(1)+C1(2)+C1(3)+C1(4)+C1(5)+C1(6)+C1(7)+C1(8)
3240 IF C<>0 AND X+1=7 AND Y+1=4 THEN GOTO 4100
3250 IF C<>0 AND X+1=8 AND Y+1=4 THEN GOTO 4100
3260 IF C<>0 AND X+1=9 AND Y+1=4 THEN GOTO 4100
3270 IF C<>0 AND X+1=9 AND Y+1=1 THEN GOTO 4100
3280 IF C<>0 AND X+1=10 AND Y+1=2 THEN GOTO 4100
3290 IF C<>0 AND X+1=10 AND Y+1=3 THEN GOTO 4100
3300 IF C1(11)=1 THEN D=1:GOTO 3330
3310 C1(14)=0:IF D=0 THEN K$=KEY$:D=D+1
3320 CALL KEY(01,D2)
3330 IF D1<132 THEN GOSUB 3550 ELSE D1=CC(8):GOSUB 3550
3340 IF S<0 THEN CALL SPEECH("L","PHAS")
3350 IF C1(11)=1 AND C1(12)=6 OR C1(12)=9 OR C1(12)=13
THEN 5400
3360 IF S=0 THEN 3050
3370 !***** MISSILE ENNEMI *****
3380 IF (W=P-1 OR W=P)AND (Z=0-1 OR Z=0)THEN GOTO 3490
3390 CALL COLOR("1RbF"):LOCATE (W+1,Z+1):PRINT CHR$(31)
3400 IF W=X AND Z=Y+1 THEN GOTO 4300
3410 IF W+1=X+1 AND Z+1=Y+1 THEN GOTO 4300
3420 IF (Y=0-2 OR Y=0-1 OR Y=0)AND (X=P OR X=P-1)THEN
GOSUB 3520
3430 GOTO 3100
3440 !****e DIMENSION EST *****
3450 X=X-3+(INTRND(6)):Y=Y+2+(INTRND(6)):GOSUB 3720:G=
C1(13):GOTO 3400
3460 !****e DIMENSION OUEST *****
3470 X=X-3+(INTRND(6)):Y=Y-2-(INTRND(6)):GOSUB 3720:G=
C1(13):GOTO 3400
3480 !**** MISSILE EVITE SATELLITE
3490 W=W-2+INTRND(4):Z=Z+2-INTRND(4)
3500 GOTO 3380
3510 !***** SPOUTNIK EVITE LE SATELLITE
3520 X=X+2:Y=Y+1
3530 RETURN
3540 !*** DEPLACEMENTS *****
3550 IF D1=53 THEN D=0:CALL DIR(D1,2):CC(8)=D1:GOTO 3
310
3560 CALL COLOR("0bb"):LOCATE (X+1,Y+1):PRINT " ":CALL
DIR(D1,2)
3570 IF G=0 THEN 3630
3580 IF D1=35 AND D2<>1 THEN CALL SPEECH("L","&CA$"):D1=5
3:CALL DIR(D1,2): ELSE 36
3590 G=C-1:C1(13)=G:IF C1(14)<>0 THEN 3450 ELSE D=0:GOT
O 3450
3600 IF D1=42 AND D2<>1 THEN CALL SPEECH("L","&CA$"):D1=5
3:CALL DIR(D1,2): ELSE 36
3610 G=C-1:C1(13)=G:IF C1(14)<>0 THEN 3470 ELSE D=0:GOT
O 3470

```

```

3620 IF D1=48 AND S<0 THEN GOSUB 4380 ELSE IF C1(14)=0
THEN CC(8)=53
3630 IF D1=128 OR D1=50 THEN X=X-D:CC(8)=D1
3640 IF D1=79 OR D1=51 THEN X=X-D:Y=Y+D:CC(8)=D1
3650 IF D1=129 OR D1=54 THEN Y=Y+D:CC(8)=D1
3660 IF D1=72 OR D1=57 THEN X=X+D:Y=Y+D:CC(8)=D1
3670 IF D1=130 OR D1=56 THEN X=X+D:CC(8)=D1
3680 IF D1=60 OR D1=55 THEN X=X+D:Y=Y-D:CC(8)=D1
3690 IF D1=131 OR D1=52 THEN Y=Y-D:CC(8)=D1
3700 IF D1=84 OR D1=49 THEN X=X-D:Y=Y-D:CC(8)=D1
3710 IF G=0 THEN 3760
3720 IF X<0 THEN X=20:G=G-1
3730 IF X>20 THEN X=0:G=G-1
3740 IF Y<0 THEN Y=38:G=G-1
3750 IF Y>38 THEN Y=0:G=G-1
3760 IF X>20 THEN X=20
3770 IF X<0 THEN X=0
3780 IF Y>38 THEN Y=38
3790 IF Y<0 THEN Y=0
3800 IF (X=0 OR X=1)AND Y<7 THEN Y=7
3810 IF (X=2 OR X=3)AND Y<6 THEN Y=6
3820 IF X=4 AND Y<5 THEN Y=5
3830 IF X=5 AND Y<4 THEN Y=4
3840 IF X=6 AND Y<2 THEN Y=2
3850 IF X=7 AND Y<1 THEN Y=1
3860 IF S<0 THEN 3910
3870 IF D=0 THEN RETURN
3880 CALL COLOR("0bb"):LOCATE (W+1,Z+1):PRINT " "
3890 W=W-SGN(W-X)
3900 Z=Z-SGN(Z-Y)
3910 RETURN
3920 !*****DEPART SPOUTNIK*****
3930 CALL COLOR("1Gb")
3940 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(33):PAUSE .4
3950 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(34):PAUSE .4
3960 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(35):PAUSE .3
3970 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(36):PAUSE .3
3980 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(37):PAUSE .2
3990 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(38):PAUSE .2
4000 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(39):PAUSE .2
4010 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(40):PAUSE .2
4020 LOCATE (X,Y+1):PRINT " "
4030 LOCATE (X+1,Y+1):PRINT CHR$(41)&CHR$(42):PAUSE .1
4040 LOCATE (X+1,Y+1):PRINT CHR$(43)&CHR$(44):PAUSE .1
4050 LOCATE (X+1,Y+1):PRINT CHR$(45)&CHR$(46):PAUSE .1
4060 LOCATE (X+1,Y+1):PRINT CHR$(47)&CHR$(48):PAUSE .1
4070 LOCATE (X+1,Y+1):PRINT CHR$(49)&CHR$(50)
4080 RETURN
4090 !***** RETOUR BASE AUTOMATIQUE ****
4100 IF C<8 THEN CALL SPEECH("A"):CALL SPEECH("R","&C$(
3):GOSUB 5290:GOTO 3300
4110 CALL COLOR("0bb"):LOCATE (X+1,Y+1):PRINT " "
4120 CALL COLOR("1Gb"):LOCATE (9,2):PRINT CHR$(49)&CHR$(
50):PAUSE .1
4130 LOCATE (9,2):PRINT CHR$(47)&CHR$(48):PAUSE .1
4140 LOCATE (9,2):PRINT CHR$(43)&CHR$(46):PAUSE .1
4150 LOCATE (9,2):PRINT CHR$(43)&CHR$(44):PAUSE .1
4160 LOCATE (9,2):PRINT CHR$(41)&CHR$(42):PAUSE .1
4170 LOCATE (9,2):PRINT " "
4180 LOCATE (8,2):PRINT CHR$(40):PAUSE .2
4190 LOCATE (8,2):PRINT CHR$(39):PAUSE .2
4200 LOCATE (8,2):PRINT CHR$(38):PAUSE .2
4210 LOCATE (8,2):PRINT CHR$(37):PAUSE .2
4220 LOCATE (8,2):PRINT CHR$(36):PAUSE .3
4230 LOCATE (8,2):PRINT CHR$(35):PAUSE .3
4240 LOCATE (8,2):PRINT CHR$(34):PAUSE .4
4250 LOCATE (8,2):PRINT CHR$(33):PAUSE .4
4260 LOCATE (8,2):PRINT " ":IF C1(11)<1 THEN SC=SC+1 EL
SE C1(11)=0:GOTO 2270
4270 IF SC=15 OR SC=30 OR SC=45 OR SC=60 OR SC=75 OR SC
=90 OR SC=105 THEN 4320
4280 GOTO 2680
4290 !***** DESTRUCTION SPOUTNIK-MISSILE
4300 CALL SPEECH("A"):CALL SPEECH("L","&EXPL$"):LOCATE (W
+1,Z+1):PRINT BOUM$
4310 PAUSE 1:CLS "YYY":GOTO 5170
4320 IF SC=105 THEN 4330 ELSE CALL SPEECH("L","&CARI$"):G
OTO 4340
4330 FOR I=1 TO 3:CALL SPEECH("L","&CARI$"):PAUSE 1:NEXT I
4340 PAUSE 1:CLS "YYY":GOSUB 5350
4350 PRINT "SUR LA PLANETE TERRE...":PAUSE 4:SCO=SCO+1
4360 IF SC=105 THEN 5190 ELSE GOSUB 5330:GOSUB 4870:PAU
SE 2:GOTO 1310
4370 !***** LANCEMENT OGIVE *****
4380 CALL DIR(D1,2):LOCATE (W+1,Z+1):PRINT " ":G=C-1
4390 CALL SPEECH("L","&EXPL$"):PAUSE .2:CALL SPEECH("L","&
LASE$)
4400 FOR MI=1 TO 5
4410 CALL COLOR("0M")
4420 IF Y<1 THEN Y=40
4430 IF X-MI=0 OR X-MI=-1 THEN 4650
4440 IF (X-MI=8)AND Y=1 THEN 4650
4450 IF (X-MI=7)AND Y<3 THEN 4650
4460 IF (X-MI=6)AND Y<5 THEN 4650
4470 IF (X-MI=5)AND Y<6 THEN 4650
4480 IF (X-MI=4)AND Y<7 THEN 4650
4490 IF (X-MI=2)AND Y<8 THEN 4650
4500 LOCATE (X-MI,Y)
4510 IF (X-MI=P+1 OR X-MI=P)AND (Y=Q+1 OR Y=Q)THEN 4650
4520 PRINT CHR$(1):PAUSE .2
4530 LOCATE (X-MI,Y)
4540 PRINT " "
4550 W=W-SGN(W-(X-MI))
4560 Z=Z-SGN(Z-Y)
4570 LOCATE (W+1,Z+1):CALL COLOR("1RbF")
4580 IF (W+1=P OR W+1=P+1)AND (Z+1=Q+1 OR Z+1=Q)THEN
4650
4590 PRINT CHR$(31):PAUSE .2
4600 LOCATE (W+1,Z+1):PRINT " "
4610 IF X-MI=W+1 AND Y=Z+1 THEN 4310
4620 NEXT MI
4630 RETURN
4640 !***** DESTRUCTION SPOUTNIK - OGIVE
4650 CALL COLOR("1WbF")
4660 CALL SPEECH("A")
4670 LOCATE (W,Z-1):PRINT BOUM$
4680 CALL SPEECH("L","&EXPL$"):PAUSE .2:CALL SPEECH("L","
&EXPL$)
4690 LOCATE(X+1,Y+1):PRINT BOUM$:CALL SPEECH("L","&EXPL$)
4700 PAUSE .2:CALL SPEECH("L","&EXPL$"):PAUSE .2:CLS "YY
Y":GOTO 5170

```

```

4710 ! ***** AUTRE PARTIE *****
4720 PAUSE 5:CLS:PRINT:PRINT:PRINT "UNE AUTRE PARTIE ?"
4730 PRINT:PRINT "OUI=5..."
4740 K$=KEY$:CALL KEY(01,D2):IF D1=53 THEN SCO=1:GOTO
480: ELSE 4750
4750 CLS "BCC":END
4760 FOR I=1 TO LEN(L$)STEP 2:G=ASC(SEG$(L$,I,1))-48:I
F G>9 THEN G=G-7
4770 D=ASC(SEG$(L$,I+1,1))-48:IF D>9 THEN D=D-7
4780 CALL POKE(SP,16*G+D):SP=SP+1:NEXT I:RETURN
4790 !**** TEXTE-EXPLICATIONS *****
4800 A$(1)="- MANCHE A BALAI DIRECTIONNEL SEMI-"
4810 A$(2)="- AUTOMATIQUE (CONTROLE TABLEAU DE BORD)"
4820 A$(5)="- BOUTON DE TIR : DECLENCHEMENT DE LA "
4830 A$(6)="- MITRAILLEUSE"
4840 A$(9)="- OPERATIONS REALISEES (COMPTEUR)"
4850 A$(12)="- CARBURANT : 400 UNITES (COMPTEUR)"
4860 TX=1:TXT=12:C1(10)=5:GOSUB 5250:RETURN
4870 A$(13)="- VOUS DEVEZ ABATTRE UNE ESCADRILLE "
4880 A$(15)="- ENNEMI COMPOSEE DE DIX APPAREILS."
4890 A$(17)="- BONNE CHANCE...":TX=13:TXT=17:C1(10)=12:
GOSUB 5250:RETURN
4900 A$(18)="- CLAVIER NUMERIQUE DIRECTIONNEL SEMI"
4910 A$(19)="- AUTOMATIQUE (VISUALISATION ECRAN)":TX=1
8:TXT=19:C1(10)=4
4920 GOSUB 5250:RETURN
4930 PAUSE 5:A$(20)="- ATTAQUE : POSSIBLE DANS UN TEMPS
4940 A$(21)="- INDETERMINE PAR MISSILE ENNEMI."
4950 A$(23)="- MOYENS DE DEFENSE : "
4960 A$(24)="- "
4970 A$(25)="- 4eme DIMENSION -> SAUTS BREFS "
4980 A$(26)="- Bouton # Saut OUEST/Bouton # Saut EST"
4990 A$(28)="- HYPER-ESPACE NORD/SUD/EST/OUEST ->"
5000 A$(29)="- POUR UNE SORTIE AU NORD DE L'ECRAN DE"
5010 A$(30)="- CONTROLE,ENTREE AU SUD DE L'ECRAN."
5020 A$(32)="- TIR OGIVE DELESTAGE -> DETOURNE "
5030 A$(33)="- PASSAGEREMENT LE MISSILE ENNEMI "
5040 A$(34)="- (TIR PROHIBE EN DIRECTION : MISSILE,"
5050 A$(35)="- PLANETE,SATELLITE,HYPER-ESPACE NORD)."
5060 A$(37)="- ENERGIE :AUCUNE LIMITE DE CARBURANT"
5070 A$(38)="- MAIS SIX UNITES D'HYPER-ENERGIE"
5080 A$(39)="- (COMPTEUR)/1 MOYEN DE DEFENSE=1 UNITE"
5090 TX=20:TXT=39:C1(10)=16:GOSUB 5250:RETURN
5100 A$(40)="- VOUS DEVEZ REALISER SUCCESSIVEMENT 5"
5110 A$(42)="- VOLS SPATIAUX,CHACUN COMPORTE UNE "
5120 A$(44)="- MISE EN ORBITE BASSE AUTOUR DU "
5130 A$(46)="- SATELLITE,UNE REVOLUTION COMPLETE EST"
5140 A$(48)="- NECESSAIRE AVANT LE RETOUR A LA BASE."
5150 A$(51)="- BONNE CHANCE...":TX=40:TXT=51:C1(10)=7:G
OSUB 5250:RETURN
5160 PRINT "VOUS ETES TOMBE EN PANNE DE CARBURANT"
5170 A$(52)="- VOTRE MISSION N'A PU ETRE REMPLIE."
5180 A$(55)="- VOUS ETES RETROGRADE":TX=52:TXT=55:C1(10)
=12:GOSUB 5250:GOTO 4720
5190 CLS:CALL EXEC(50860):A$(56)="- FELICITATIONS,VOUS E
TES PROMU AU "
5200 A$(59)="- RANG DE COMMANDANT."
5210 A$(62)="- DE NOUVELLES FONCTIONS EXIGEANT UN "
5220 A$(65)="- HAUT NIVEAU DE CAPACITE ET DE "
5230 A$(68)="- BRAVOURE VOUS ATTENDENT ...":TX=56:TXT=68
:GOSUB 5250:GOTO 4720
5240 !***** AFFICHAGES TEXTE *****
5250 FOR J=1 TO TXT:C1(10)=C1(10)+1:IF C1(10)>19 THEN
PAUSE 4:CLS:C1(10)=3
5260 FOR J=1 TO LEN(A$(I)):CALL COLOR("0CC"):LOCATE (C
1(10),J):PRINT " "
5270 CALL COLOR("0bY"):LOCATE (C1(10),J):PRINT SEG$(A$
(I),J,1):NEXT J
5280 NEXT I:RETURN
5290 LOCATE (1,10):CALL COLOR("0Wb"):PRINT "ORBITE TRO
P HAUTE /":PAUSE 1
5300 LOCATE (1,10):PRINT "REVOLUTION INACHEVEE /":PAUS
E 1
5310 PAUSE 1:LOCATE (1,10):PRINT "RECOMMENCEZ VOTRE VO
L /":PAUSE 2:LOCATE (1,10)
5320 PRINT " ":CALL SPEECH("A"):RETURN
5330 CLS:LOCATE (3,6):CALL COLOR("1MHI"):PRINT "MISSIO
N /":SCD
5340 LOCATE (4,6):PRINT "MISSION /":SCO:RETURN
5350 CALL DIR("1RWHF"):LOCATE (6,6):PRINT "MISSION
/":SCD:" REMPLIE "
5360 LOCATE (7,6):PRINT "MISSION /":SCO:" REMPLIE /":CA
LL COLOR("0Cb")
5370 LOCATE (12,6):PRINT "VOUS RECEVEZ L'ORDRE DE VOUS
RENDRE":RETURN
5380 LOCATE (4,13):CALL COLOR("1RbLHF"):PRINT "SSIIMMU
ULLAATTIIODNN"
5390 LOCATE (5,13):PRINT "SSIIMMUULLAATTIIODNN":GOTO 2
940
5400 IF C1(12)=6 THEN D1=130:S=20:GOTO 3360
5410 IF C1(12)=9 THEN D1=131:GOTO 3360
5420 IF C1(12)=13 THEN D1=128:GOTO 3360
5430 IF C1(12)=16 THEN D1=131:GOTO 3360
5440 !****e INDICATEUR DE DEPLAC. *****
5450 SUB DIR(D1,D3)
5460 IF D1=49 THEN CALL COLOR("1RbF") ELSE CALL COLOR("
0Cb")
5470 LOCATE (D3,D3):PRINT CHR$(1):LOCATE (D3,D3+1)
5480 IF D1=128 OR D1=50 THEN CALL COLOR("1RbF") ELSE C
ALL COLOR("0Cb")
5490 PRINT CHR$(1):IF D1=51 THEN CALL COLOR("1RbF") EL
SE CALL COLOR("0Cb")
5500 LOCATE (D3,D3+2):PRINT CHR$(1):LOCATE (D3+1,D3)
5510 IF D1=131 OR D1=52 THEN CALL COLOR("1RbF") ELSE C
ALL COLOR("0Cb")
5520 PRINT CHR$(1):IF D1=55 THEN CALL COLOR("1RbF") EL
SE CALL COLOR("0Cb")
5530 LOCATE (D3+2,D3):PRINT CHR$(1):LOCATE (D3+1,D3+2)
5540 IF D1=129 OR D1=54 THEN CALL COLOR("1RbF") ELSE C
ALL COLOR("0Cb")
5550 PRINT CHR$(1):IF D1=57 THEN CALL COLOR("1RbF") EL
SE CALL COLOR("0Cb")
5560 LOCATE (D3+2,D3+2):PRINT CHR$(1):LOCATE (D3+2,D3+
1)
5570 IF D1=130 OR D1=56 THEN CALL COLOR("1RbF") ELSE C
ALL COLOR("0Cb")
5580 PRINT CHR$(1):IF D1=53 THEN CALL COLOR("1RbF") EL
SE CALL COLOR("0Cb")
5590 LOCATE (D3+1,D3+1):PRINT CHR$(1)
5600 SUBEND

```

ALIEN 8 D'ULTIMATE

Pour Spectrum et Amstrad.

Y'a pas, mais la vie de robot, c'est d'un banal ! Depuis quelques milliers d'années, mes concepteurs s'étaient mis à flipper sous le mauvais prétexte de la mort prochaine de leur soleil. Des siècles durant, ils préparèrent leur exode vers des cieux plus favorables à leur survie. Les ingénieurs préparèrent un vaisseau fabuleux capable de voyager plus vite que la lumière et contenant dans ses soutes autant de cercueils cryogéniques qu'il restait d'habitants (24 !) sur notre future ex-défunte planète (future-ex car depuis ces temps reculés elle a dû périr dans la transformation de notre soleil en géante rouge). Les encyclopédistes réussirent à caser toutes les connaissances de leur race dans la bibliothèque du vaisseau. Enfin, les cybernétiques

me conçoivent, moi Alien 8, afin d'assurer la maintenance à bord alors qu'ils plongèrent dans le sommeil sans rêve de la cryogénéisation.

Depuis maintenant quelques années-lumières (à la vitesse où nous voyageons, cela représente à peine quelques minutes de temps terrien) j'ai été averti par l'ordinateur de bord de l'importance de notre arrivée dans le système solaire choisi comme destination par mes maîtres. La poussière accumulée durant les centaines d'années de voyage, submergeant les bases de données de l'ordinateur, ne l'empêche pas d'envisager avec sérénité les six cents dernières années-lumière à parcourir avant d'entamer les procédures d'atterrissage sur le sol de la



nouvelle patrie de notre race. Maintenant que nous voyageons à une vitesse inférieure à celle de la lumière, nous sommes sujet aux attaques d'éventuels étrangers. Ces infâmes aliens (tiens, quelle similitude de nom, il faudra que j'étudie cela de

près) viennent de mettre hors circuit tous les systèmes de maintenance automatique des cercueils.

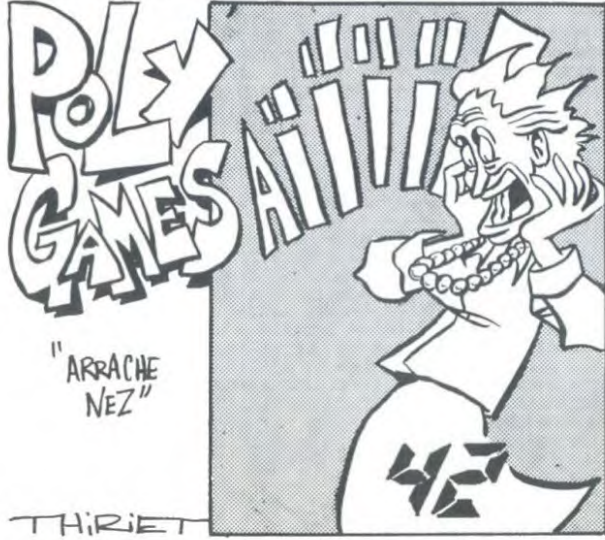
Avec mes articulations rouillées et mon inactivité forcée durant ces longues années, je me retrouve obligé de réarmer manuellement tous les systèmes de maintenance avant que nous nous trouvions en orbite d'approche de la planète, sinon les corps de mes maîtres ne supporteront pas la décélération et nous aurions accompli ce périple pour des bouillons de 10. Alors que je parcours les différentes salles du vaisseau, je me rends compte de l'état pitoyable du vaisseau : partout des pièges restent activés alors que l'ordinateur aurait dû les neutraliser, l'attaque des étrangers terminée. Heureusement que je viens de découvrir des packs de réparation d'urgence, je vais pouvoir me retaper les guiboies avant d'attaquer la remise en route des salles de cryogénéisation.

Mais... Que sont ces espèces de plantes qui se sont développées en travers du couloir... Je n'arrive pas à me dégager... Elles me bloquent... J'aurai finalement échoué dans la dernière mission...

Alien 8 représente une nouvelle étape dans la conception de logiciels d'arcade. Le rendu réaliste de la troisième dimension (exceptionnelle sur Spectrum) incite à résoudre l'énigme posée par l'intrusion de vies étrangères à bord de votre vaisseau. A l'aide des cinq commandes disponibles vous arriverez, après quelques minutes d'échauffement, à réussir des tours de force inimaginables de prime abord. La version pour Amstrad bénéficie de plus d'un accompagnement musical fort sympathique qui vous entraînera à travailler dans la joie et la bonne humeur, jusqu'à remplir correctement votre mission. Un soft qui ne manquera pas de vous passionner des jours durant.



AMSTRAD	Jérôme ARCHERITEGUY	Ging Ball
APPLE	Didier POGGIO	Jeep 123
CANON X07	Mathias BOLLAERT	page 8
CBM 64	Philippe CHASSAGNY	EDF
EXL 100	Claude GOURDIN	Super bowling
FX 702P	Thierry CAMBON	page 3
HECTOR	Patrick CHERVET	Nocturnes
MSX	Laurence DOREAU	page 31
ORIC	Silvère BARRAI	Torpedo
SPECTRUM	Pascal GICQUIAU	page 28
TI 99/4A (b.e.)	Joseph Elie MOKADIM	Riton le mineur
TI 99/4A (b.s.)	Christian HUALME	page 30
TO 7	Philippe ELIASSE	Jack's mine
VIC 20	Patrick DEBEAUMARCHE	page 26
ZX 81	A. LALLOUET	Oric Jack
		page 30
		Enquête
		page 4
		Super Frog
		page 7
		Jeu du L
		page 27
		Decathlon
		page 6
		Meurtre au manoir
		page 29
		D.A.O.
		page 3



la Règle à Calcul

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

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

MEMOIRE 32 K
fonctionne avec le basic étendu. Elle est indispensable pour la programmation en logo. Si l'on possède la mini-mémoire ou l'assembleur, elle permet d'adresser des sous-programmes en assembleur et de les exécuter. Le module. Promotion 1 040 F □

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4
Micro-ordinateur TI 99/4A PAL 1 100 F □
Modulateur Secam/France 400 F □
Modulateur Pérille/France 500 F □
Câble liaison magnétocassettes 95 F □
Magnétocassettes LANSAY garanti compatible TI + câble 370 F □

INTERFACE PARALLELE CENTRONICS TI
se branche directement sur le TI et les imprimantes à sortie parallèle
Imprimante SEIKOSHA GP 500 2 200 F □
Imprimante EPSON RX 80 friction/traction sortie parallèle 4 150 F □

INTERFACE SERIE - EXTERIEURE
se branche sur toute imprimante sur le TI 99/4 A ayant une sortie série
Machine à écrire imprimante à mémoire BROTHER EP 44 2 390 F □
Manettes jeux TEXAS U.S.D.A., la paire 250 F □
Manettes jeux QUICK SHOT N° 1 comprenant 1 paire de manettes de jeux + adaptateur spécial TI 295 F □
Manettes jeux QUICK SHOT N° 2 tir bloqué comprenant 1 manette et l'adaptateur spécial TI 230 F □

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER MASH

TEXAS INSTRUMENTS COMPUTER SOFTWARE BUCK ROGERS

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER JAWBREAKER II

EXCLUSIF : Plus besoin du boîtier d'extension périphérique TEXAS

Connectez directement sur votre TI/994A un contrôleur de disquettes pouvant recevoir 2 lecteurs de disquettes D.D./D.F. 5 1/4 360 ko. Permet la lecture de toutes les disquettes des programmes Texas existants.

L'ensemble comprenant le contrôleur et une unité de disquettes 4.500 F □
L'unité de disquette supplémentaire 360 Ko (garantie 1 an pièces et main-d'œuvre) 2.500 F □

coffret avec cordon pouvant contenir 2 unités de disquettes

Interface pour imprimante RS 232 ou parallèle

Mémoire 32 K

Unité centrale TI 99/4A Module Logo 2 Contrôleur de disquettes

Ensemble comprenant une carte contrôleur de drives qui peut gérer jusqu'à quatre drives et un boîtier contenant une alimentation stabilisée et un drive-lecteur de disquettes. Il s'agit de drives de 5 pouces 1/4 avec des disquettes de 360 k octets après formatage. Ceci permet de conserver plus de 100 programmes de 200 lignes chacun. L'ensemble possède un software qui permet de gérer facilement vos disquettes : les fonctions LOAD, SAVE, COPY, DELETE, FORMAT, sont aisément exécutées. 4.500 F □

PROMOTION HEBDO 120 F LES 2 K7 AU CHOIX.

LOT N° 1 INDISPENSABLE

- Module Basic étendu
- K7 Basic par soi-même
- K7 technique des programmes de jeux n° 1
- 50 programmes basic étendu n° 2 manuel shift

L'ensemble 850 F □

LOT N° 2 EXTENSION COMPLETE

- Module Basic étendu manuel en français
- K7 Basic par soi-même
- Extension mémoire 32 K ext.
- K7 technique des programmes de jeux n° 1 et n° 2

L'ensemble 1.840 F □

LOT N° 3 ETUDES DU LOGO

- Module Basic étendu manuel en français
- Extension mémoire 32 K ext.
- TI logo n° 2

L'ensemble 2.750 F □

LOT N° 4 TRAITEMENT DE TEXTE

- Module Basic étendu
- Extension mémoire 32 K
- Interface série pour TI 99
- Imprimante BROTHER EP 44 à mémoire vive intégrée (80 colonnes)

L'ensemble 5.250 F □

LUNAR LANDER 2 (Partage spatial (25 étapes)) 95 F

SOLAR SYSTEM (Pour TI 99 - BASIC ETENDU) 120 F

SUN GAMES 120 F

K7 EPSILON SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU

La malédiction du Kouillil 120 F

L'ascenseur infernal 120 F

L'ascenseur infernal 120 F

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER MUNCHMAN

TEXAS INSTRUMENTS COMPUTER SOFTWARE BURGER TIME

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER ADVENTURE

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER BURGER TIME

LOT N° 3 ETUDES DU LOGO

- Module Basic étendu manuel en français
- Extension mémoire 32 K ext.
- TI logo n° 2

L'ensemble 2.750 F □

LOT N° 4 TRAITEMENT DE TEXTE

- Module Basic étendu
- Extension mémoire 32 K
- Interface série pour TI 99
- Imprimante BROTHER EP 44 à mémoire vive intégrée (80 colonnes)

L'ensemble 5.250 F □

BON DE COMMANDE PROMO AOUT-SEPTEMBRE

Nom
Prénom
Adresse
Tel.
Code Postal

Ville

Expédition gratuite : jusqu'à 3 K7 ou 3 modules.
Participation express recommandée jusqu'à 5 kg : 30F

LA REGLE A CALCUL : 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 325.68.88 - Téléc. : ETRAV 220064 F / 1303 RAC
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
Parking gratuit Maubert-Lagrange

K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99

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

MODULES TEXAS ORGANISATION

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

MODULES AVENTURE

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

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

Moon patrol	219 F □	Defender	219 F □
Jungle hunt	219 F □	Picnic Paranoia	250 F □
Pole position*	250 F □	Donkey Kong	250 F □
Protector II	250 F □		

MODULES LOISIRS

Connect Four	147 F □	Jeux vidéo 2	174 F □
Jeux rétro 1 ou 2	147 F □	The attack	147 F □
Invaders	206 F □	Othello	206 F □
Car wars	147 F □	Munch Man	206 F □
Football	250 F □	Chasse aux wumpus	147 F □
Zéro zap	147 F □	Video Chess	450 F □
Alpiner	206 F □	Music maker	250 F □

* Octobre

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

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