



CENTRE MONDIAL DE PIRATAGE

Le Centre Mondial d'Informatique sis à Paris a deux avantages : on y manipule gratuitement toutes sortes d'ordinateurs et on y pirate à tout va. Avec votre argent, espèce de contribuable.

CULTURE MONDIALE

Diffuser la culture informatique, démocratiser la micro-informatique. En d'autres termes, faire comprendre au bas peuple que la micro c'est chouette surtout quand elle doit éduquer les masses populaires et ignares, tels étaient les buts ultimes de Jean-Jacques Servan-Schreiber lorsqu'il prit en mains le Centre Mondial de l'Informatique. C'était louable, c'était même si louable qu'on s'y est laissé prendre à l'époque où ce genre de propos était populaire. C'était le début de l'opération 100.000 micros suivie par le plan Informatique Pour Tous de notre cher Fabius. Ahhh, ces énarques nous ferons toujours au-

peut dépenser de l'argent et JJSS ne s'en est pas privé : 45 milliards de centimes sont ainsi partis en fumée !

Ne parlons ni des 60 bâtons de la décoration de l'appartement de fonction du directeur américain du centre ni des 50 briques de frais de JJSS, ne parlons pas non plus des voyages de Madame en Concorde ou en hélicoptère pris sur le budget du centre, la cour des comptes a, en son temps, suffisamment engeulé JJSS déclenchant une démission pour incompatibilité d'humeur avec Mitterrand.

Parlons par contre des locaux somptueux de ce Centre Mondial. Allez-y donc faire un tour, allez donc voir les trois étages qu'ils se



boss), votre serviteur, un photographe et Tsunoo, un pirate également fort connu, partirent pour le 22 avenue Matignon.

SALUT, T'AS PAS WINTER GAMES ?

Ayant repéré les lieux une semaine auparavant, je savais que le mercredi était le grand jour pour les pirates de tout poil. Normal, la plupart d'entre eux sont encore scolarisés et le seul jour de la semaine où ils peuvent aller faire mummie est évidemment le mercredi. On se pointe donc là-bas à 17 heures, tous les trois, comme des gentils bambins, direction le sous-sol, là où sont alignés les 5 Apple.

Déjà, un petit groupe d'une dizaine de pirates sont affairés à copier quelques softs. E. Power, Chatounette Compagnie, Defcon 4, Troll and Co. sont réunis en petit comité. Mallette grande ouverte pleine de softs copiés, boîtes de disquettes bien en vue, de temps en temps un écran de Locksmith 5.0, voire un écran de Conan, Robot Odyssey, Mr Do sont chargés pour vérifier si la copie a bien été faite. Quand nous sommes arrivés, Tsunoo n'a pas pu s'empêcher de filer quelques softs aux pirates présents, histoire de me prouver à quel point il est facile de pirater au CMI.

- T'as pas Winter Games ? demande un mec à Tsunoo.
- Si, justement, tu le veux ?
- Ouais, ça fait un moment que je le cherche.

- Attends, je sors mon Locksmith. Une minute après, Winter Games était copié, au frais du Centre Mondial de l'Informatique en trois, quatre, cinq exemplaires !

PAS DE SS !

En venant au CMI, on croyait se faire jeter au bout d'un quart d'heure. En effet, prendre des photos, faire des copies, ce n'est pas très discret. Bref, on pensait que d'une minute à l'autre, un surveillant se pointerait pour nous intimider d'arrêter de faire des copies. On s'est donc grouillé de faire ce qu'on avait à faire en attendant avec impatience le moment où on pourrait provoquer un scandale. Manque de bol, personne n'est venu. Je dis bien personne (en anglais : nobody).



LOCKSMITH: THE KING OF COPIEURS !

Alors que Tsunoo charge les softs les plus intéressants à échanger, je réunis les pirates autour de moi et je demande à ceux qui viennent le plus souvent de me raconter des petites anecdotes marrantes. J'ap-

prends par Jésus Christ en baskets (ne rigolez pas, c'est son pseudo !) que pour éviter de se faire jeter, on peut essayer d'échanger avec les surveillants des nouveautés piratées contre des disquettes vierges ou d'autres softs ou encore le simple droit de pirater pour la journée.

Difficile à croire. J'essaye alors de trouver, en sa compagnie, un de ces moniteurs pour lui proposer Winter Games que je viens de récupérer. Croyez-le si vous voulez, j'ai facilement cherché pendant une demi-heure ces individus chargés de surveiller les pseudo-étudiants. Impossible de mettre la main dessus. Habituellement, les pirates sont obligés de faire dans la discrétion. Où sont-ils donc, ces empêcheurs de tourner en rond ?

MAIS QU'EST-CE QUI SE PASSE ICI ?

Où sont-ils donc ? Jésus Christ en baskets m'apprend qu'au lieu de faire des cours de Lisp dans l'arrière-salle, les surveillants ont plutôt tendance à se réunir pour s'affronter dans des parties de Robot Odyssey, joystick compris ! Encore plus fort, ils donnent des cours de Logo à l'aide de copies déplombées par Chip Select, autre fameux pirate parisien. Toujours plus fort : les affiches mettant en garde les pirates, qui d'ailleurs ont toutes été allégrement déchirées, auraient été réalisées à l'aide d'une copie du logiciel Print Shop faite sans aucun doute par l'un des pirates habitués du CMI.

Les animateurs du CMI ont donc apparemment le droit au piratage alors que les pirates "privés", eux, se font systématiquement jeter par ces mêmes pirates officiels ? Le droit de cuissage sur le logiciel ? On se pose des questions. Et pendant qu'on se pose des questions, un gros bonhomme arrive (enfin !), exultant, yeux rouges, veines saillantes, haleine fétide, pieds puants, et s'écrie : "Mais qu'est-ce qui se passe ici ?"

DIALOGUE

On l'a cherché, on l'a trouvé et il cause, le surveillant.
- Alors, là dis don', vous me remballez tout ça et vous me foutez le camp !

- Comment ça, on fout le camp, m'exclafé-je, l'air niais ?

- Vous êtes en train de faire des copies, là, je vous ai vu.
- Comment des copies, c'est pas une copie ça, déclaré-je au garde-chiourme de service. Tsunoo est toujours en train de copier Winter Games à l'aide de Locksmith et continue sur mes instructions malgré les réprimandes du douanier en vidéo inverse.

- Dites donc, là, vous-même, ne faites pas l'innocent, hein ?
- Comment ça ne faites pas l'innocent !

- Arrêtez ou j'embarque tout ici, les disquettes et tout...
- Comment ça les disquettes, où est-ce que c'est écrit que vous pouvez nous prendre nos disquettes ?
- C'était affiché partout, là. Vous pouvez leur demander à eux, montrant du doigt le petit groupe d'une quinzaine de pirates remuant la tête négativement.

- Moi, je vois rien, montrez-moi un règlement, c'est la moindre des



choses, non ? répliqué-je en toute mauvaise foi.

- Dites-moi, vous, toi, là, dis donc, vous êtes concerné ? me demandait-il l'air apparemment échauffé (c'est en tout cas ce que la fumée qui sort de ses naseaux m'indique).

- Moi ? Non, j'ai pas de disquettes, j'ai rien, réponds-je avec insistance.
- Alors tu n'as rien à dire, vous autres, là, dis donc, vous me remballez tout ça, ou je prends toutes les disquettes, là, dis donc.

Vous autres, c'est moi, mon petit pirate mais surtout le photographe, discret comme ma concierge quand elle se lance dans sa conférence quotidienne sur la mentalité des habitants de l'immeuble.

- Vous n'avez pas le droit de prendre les disquettes, ne démordé-je pas.

- Si moi je n'ai pas le droit de te prendre tes disquettes, toi tu n'as

Suite page 18



LES PIRATES DU CENTRE EN ACTION

tant rire, le CMI (pour la première et la dernière fois, je vous le dis : CMI est l'abréviation de Centre Mondial de l'Informatique) a donc ouvert ses portes avec à sa tête l'éminent JJSS. Subventionné par l'état, celui-ci ne pouvait que bien marcher car c'est dans une caisse sans fond que les responsables puisaient. Pensez donc : votre portemonnaie.

PAS NON-LUCRATIF POUR TOUT LE MONDE

Il faut savoir que le CMI est une association à but non lucratif, c'est à dire sous la loi de 1901 et de ce fait ne peut faire absolument aucun bénéfice. Par contre, l'association

sont payés Avenue Matignon, allez compter les bécanes, tout ceci vous donnera une idée du fric qui a été claqué, fric provenant, je le répète, de votre respectable poche.

ROGER HART

Le décor est planté, vous avez tous les éléments en main, sauf un, peut-être. Figurez-vous que l'HHH-Hebdo, journal des pirates par excellence, a été informé par une taupe dont je tairais le nom, que tous les jours des pirates de renom se retrouvent au CMI, s'échangent leurs softs, mieux, font leurs copies sur place. Voilà très exactement ce que nous savions lorsque que, sur ordre du haut commandement (le

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 11

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 16

C'est nouveau, ça vient de sortir :

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

BIDOUILLE GRENOUILLE

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

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

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

CINOCHÉ-TELOCHE pages 14,15

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.

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 T07, T07/70, ET M05.

ODYSSEE

Plaisir cosmique d'un dévouement spatial sur envahisseurs galactiques paramétrables.

Christian BARIBAUD

ORIC/ATMOS



SUITE DU N°106

```

3840 DATA 8DC86FADF0A48DC16FADF0A48DC
3850 DATA C76ADF0C048DC36FADF0A48DC9
3860 DATA 6FA0018CC46F888CC6FECC36F
3870 DATA EEC96F20C250A9008D036F8D09
3880 DATA 6FA9708513A9008512CEC36F50
3890 DATA EAA9308505A95A8506A9188507
3900 DATA A9038508A200206E54A206206E
3910 DATA 54A20020E454A20620E454A200
3920 DATA 20C454A20620C454A2080556020
3930 DATA 4956AD026E8888400A9608505
3940 DATA A95C8506AD000E8501A0016E85
3950 DATA 82A9408507A904850820385060
3960 DATA E8E8A9068D080A202A901206A
3970 DATA 51AD00048D080A40A0A040DF104
3980 DATA A9F88510A96E8511A2002EF004
3990 DATA 20FC50A5101869109002E61185
4000 DATA 10A205A00480FF9E911088C8D0
4010 DATA F7EEF004CEF10400DA2000A323
4020 DATA 206A51A201A9E206A51A202A9
4030 DATA 00206A51A900A203206A51A204
4040 DATA A902206A51A2008E056FE80E15
4050 DATA 6FE88E256FE88E356FE88E456F
4060 DATA E88E556FA206A900206A51A901
4070 DATA A207206A51A900A20D206A51A9
4080 DATA 3CA20E206A51A960A20F206A51
4090 DATA A9008D726F8D7C6F8D866F8D90
4100 DATA 6F8D9A6F8D8A46F8D908D226EA9
4110 DATA 0780FF7460E8EA9A248507A904
4120 DATA 8508A9138509A9188DFA04A901
4130 DATA 8DFB04A9A88509A95D8506A900
4140 DATA 8D206E8D216EAD0A048D0A04HE
4150 DATA 206EED026FD00320CA5120E753
4160 DATA E8EA9A88509A95D8506A92485
4170 DATA 07A9048508AD206E1869108D20
4180 DATA 6ECE0B04D0026EA0A20C258AD22
4190 DATA 04D003208B5FAD0D6EFA015A902
4200 DATA 8508AD0A6E8501AD0B6E8502A9
4210 DATA 0E8507206F50E8A9078507A901
4220 DATA 8508A200BD036FF018BD006F85
4230 DATA 018D016F85082EEC04206F50HE
4240 DATA EC04A9009D036F8A186906A9C9
4250 DATA 0C90DRE8EA9A200BD0726FF018BD
4260 DATA 706F85018D0716F85028EEC0420
4270 DATA 6F50AEE00A9009D0726F8A1869
4280 DATA 0A9AC93C900A90A9000D02004
4290 DATA AD3604D00320E759A9FF8520A9
4300 DATA 738521A9009D030E20345320C7
4310 DATA 68209569207868A9000D076E20
4320 DATA 8D59203965205D6A206B6A00A
4330 DATA 048D0B0420DC57202258206450
4340 DATA AD276EF014D2204D00320BFA
4350 DATA 20896ACE0204D008EE200460AD
4360 DATA 000448AD090448CE0004D0F0LE
4370 DATA 0904D0F6E8E868D0304688D08
4380 DATA 04AD0080C9A90017A9FF8DFF6F
4390 DATA 208959AD00320C9A9D0F9A900D
4400 DATA FF6F208059A9F0186910A9D0E2
4410 DATA 6FF0068AC960D0F2640C15BEA
4420 REM-----
4430 REM-----Tables de mouvement-----
4440 DATA 444444444444444444444444444444
4450 DATA 444444444444444444444444444444
4460 DATA 111111111111111111111111111111
4470 DATA 222222222222222222222222222222
4480 DATA 333333333333333333333333333333
4490 DATA 777744444444444444444444444433
4500 DATA 3333333337777777722211111111
4510 DATA 1121111111111111222277777773
4520 DATA 3333333333334444444444444444
4530 DATA 444444443777777333333337777
4540 DATA 7333332222211111111111111111
4550 DATA 122222333377777333333337777
4560 DATA 7773444477771111111111111111
4570 DATA 1111111111111111222227777733
4580 DATA 333444444444444444444444444433
4590 DATA 3333333337777777777777777777
4600 DATA 7777777777777777777777777333
4610 DATA 3333333333334444444444444444
4620 DATA 44433333377777772222211111
4630 DATA 111111111111111111111117777
4640 DATA 777744444444444444444444444444
4650 DATA 4444444433337777777777777777
4660 DATA 77777777777772222222111111
4670 DATA 1111111111111111111111111111
4680 DATA 1111111111111111111111111111
4690 DATA 1122222222222222777777777777
4700 DATA 7773333333333334444444444444
4710 DATA 444444444444444444444433333337
4720 DATA 7777777777774444443337772
4730 DATA 221111111111222777333444
4740 DATA 44444444444444444444443337777
4750 DATA 7222211111111111111111111111
4760 DATA 1111111122227777733334444
4770 DATA 444444444444444444444444444444
4780 DATA 44444444443333777772222
4790 DATA 211111111111111111111111111111
4800 DATA 111211111111111111111122222
4810 DATA 777777333444444444444444444444
4820 DATA 4444447771111111111111111111
4830 DATA 1111111111112222222222222222
4840 DATA 222222777777777777777777777777
4850 DATA 777777777777733333333333333333
4860 DATA 222222222227777777777777777777
4870 DATA 777777777777777777777733333333
4880 DATA 333333333333333444444444444444
4890 DATA 444444444444444444444477711111
4900 DATA 111111112222222222211111111111
4910 DATA 11111111222222777777773333
4920 DATA 434444441111111111344444444444
4930 DATA 4444441111111111111144444444
4940 DATA 444444444444444411111111111111
4950 DATA 111112222777777733333334

```

```

7400 POKE AD,LE
7410 AD=AD+1
7420 FIN=AD>LI
7430 NEXT B
7450 IF RE<>DEEK(P1) THEN GOSUB 6200
7460 P1=P1+2
7470 NU=NU+10
7473 DOKE#A2,#5000
7480 UNTIL FIN OR ERR
7500 AD=#5E20
7510 LI=#5E40
7520 GOSUB 6000
7530 AD=#5E9B
7540 LI=#5F8B
7550 GOSUB 6000
8000 REM-----
8002 REM---Sauvegarde-----
8004 REM-----
8005 CLS
8010 INPUT"Sauvegarde du Prog.(O/N)";R$
IF R$="O" THEN 8040
8020 INPUT"Chargement Partie 2 (O/N)";R$
IF R$="O" THEN END
8030 LOAD"ODYSSEE-PARTIE 2"
8040 PRINT"Pressez une touche:2 sauvegardes"
8050 GET A$
8060 FOR E=1 TO 2
8070 CSAVE"ODYSSEE-PARTIE 1".AUTO-WAIT300
8080 NEXT E
8100 GOTO 8020

```

LISTING 2

```

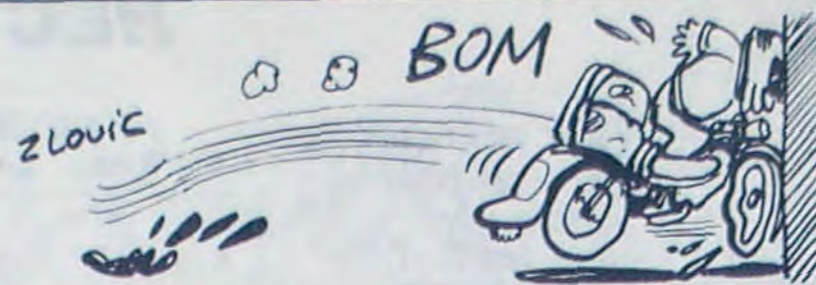
100 DOKE#432,00 CALL#6800
110 CALL#59E7,POKE#436,1
120 TEXT INK4:PAPER0:CLS:S=#101
122 FOR R=0 TO 3 POKE#B8A4+R,#2 NEXT
130 POKE#26A,10
132 REM-----
134 REM---Presentation Basic---
136 REM-----
140 FOR R=0 TO 10 PRINT NEXT R
150 PRINTCHR$(27);"J" PLOT 12,11,"ODY SSEE 2000"
160 PRINTCHR$(27);"J" PLOT 12,12,"ODY SSEE 2000"
170 PLOT 14,16,"De Christian Baribaud"
180 PLOT 6,22,"Pressez le space pour continuer"
190 IF PEEK(#E000)=#D0 THEN 260
195 REM-----
200 REM---Oric 1---
205 REM-----
210 DOKE#50A1,#E34B DOKE#6B8C,#F8B1
220 DOKE#5A1B,#FB26 DOKE#5A28,#FB06
230 DOKE#5FB1,#FAC7
240 GOTO 290
245 REM-----
250 REM---Atmos ---
255 REM-----
260 DOKE#50A1,#E34F DOKE#6B8C,#FACB
270 DOKE#5A1B,#FB40 DOKE#5A28,#FB08
280 DOKE#5FB1,#FAE1
290 CALL#6769 REM---Presentation M---
295 GOSUB1000 REM---Regle du jeu---
300 REM-----
302 REM---Prog. Principal Basic-----
304 REM-----
310 INK4 HIRES:POKE#26A,10
320 INPUT"Desirez vous jouer(O/N)";R$
330 IF R$="O" THEN 360
340 PRINT"merci et a bientot" WAIT70
350 TEXT:PAPER0:INK6 GOSUB 3000 END
360 GOSUB 1600 REM---Reglage Param.---
370 DOKE#430,0:POKE#435,1:U=1
380 CALL#5094
390 HIRES:POKE#26A,10
400 IF S<#101 THEN Z=0 GOTO 420
410 Z=#60
420 NB=2
430 S=S-35 IF S<#101 THEN S=#101
440 P=S
450 P=P+(6-NB)*Z
460 DOKE#400,P:DOKE#40C,Z:POKE#40A,NB
470 HIRES:POKE#26A,10:POKE#423,NB
480 R$=CHR$(27):K=DEEK(#430)
490 M=DEEK(#432):N=PEEK(#402)
510 PRINT "R$","D$","Score ":"K,"
"R$","R$","Stage ":"U:PRINT
"R$","F$","Vaisseaux ":"N,"
530 IF PEEK(#422)=1 THEN 550
540 CALL#5F8B REM---Bruit-----
550 CALL#6B3B REM---Prog. Principal M---
560 PLAY 1,1,1,1
570 IF PEEK(#420)<>0 THEN GOSUB 1400:GOTO 310
590 A=PEEK(#40A):B=DEEK(#430):C=B+A*100:DOKE#430,C
600 U=U+1
610 NB=NB+1
620 IF NB<7 THEN 440
630 GOTO 380
990 END
1000 REM-----
1002 REM---Sous Programmes-----
1004 REM-----
1010 REM-----
1012 REM---Affichage de la regle---
1014 REM-----
1020 CLS
1030 FOR T=0 TO 5 PRINT NEXT T
1040 PRINT"La Terre vit sous de sombres"

```


TOURNI-NET

Ou les délires concentriques d'un ramasseur de crottes motorisé.

Christophe METTERNICH



AMSTRAD

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

MARCHER DANS LA MERDE PORTE BONHEUR SAUF SI C'EST DE LA DIARRHÉE GLISSANTE



```

10 REM*****
20 REM** TOURNI-NET **
30 REM** METTERNICH **
40 REM** CHRISTOPHE **
50 REM*****
120 'INITIALISATION
130 ENT 2,5,1,1,10,-1,1,10,1,1
140 ENT 1,7,1,1,3,-1,1
150 SYMBOL 255,189,255,189,60,60,1
89,255,189
160 SYMBOL 254,231,66,255,255,255,
255,66,231
170 SYMBOL 253,0,0,60,60,60,60
180 GOSUB 4460
190 INK 0,0:INK 1,13:INK 2,6:INK 3
,19
200 PAPER 0:BORDER 0:PEN 1:CLS
210 WINDOW #0,8,32,1,25
220 WINDOW #1,1,7,1,11
230 WINDOW #3,1,7,15,25
240 WINDOW #2,33,39,1,11
250 WINDOW #4,33,39,15,25
260 WINDOW #5,17,23,11,16
270 DIM de(24,24)
280 DEF FNS(s)=STRING$(s,154)
290 DEF FNP(s)=STRING$(s,144)
300 PJ0=0:PJ1=0:PJ2=0:PJ3=0
310 LOCATE 1,5
320 PRINT "NOMBRE DE JOUEURS":
330 LOCATE 1,9
340 PRINT"(1 a 4) ";
350 a$=INKEY$:PRINT a$;
360 IF a$<"1" AND a$<"2" AND a$<
">"3" AND a$<"4" THEN 330
370 nbj=ASC(a$)-48
380 CLS
390 'AFFICHAGE DES TABLEAUX
400 PEN #1,3:LOCATE #1,1,1
410 PRINT#1," A";
420 LOCATE #1,2,3
430 PRINT#1,"SCORE";
440 LOCATE #1,2,7:PRINT#1,"VIES";
450 LOCATE #1,2,9:PRINT#1,"NIVEAU"
460 PEN #1,1:PRINT#1," 0";
470 LOCATE #1,7,7:PRINT#1,"3";
480 LOCATE #1,1,5:PRINT#1,"0000000
";
490 IF nbj<2 THEN 790
500 PEN #2,3:LOCATE #2,1,1
510 PRINT#2," B";
520 LOCATE #2,2,3
530 PRINT#2,"SCORE";
540 LOCATE #2,2,7:PRINT#2,"VIES";
550 LOCATE #2,2,9:PRINT#2,"NIVEAU"
560 PEN #2,1:PRINT#2," 0";
570 LOCATE #2,7,7:PRINT#2,"3";
580 LOCATE #2,1,5:PRINT#2,"0000000
";
590 IF nbj<3 THEN 790
600 PEN #3,3:LOCATE #3,1,1
610 PRINT#3," C";
620 LOCATE #3,2,3
630 PRINT#3,"SCORE";
640 LOCATE #3,2,7:PRINT#3,"VIES";
650 LOCATE #3,2,9:PRINT#3,"NIVEAU"
660 PEN #3,1:PRINT#3," 0";
670 LOCATE #3,7,7:PRINT#3,"3";
680 LOCATE #3,1,5:PRINT#3,"0000000
";
690 IF nbj<4 THEN 790
700 PEN #4,3:LOCATE #4,1,1
710 PRINT#4," D";
720 LOCATE #4,2,3
730 PRINT#4,"SCORE";
740 LOCATE #4,2,7:PRINT#4,"VIES";
750 LOCATE #4,2,9:PRINT#4,"NIVEAU"
760 PEN #4,1:PRINT#4," 0";
770 LOCATE #4,7,7:PRINT#4,"3";
780 LOCATE #4,1,5:PRINT#4,"0000000
";

```

```

790 vi(0)=3:vi(1)=3:vi(2)=3:vi(3)=
3
800 Jo=-1:GOTO 1450
810 'DESSIN DU CIRCUIT
820 FOR i=2 TO 24
830 SOUND 7,(50-i)*5,25,7
840 FOR j=2 TO 24
850 de(i,j)=144
860 NEXT j,i
870 PEN 1:Po=0:rid=0:dir=0
880 PRINT CHR$(150);FNS$(23);CHR$(
156);
890 FOR j=2 TO 24
900 LOCATE 1,j
910 PRINT CHR$(149);FNP$(23);CHR$(
149);
920 NEXT j
930 LOCATE 1,25
940 PRINT CHR$(147);FNS$(23);CHR$(
153);
950 LOCATE 3,3
960 PRINT CHR$(150);FNS$(19);CHR$(
156);
970 FOR j=4 TO 22
980 LOCATE 3,j
990 PRINT CHR$(149);FNP$(19);CHR$(
149);
1000 NEXT j
1010 LOCATE 3,23
1020 PRINT CHR$(147);FNS$(19);CHR$(
153);
1030 LOCATE 5,5
1040 PRINT CHR$(150);FNS$(15);CHR$(
156);
1050 FOR j=6 TO 20
1060 LOCATE 5,j
1070 PRINT CHR$(149);FNP$(15);CHR$(
149);
1080 NEXT j
1090 LOCATE 5,21
1100 PRINT CHR$(147);FNS$(15);CHR$(
153);
1110 LOCATE 7,7
1120 PRINT CHR$(150);FNS$(11);CHR$(
156);
1130 FOR j=8 TO 18
1140 LOCATE 7,j
1150 PRINT CHR$(149);FNP$(11);CHR$(
149);
1160 NEXT j
1170 LOCATE 7,19
1180 PRINT CHR$(147);FNS$(11);CHR$(
153);
1190 LOCATE 9,9
1200 PRINT CHR$(150);FNS$(7);CHR$(
156);
1210 FOR j=10 TO 16
1220 LOCATE 9,j
1230 PRINT CHR$(149);SPACE$(7);CHR
$(149);
1240 NEXT j
1250 LOCATE 9,17
1260 PRINT CHR$(147);FNS$(7);CHR$(
153);
1270 FOR j=3 TO 7 STEP 2
1280 LOCATE 12,j
1290 PRINT " ";
1300 NEXT j
1310 FOR j=19 TO 23 STEP 2
1320 LOCATE 12,j
1330 PRINT " ";
1340 NEXT j
1350 FOR i=3 TO 7 STEP 2
1360 FOR j=12 TO 14
1370 LOCATE 1,j
1380 PRINT " ";NEXT j,i
1390 FOR i=19 TO 23 STEP 2
1400 FOR j=12 TO 14
1410 LOCATE 1,j
1420 PRINT " ";NEXT j,i

```

```

1430 RETURN
1440 'JEU
1450 Jo=Jo+1:IF Jo=nbj THEN Jo=0
1460 vito=0:FOR i=0 TO nbj-1 vito=
vito+vi(i):NEXT i
1470 IF vito=0 THEN 3810
1480 IF vi(Jo)=0 THEN GOTO 1450
1490 t=REMAIN(0):GOSUB 820
1500 IF Jo=0 THEN LOCATE #1,3,11:P
RINT#1,USING "###",ta(Jo);
1510 IF Jo=1 THEN LOCATE #2,3,11:P
RINT#2,USING "###",ta(Jo);
1520 IF Jo=2 THEN LOCATE #3,3,11:P
RINT#3,USING "###",ta(Jo);
1530 IF Jo=3 THEN LOCATE #4,3,11:P
RINT#4,USING "###",ta(Jo);
1540 INK 2,2,2:PEN #5,2
1550 CLS #5:PRINT #5,"JOUEUR";
1560 LOCATE #5,4,3:PRINT #5,CHR$(J
o+65);
1570 FOR i=1 TO 50:SOUND 1,50,5,7:
SOUND 1,0,1:NEXT i
1580 INK 2,6:PEN 1
1590 LOCATE 2,2:PRINT CHR$(255);
1600 x1=2:y1=2:P=1:Teo=0
1610 CLS #5:PEN #5,1:PRINT #5," TE
MPS ";
1620 IF ta(Jo)=0 THEN tem=60
1630 IF ta(Jo)=1 THEN tem=50
1640 IF ta(Jo)=2 THEN tem=45
1650 IF ta(Jo)=3 THEN tem=110
1660 IF ta(Jo)=4 THEN tem=100
1670 IF ta(Jo)=5 THEN tem=90
1680 IF ta(Jo)=6 THEN tem=180
1690 IF ta(Jo)=7 THEN tem=165
1700 IF ta(Jo)=8 THEN tem=150
1710 IF ta(Jo)=9 THEN tem=200
1720 LOCATE #5,3,3:PRINT #5,USING"
###",tem;
1730 EVERY 50 GOSUB 3760
1740 x=24:y=2:PP=1
1750 IF (ta(Jo)<3 AND Po=256) OR (
ta(Jo)<6 AND Po=512) OR (ta(Jo)<9
AND Po=768) OR Po=1024 THEN 2060
1760 IF teo=1 THEN 1940
1770 PEN 1:GOSUB 2340
1780 PEN 1:GOSUB 2700:GOSUB 2790
1790 IF x=x1 AND y=y1 THEN 1940
1800 GOSUB 2890
1810 IF x=x1 AND y=y1 THEN 1940
1820 IF de(x,y)=128 THEN 1920
1830 IF de(x,y)=144 AND ta(Jo)<3 T
HEN de(x,y)=128:GOTO 1900
1840 IF de(x,y)=144 THEN de(x,y)=2
53:GOTO 1900
1850 IF de(x,y)=253 AND ta(Jo)<6 T
HEN de(x,y)=128:GOTO 1900
1860 IF de(x,y)=253 THEN de(x,y)=2
33:GOTO 1900
1870 IF de(x,y)=233 AND ta(Jo)>8 T
HEN de(x,y)=42:GOTO 1900
1880 IF de(x,y)=233 THEN de(x,y)=1
28:GOTO 1900
1890 IF de(x,y)=42 THEN de(x,y)=12
8
1900 Po=Po+1
1910 SOUND 1,500,7,6:GOTO 1750
1920 SOUND 1,1000,10,7,0,1:GOTO 17
50
1930 'COLISION,FIN DE TEMPS
1940 GOSUB 3470:LOCATE x,y:INK 2,3
,24
1950 PEN 2:PRINT CHR$(238);
1960 SOUND 7,1200,2,7:SOUND 7,0,50
0,7,0,0,5
1970 t=REMAIN(0)
1980 FOR i=1 TO 5000:NEXT i
1990 vi(Jo)=vi(Jo)-1
2000 IF Jo=0 THEN LOCATE #1,6,7:PR
INT#1,USING "###",vi(0);

```

```

2010 IF Jo=1 THEN LOCATE #2,6,7:PR
INT#2,USING "###",vi(1);
2020 IF Jo=2 THEN LOCATE #3,6,7:PR
INT#3,USING "###",vi(2);
2030 IF Jo=3 THEN LOCATE #4,6,7:PR
INT#4,USING "###",vi(3);
2040 INK 2,6:CLS:GOTO 1450
2050 'CIRCUIT PROPRE
2060 GOSUB 3470
2070 IF ta(Jo)<5 THEN bon=(ta(Jo)+
1)*100*tem ELSE IF ta(Jo)<10 THEN
bon=750*tem ELSE bon=(ta(Jo)-10)*1
000*tem
2080 PEN #5,2:LOCATE #5,1,1:PRINT
#5," BONUS";
2090 LOCATE #5,2,5:PRINT #5,"X";:P
RINT #5,USING "####",bon/tem;
2100 IF Jo=0 THEN PJ0=PJ0+bon:LOCA
TE #1,1,5:PRINT #1,USING "#####
",PJ0;
2110 IF Jo=1 THEN PJ1=PJ1+bon:LOCA
TE #2,1,5:PRINT #2,USING "#####
",PJ1;
2120 IF Jo=2 THEN PJ2=PJ2+bon:LOCA
TE #3,1,5:PRINT #3,USING "#####
",PJ2;
2130 IF Jo=3 THEN PJ3=PJ3+bon:LOCA
TE #4,1,5:PRINT #4,USING "#####
",PJ3;
2140 IF Jo=0 THEN bov=INT(PJ0/1000
0)-INT((PJ0-bon)/10000)
2150 IF Jo=1 THEN bov=INT(PJ1/1000
0)-INT((PJ1-bon)/10000)
2160 IF Jo=2 THEN bov=INT(PJ2/1000
0)-INT((PJ2-bon)/10000)
2170 IF Jo=3 THEN bov=INT(PJ3/1000
0)-INT((PJ3-bon)/10000)
2180 IF bov>0 THEN 2280
2190 t=REMAIN(0)
2200 ta(Jo)=ta(Jo)+1
2210 INK 1,11,17
2220 FOR i=1 TO 10
2230 SOUND 1,25,25,7,0,2
2240 NEXT i
2250 SOUND 1,25,100,7
2260 FOR i=1 TO 1000:NEXT i
2270 INK 1,13:CLS:GOTO 1450
2280 vi(Jo)=vi(Jo)+bov:SOUND 1,100
,100,7
2290 IF Jo=0 THEN LOCATE #1,6,7:PR
INT#1,USING "###",vi(0):GOTO 2190
2300 IF Jo=1 THEN LOCATE #2,6,7:PR
INT#2,USING "###",vi(1):GOTO 2190
2310 IF Jo=2 THEN LOCATE #3,6,7:PR
INT#3,USING "###",vi(2):GOTO 2190
2320 LOCATE #4,6,7:PRINT#4,USING "
###",vi(3):GOTO 2190
2330 'DEPLACEMENT ADVERSE
2340 ul=1:vl=1
2350 LOCATE ul,vl:PRINT CHR$(de(ul
,vl));PEN 3
2360 IF P=2 THEN GOTO 2480
2370 IF P=3 THEN GOTO 2550
2380 IF P=4 THEN GOTO 2620
2390 IF dir=1 THEN 2450
2400 IF x1>2 THEN x1=x1-1:f=254:GO
TO 2430
2410 IF y1<24 THEN y1=y1+1:f=255:G
OTO 2430
2420 dir=1:GOTO 2450
2430 LOCATE x1,y1:PRINT CHR$(f);
2440 RETURN
2450 IF x1<24 THEN x1=x1+1:f=254:G
OTO 2430
2460 IF y1>2 THEN y1=y1-1:f=255:GO
TO 2430
2470 dir=0:GOTO 2400

```

A SUIVRE...

METEOR

A fond la caisse dans un champ de météorites, frayez-vous un chemin par votre seul et redoutable canon laser.

Mode d'emploi :
Entrez les listings 1 et 2 par CALL -151 et sauvez-les respectivement par :
BSAVE METEOR, AS 8000, LS EF3 et BSAVE SHAPE, AS 6000, LS 3FA.
Vérifiez l'entrée des codes par "hex-check" (cf. HHHHebdo N° 78).METEOR

Didier POGGIO

LISTING 1

8000- A2 00 86 F2 A2 60 86 FE (\$0C)	8190- 86 FF 20 18 84 20 9B 81 (\$FF)	8270- AC AB BA 30 AF 40 BB AB (\$7F)
8008- A2 61 86 F3 A2 00 86 FD (\$6F)	8198- 4C EC 81 A5 FF 18 69 08 (\$02)	8278- 30 EF 10 20 31 D4 5E AA (\$FE)
8010- A2 1D 86 FC A2 3E 86 FB (\$24)	81A0- 85 FF C9 BE 80 45 A2 00 (\$5A)	8280- BB CC 50 76 24 70 74 34 (\$45)
8018- A2 5A 86 FA A2 76 86 F9 (\$2F)	81A8- A0 00 A5 FF 20 C0 83 A6 (\$3F)	8288- 57 28 19 20 12 84 A9 09 (\$70)
8020- A2 89 86 F8 A2 9E 86 F7 (\$18)	81B0- C7 A4 F3 20 01 F6 A2 12 (\$F7)	8290- A2 1E A0 00 20 C0 83 A6 (\$D9)
8028- A2 B3 86 F6 A2 CA 86 F5 (\$7A)	81B8- A2 01 A5 FF 20 C0 83 A6 (\$3C)	8298- C5 A4 F3 20 01 F6 20 E3 (\$86)
8030- A2 D2 86 F4 A2 DA 86 F2 (\$0E)	81C0- C7 A4 F3 20 01 F6 A5 FF (\$10)	82A0- 8A 20 19 8B 20 4F 8B 20 (\$FC)
8038- A2 E5 86 F1 A2 F5 86 F0 (\$11)	81C8- 85 1A A2 02 86 18 A0 00 (\$01)	82A8- 85 8B 20 FE 8A 20 34 8B (\$C5)
8040- A2 09 86 C9 A2 24 86 C8 (\$2C)	81D0- 84 19 20 4D 87 A5 FF 18 (\$35)	82B0- 20 6A 8B 20 1E 84 A9 08 (\$DA)
8048- A2 26 86 C7 A2 2B 86 C6 (\$0C)	81D8- 65 FF 0A 85 1A A2 02 86 (\$29)	82B8- A2 C8 A0 00 20 C0 83 A6 (\$0F)
8050- A2 32 86 C5 A2 36 86 C4 (\$A5)	81E0- 18 A2 00 86 19 20 4D 87 (\$CF)	82C0- FC A4 FE 20 01 F6 A9 08 (\$D0)
8058- A2 A6 86 C3 A2 B0 86 C2 (\$17)	81E8- 4C 9B 81 60 A2 00 86 FF (\$E0)	82C8- A2 C8 A0 00 20 C0 83 A6 (\$0F)
8060- A2 BC 86 C1 A2 C8 86 C0 (\$75)	81F0- A6 FF E8 86 FF E0 28 80 (\$80)	82D0- FC A4 FE 20 01 F6 20 E3 (\$B2)
8068- A2 D4 86 BF A2 E2 86 BE (\$37)	81F8- 27 B0 63 82 48 E8 86 FF (\$A2)	82D8- 8C 20 C8 8C 20 03 86 A6 (\$3B)
8070- A2 EF 86 BD A2 FB 86 BC (\$15)	8200- BD 63 82 A8 A0 60 68 20 (\$1E)	82E0- 92 F0 32 20 FB 82 20 C6 (\$EF)
8078- A2 0A 86 BB A2 17 86 BA (\$1C)	8208- C0 83 A6 CA A4 F3 20 01 (\$5B)	82E8- 83 20 24 84 20 E0 87 20 (\$64)
8080- A2 62 86 B8 A2 2A 86 B9 (\$49)	8210- F6 A4 76 C8 84 76 C0 07 (\$D9)	82F0- 79 8A 20 B1 8A 20 8A 8C (\$CE)
8088- A2 CF 86 B7 A2 F2 86 BE (\$3C)	8218- 80 09 20 2A 82 40 F0 81 (\$0C)	82F8- 4C E3 82 A6 04 E0 04 80 (\$D8)
8090- A2 28 86 B5 A2 A1 86 B4 (\$8B)	8220- 4C 88 82 A0 80 84 76 4C (\$5B)	8300- 18 E8 86 04 E0 01 F6 18 (\$7B)
8098- A2 D6 86 B3 A2 63 86 B2 (\$B4)	8228- F0 81 C0 01 F0 19 C0 02 (\$9B)	8308- E0 02 F0 3B E0 03 F0 82 (\$5B)
80A0- 20 58 FC A2 00 BD 86 B0 (\$50)	8230- F0 19 C0 03 F0 19 C0 04 (\$07)	8310- E0 04 F0 5A 60 20 06 8E (\$86)
80A8- E0 0D F0 07 20 ED FD E8 (\$C2)	8238- F0 19 C0 05 F0 19 C0 06 (\$03)	8318- 60 A2 00 86 04 4C FB 82 (\$75)
	8240- F0 19 C0 07 F0 19 C0 20 (\$87)	8320- 20 F4 83 A6 03 A0 00 A5 (\$F7)
	8248- FA 83 60 20 00 84 60 20 (\$FD)	8328- 00 20 C0 83 A6 FA A4 FE (\$65)
	8250- 06 84 60 20 0C 84 60 20 (\$0A)	8330- 20 01 F6 20 86 84 A6 01 (\$D2)
	8258- 12 84 60 20 18 84 60 20 (\$0A)	8338- A0 00 A5 00 20 C0 83 A6 (\$C0)
	8260- 1E 84 60 10 20 20 30 FF (\$29)	
	8268- BE 64 64 3D 89 89 AE ED (\$C0)	

suite page 5

MUSIC MOUSE

TI99 BASIC ETENDU

GÉNIES MÉCONNUS,
RESTEZ MÉCONNUS, FA
VOUS ÉVITERA PAS MAL
DE MERDES!!

Génies méconnus, faites participer votre TI à vos délires musicaux.

Louis DEVATINE

Mode d'emploi :

Ce logiciel permet la composition musicale et bénéficie de quatre pseudo-fenêtres. L'une est réservée à l'affichage du clavier avec les notes, aux messages d'erreurs et aux niveaux auxquels vous pouvez accéder. La fenêtre en bas à gauche, affiche les divers modes ou instructions que vous pouvez utiliser, avec possibilité de redéfinir la couleur de fond et celle de la flèche. La fenêtre en bas à droite, affiche les diverses durées offertes pour la composition musicale. Une pseudo-souris se déplace en tout sens à l'aide de la manette N° 1. L'appui sur les touches du clavier correspondant aux notes désirées, permet la composition. Les dièses s'obtiennent par appui simultané sur CTRL et la touche correspondant à la note à "diéser". LES MODES (trois niveaux possibles) : le positionnement de la flèche dans l'encadrement du 1 et l'appui sur le bouton de tir affiche et valide "MODE: 1". Il est alors possible de composer de la musique jusqu'à concurrence de 150 notes. Au-delà, le programme exprime son refus par "NIVEAU SATURÉ". On accède de la même manière aux modes 2 et 3, identiques au mode 1.

ECOUTE D'UNE MUSIQUE MEMORISÉE : flèche dans la case contenant l'instruction "PLAY" et appui sur le bouton de tir. La transformation de la flèche en petite montre, indique que l'ordinateur est "occupé", quatre cas se présentent :

1-En mode 1 : l'ordinateur interprète ce qui a été enregistré au pre-

mier niveau. Dans le cas contraire, ce dernier indique que le niveau est initialisé par "NIVEAU INITIALISÉ".

2 et 3-Idem niveau 1.

4-En mode "T" (flèche sur "T" et appui sur TIR) : interprétation de la musique des trois niveaux superposés. Si un ou plusieurs de ces niveaux est initialisé, l'ordinateur fournit l'indication correspondante. LES MODES DE PROGRAMMATION : Après s'être mis dans le mode " ? " (mystère), l'instruction "PLAY" fait jouer à l'ordinateur 100 notes aléatoires qui seront enregistrés au niveau choisi, en effaçant tout ce qui se trouvait précédemment dans ce mode.

Après apparition de la flèche, aucune note ne peut être jouée au clavier et l'ordinateur indique que ce mode n'est pas le bon. En effet, pour composer il faut être dans le mode bécare.

Pour obtenir 1, 2, 3 ou 4 fois maximum l'interprétation de la musique enregistrée, il suffit de se mettre en mode J1, J2, J3 ou J4. D'autre part, le changement de volume s'obtient par "V" (flèche, tir), le curseur qui apparaît attend une éventuelle modification. Arrêter le programme par "B" pour BREAK (flèche, tir).

SAUVEGARDE DES COMPOSITIONS : s'obtient en agissant sur "SAVE". La procédure sur cassette est un peu longue, mais il est possible d'adapter le programme pour les disquettes. Le chargement d'une composition préalablement sauvegardée s'obtient en agissant sur "READ".

MODIFICATION DES COMPOSITIONS PREALABLEMENT ENREGISTREES : l'instruction "NEW" permet, en fonction du choix du mode, l'effacement de chacun des niveaux ou bien tous à la fois.

REMARQUE : pour exécuter une fonction quelconque, il convient de placer la flèche dans la zone entourant très précisément la fonction choisie.



```
100 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(15):: FOR I=5 TO 14 :: CALL COLOR(1,5,1):: NEXT I :: CALL COLOR(1,7,1,2,7,1,3,7,1,4,7,1) 110 DISPLAY AT(1,6):"**MUSIC-MOUSE**": "C OPYRIGHT LOUIS DEVATINE " 120 DISPLAY AT(4,1):" CE LOGICIEL PERM ET DE": "COMPOSER DE LA MUSIQUE COMME": "VOUS LE DESIREZ." 130 DISPLAY AT(10,1):"PLUSIEURS NIVEAUX VOUS SONT ": "OFFERTS, VOUS POUVEZ CHANGER ": "LE VOLUME, LA DURÉE, LE MODE." 140 DISPLAY AT(17,1):"IL EST AUSSI POSSIBLE DE ": "SAUVER SES PROGRAMMES DE ": "MUSIQUE SUR UN SUPPORT TEL ": "LES DISQUETTES, OU AUTRES." 150 DISPLAY AT(24,1):"A VOTRE SOURIS (MANETTE 1)" 200 FOR I=1 TO 2000 :: NEXT I 760 OPTION BASE 0 770 D(1).Y=0 :: P:J=1 :: Q(2)=151 :: D(3)=301 780 DIM SD(451) 790 D=128 :: V:Z=0 800 FOR I=0 TO 450 :: SO(I)=44733 :: NEXT I 810 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2) 820 CALL SCREEN(5) 830 FOR I=3 TO 11 :: CALL COLOR(I,1,1):: NEXT I 840 CALL CHAR(96,"9060783E3C1C1201") 850 CALL CHAR(97,"0000001F10101010",98,"000000FF00000000",99,"000000F010101010",100,"101010F000000000") 860 CALL CHAR(101,"101010F000000000",102,"1010101F10101010",103,"101010FF10101010",104,"101010F010101010") 870 CALL CHAR(105,"000000FF40101010",106,"101010FF00000000") 880 CALL CHAR(107,RPT$( "10",8),108,"B0B0C4F8888888FF",109,"5AAS5AAS5AAS5AAS") 890 CALL CHAR(112,"FFB1818181818181FF",113,"FF80808080808080FF",114,"FF00000000000000FF",115,"FF01010101010101FF") 900 CALL CHAR(120,"0010101077557700",121,"0100576547444700",122,"00014465545450",123,"0000724567454500",124,"0000DD95D555DD00") 910 CALL CHAR(125,"0000444A4E4A6A00",126,"0004704474147600",127,"20203C243C040400") 920 CALL CHAR(136,"00141C262A2A1C14") 930 DISPLAY AT(1,1):"abbibbc" :: FOR I=4 TO 16 STEP 3 :: DISPLAY AT(I,1):"fbbgbbh" :: NEXT I 940 FOR I=2 TO 17 STEP 3 :: DISPLAY AT(I,1):"k k k" :: DISPLAY AT(I+1,1):"k k k" :: NEXT I 950 DISPLAY AT(19,1):"ebbjbbd" 960 DISPLAY AT(20,1):"abibbbibbbbc" :: DISPLAY AT(21,1):"k k k k" :: DISPLAY AT(22,1):"fbbgbbgbbbbh" 970 DISPLAY AT(23,1):"k k k k" :: DISPLAY AT(24,1):"ebjbbbjbbbbb" 980 DISPLAY AT(20,14)SIZE(20):"abbibbbibbbibbbbc" :: DISPLAY AT(21,14)SIZE(20):"k k k k k k" :: DISPLAY AT(22,14)S
```

```
IZE(20):"fbbgbbgbbgbbgbbh" 990 DISPLAY AT(23,14)SIZE(20):"k k k k k k" :: DISPLAY AT(24,14)SIZE(20):"ebbjbbbjbbbjbbbbb" 1000 DISPLAY AT(18,17):"k k k k" :: DISPLAY AT(18,9)SIZE(20):"MODE: 1 k k 12 BK0 KJ1" 1010 FOR I=20 TO 24 STEP 2 :: CALL HCHAR(1,30,98,2):: NEXT I :: CALL HCHAR(20,32,99):: CALL HCHAR(21,32,107):: CALL HCHAR(22,32,104) 1020 CALL HCHAR(23,32,107):: CALL HCHAR(24,32,100) 1030 CALL HCHAR(1,10,97):: CALL HCHAR(1,11,98,21):: CALL HCHAR(2,10,107,18):: CALL HCHAR(19,10,101):: CALL HCHAR(19,11,9,8,21) 1040 CALL HCHAR(19,19,106):: CALL HCHAR(19,21,106):: CALL HCHAR(19,26,106):: CALL HCHAR(19,29,106) 1050 CALL HCHAR(17,10,102):: CALL HCHAR(17,11,*98,8):: CALL HCHAR(17,19,105):: CALL HCHAR(17,21,105):: CALL HCHAR(17,20,9,8) 1060 CALL HCHAR(17,22,98,4):: CALL HCHAR(17,26,105):: CALL HCHAR(17,27,98,2):: CALL HCHAR(17,29,105):: CALL HCHAR(17,30,98,2) 1070 CALL HCHAR(15,10,102):: CALL HCHAR(15,11,98,21) 1080 CALL HCHAR(1,32,99):: CALL HCHAR(19,32,100):: CALL VCHAR(2,32,107,17):: CALL VCHAR(17,32,104):: CALL VCHAR(15,32,10,4) 1090 DISPLAY AT(21,2)SIZE(32):"1kPLAYkNE Wkk Bk 16k 32k 64k" 1100 DISPLAY AT(23,2)SIZE(32):"mkSAVEkRE ADk128k256k384k512k" 1110 CALL HCHAR(21,31,52):: CALL HCHAR(2,3,31,50) 1120 FOR I=12 TO 30 STEP 2 :: CALL HCHAR(4,I,112):: NEXT I 1130 FOR I=13 TO 29 STEP 2 :: CALL HCHAR(7,I,112):: NEXT I 1140 FOR I=14 TO 26 STEP 2 :: CALL HCHAR(10,I,112):: NEXT I 1150 DISPLAY AT(3,10)SIZE(19):"k y z ( ) ~ x y z" :: DISPLAY AT(6,11)SIZE(18):"( ) ~ x y z" :: DISPLAY AT(9,12)SIZE(13):" ~ x y z ( )" 1160 CALL HCHAR(13,19,113):: CALL HCHAR(13,20,114,2):: CALL HCHAR(13,22,115) 1170 CALL HCHAR(2,4,49):: CALL HCHAR(2,7,50):: CALL HCHAR(5,4,51):: CALL HCHAR(5,7,84):: DISPLAY AT(11,2)SIZE(5):"J1kJ2" 1180 CALL HCHAR(8,4,63):: CALL HCHAR(8,7,127):: DISPLAY AT(14,2)SIZE(5):"J3kJ4" :: DISPLAY AT(17,2)SIZE(5):"V k B" 1190 CALL HCHAR(18,20,127):: CALL HCHAR(18,31,49) 1200 FOR I=3 TO 8 :: CALL COLOR(I,15,1):: NEXT I 1210 CALL COLOR(9,13,1,10,13,1,11,14,13) 1220 CALL SPRITE(1,96,2,104,88) 1230 CALL JOYST(1,X1,X2):: CALL MOTION(1
```

```
,-4*X2,4*X1) 1240 CALL KEY(S,N,M):: IF M<>0 THEN 2220 1250 CALL KEY(1,N,M):: IF N=18 THEN 1260 ELSE 1230 1260 CALL POSITION(M1,A,B):: IF A<B OR A>184 THEN 1230 1270 ON INT(A/B)GOTO 1280,1280,1230,1320,1320,1230,1360,1360,1230,1400,1400,1230,1440,1440,1230,1480,1480,1230,1230,1530,1230,1860,1860 1280 IF B<24 OR B>64 THEN 1230 1290 ON INT(B/B)-2 GOTO 1300,1300,1230,1310,1310 1300 P=1 :: DISPLAY AT(18,14)SIZE(2):P :: Y=Q(1): GOTO 1230 1310 P=2 :: DISPLAY AT(18,14)SIZE(2):P :: Y=Q(2): GOTO 1230 1320 IF B<24 OR B>64 THEN 1230 1330 ON INT(B/B)-2 GOTO 1340,1340,1230,1350,1350,1230 1340 P=3 :: DISPLAY AT(18,14)SIZE(2):P :: Y=Q(3): GOTO 1230 1350 P=4 :: DISPLAY AT(18,15)SIZE(2):"T" :: Y=1 :: GOTO 1230 1360 IF B<24 OR B>64 THEN 1230 1370 ON INT(B/B)-2 GOTO 1380,1380,1230,1390,1390 1380 DISPLAY AT(18,18)SIZE(1):"?" :: Z=1 :: GOTO 1230 1390 Z=0 :: CALL HCHAR(18,20,127):: GOTO 1230 1400 IF B<24 OR B>64 THEN 1230 1410 ON INT(B/B)-2 GOTO 1420,1420,1230,1430,1430 1420 J=1 :: CALL HCHAR(18,31,49):: GOTO 1230 1430 J=2 :: CALL HCHAR(18,31,50):: GOTO 1230 1440 IF B<24 OR B>64 THEN 1230 1450 ON INT(B/B)-2 GOTO 1460,1460,1230,1470,1470 1460 J=3 :: CALL HCHAR(18,31,51):: GOTO 1230 1470 J=4 :: CALL HCHAR(18,31,52):: GOTO 1230 1480 IF B<24 OR B>64 THEN 1230 1490 ON INT(B/B)-2 GOTO 1500,1500,1230,1520,1520,*1230 1500 CALL PATTERN(1,136) 1510 ACCEPT AT(18,25)SIZE(2)VALIDATE(DIGIT):V :: IF V>30 THEN 1510 ELSE CALL PTERN(1,96):: GOTO 1230 1520 CALL CLEAR :: END 1530 IF B<24 OR B>248 THEN 1230 1540 IF B>104 THEN 1790 1550 ON INT(B/B)-2 GOTO 1560,1230,1620,1620,1620,1230,1740,1740,1740,1740 1560 C=C+1 :: IF C=17 THEN C=1 1570 CALL SCREEN(C): GOTO 1230 1580 IF P=4 THEN DISPLAY AT(16,9)SIZE(12):"MAUVAIS MODE" :: GOTO 2600 1590 CALL PATTERN(1,136):: RANDOMIZE 1600 FOR I=(P*150)-150 TO (P*150)-50 :: A=INT(RND*900)+110 :: SO(I)=A :: CALL SO UND(D,A,V):: NEXT I 1610 Y,O(P)=(P*150)-50 :: FOR I=O(P)TO P
```

```
*150 :: SO(I)=44733 :: NEXT I :: CALL PTERN(1,96):: GOTO 1230 1620 IF Z=1 THEN 1580 1630 ON P GOTO 1640,1660,1680,1700 1640 IF O(1)=0 THEN 2590 1650 CALL PATTERN(1,136):: FOR N=1 TO J :: FOR M=O TO D(1)-1 :: CALL SOUND(D,SO(M),V):: NEXT M :: NEXT N :: CALL PATTERN(1,96):: GOTO 1230 1660 IF O(2)=151 THEN 2590 1670 CALL PATTERN(1,136):: FOR N=1 TO J :: FOR M=151 TO O(2)-1 :: CALL SOUND(D,SO(M),V):: NEXT M :: NEXT N :: CALL PTERN(1,96):: GOTO 1230 1680 IF O(3)=301 THEN 2590 1690 CALL PATTERN(1,136):: FOR N=1 TO J :: FOR M=301 TO O(3)-1 :: CALL SOUND(D,SO(M),V):: NEXT M :: NEXT N :: CALL PATTERN(1,96):: GOTO 1230 1700 IF O(1)=0 AND O(2)=151 AND O(3)=301 THEN DISPLAY AT(16,9)SIZE(19):"NIVEAUX INITIALISES" :: GOTO 2600 1710 CALL PATTERN(1,136):: S=MAX(O(1),O(2)-151): S=MAX(S,O(3)-301):: FOR N=1 TO J :: FOR M=O TO S 1720 CALL SOUND(D,SO(M),V,SO(M+151),V,SO(M+301),V) 1730 NEXT M :: NEXT N :: CALL PATTERN(1,96):: GOTO 1230 1740 CALL PATTERN(1,136):: ON P GOTO 1750,1760,1770,1780 1750 O(1),Y=0 :: FOR I=O TO 150 :: SO(I)=44733 :: NEXT I :: CALL PATTERN(1,96):: GOTO 1230 1760 O(2),Y=151 :: FOR I=151 TO 300 :: S=O(I)=44733 :: NEXT I :: CALL PATTERN(1,96):: GOTO 1230 1770 O(3),Y=301 :: FOR I=301 TO 450 :: S=O(I)=44733 :: NEXT I :: CALL PATTERN(1,96):: GOTO 1230 1780 CALL PATTERN(1,136):: O(1)=0 :: O(2)=151 :: O(3)=301 :: FOR I=O TO 450 :: SO(I)=44733 :: NEXT I :: CALL PATTERN(1,96):: GOTO 1230 1790 IF B<128 THEN 1230 1800 ON INT(B/B)-15 GOTO 1810,1810,1810,1230,1820,1820,1820,1230,1830,1830,1830,1230,1840,1840,1840,1230 1810 D=8 :: GOTO 1850 1820 D=16 :: GOTO 1850 1830 D=32 :: GOTO 1850 1840 D=64 :: GOTO 1850 1850 DISPLAY AT(18,21)SIZE(3):D :: GOTO 1230 1860 IF B<24 OR B>248 THEN 1230 1870 IF B>128 THEN 2160 1880 ON INT(B/B)-2 GOTO 1890,1230,1910,1910,1910,1230,2050,2050,2050,2050,1230,2050,2050,2050,1230 1890 D=0+1 :: IF O=17 THEN O=1 1900 CALL COLOR(1,0):: GOTO 1230
```

suite page 25



suite de la page 4

```
8340- FD A4 FE 20 01 F6 60 20 (#30)
8349- F4 83 A6 03 A0 00 A5 00 (#07)
8350- 20 C0 83 A6 FD A4 FE 20 (#42)
8358- 01 F6 20 06 A4 A6 01 A0 (#52)
8360- 00 A5 00 20 C0 83 A6 FC (#9C)
8368- A4 FE 20 01 F6 60 4C 99 (#38)
8370- 83 60 20 F4 83 A6 03 A0 (#01)
8378- 00 A5 00 20 C0 83 A6 FC (#9C)
8380- A4 FE 20 01 F6 20 06 A4 (#2F)
8388- A6 01 A0 00 A5 00 20 C0 (#42)
8390- 83 A6 FB A4 FE 20 01 F6 (#53)
8398- 60 20 F4 83 A6 03 A0 00 (#32)
83A0- A5 00 20 C0 83 A6 FB A4 (#3F)
83B8- FE 20 01 F6 20 06 A4 (#2D)
83B0- 01 A0 00 A5 00 20 C0 83 (#67)
83B8- A6 FB A4 FE 20 01 F6 60 (#B1)
83C0- 20 11 F4 A9 00 60 A2 00 (#8E)
83C8- 20 1E FB C0 F3 00 89 C0 (#09)
83D0- 0A 90 13 A6 01 86 03 60 (#CB)
83D8- A5 01 85 03 C9 EB 00 85 (#B5)
83E0- 18 65 02 85 01 60 A5 01 (#3F)
83E8- 85 03 C9 0F 90 05 30 E5 (#08)
83F0- 02 05 01 60 A2 00 20 EC (#98)
83F8- F6 60 A2 01 20 EC F6 60 (#6F)
8400- A2 02 20 EC F6 60 A2 03 (#5B)
8408- 20 EC F6 60 A2 04 20 EC (#30)
8410- F6 60 A2 05 20 EC F6 60 (#6B)
8418- A2 06 20 EC F6 60 A2 07 (#5B)
8420- 20 EC F6 60 20 3F 89 A6 (#6A)
8428- 47 E8 86 47 E8 06 F0 47 (#3F)
8430- E0 01 F0 11 E0 02 F0 17 (#05)
8438- E0 03 F0 1D E0 04 F0 23 (#39)
```

```
8440- E0 05 F0 29 60 20 7E 84 (#86)
8448- 20 8C 84 20 FA 84 60 20 (#06)
8450- 20 8C 85 20 7E 85 20 7E 84 (#B4)
8458- 60 20 8C 84 20 FA 84 20 (#06)
8460- 38 85 60 20 7E 85 20 7E (#50)
8468- 84 20 8C 84 60 20 FA 84 (#A2)
8470- 20 38 85 20 7E 85 60 A2 (#8C)
8478- 00 86 47 4C 24 84 A6 07 (#8C)
8480- A4 08 86 05 84 06 A6 0A (#01)
8488- 86 09 A6 0C 86 08 A6 41 (#4F)
8490- 86 40 86 57 86 5C 86 68 (#20)
8498- 86 70 20 84 85 20 87 86 (#F6)
84A0- 20 77 86 A6 08 86 0C A6 (#50)
84A8- 09 86 0A 86 06 A4 05 86 (#02)
84B0- 08 84 07 A6 40 86 41 A6 (#0C)
84B8- 86 57 60 86 A6 42 84 43 (#EE)
84C0- 86 05 84 06 A6 46 86 09 (#6E)
84C8- A6 44 86 08 A6 45 86 40 (#4A)
84D0- A6 58 86 5C 86 0C 86 70 (#18)
84D8- 20 84 85 20 87 86 20 77 (#57)
84E0- 86 A6 08 86 44 A6 09 86 (#C0)
84E8- 46 A6 06 A4 05 86 43 84 (#06)
84F0- 42 A6 40 86 45 A6 5C 86 (#1B)
84F8- 58 06 A6 48 A4 49 86 05 (#88)
8500- 84 06 A6 48 A6 09 A6 4C (#08)
8508- 86 08 A6 48 86 40 A6 59 (#59)
8510- 86 5C A6 60 86 70 20 84 (#73)
8518- 85 20 87 86 20 77 86 A6 (#E3)
8520- 08 86 4C A6 09 86 4A A6 (#04)
8528- 06 A4 05 86 49 84 48 A6 (#02)
8530- 40 86 48 A6 5C 86 59 60 (#C8)
8538- A6 4D A4 4E 86 05 84 06 (#00)
8540- A6 4F 86 09 A6 51 86 08 (#1C)
8548- A6 50 86 40 A6 5F 86 5C (#16)
8550- A6 6E 86 70 20 84 85 20 (#0F)
8558- B7 86 20 77 86 A6 08 86 (#CB)
8560- 51 A6 09 86 4F A6 06 A4 (#33)
```

```
8568- 05 86 4E 84 4D A6 40 86 (#64)
8570- 50 A6 5C 86 5A 60 A6 52 (#E2)
8578- A4 53 86 05 84 06 A6 54 (#04)
8580- 86 09 A6 56 86 08 A6 55 (#01)
8588- 86 40 A6 58 86 5C A6 6F (#28)
8590- 86 70 20 84 85 20 87 86 (#F6)
8598- 20 77 86 A6 08 86 56 A6 (#0A)
85A0- 09 86 54 A6 46 A4 05 86 (#5C)
85A8- 53 84 52 A6 40 86 55 A6 (#16)
85B0- 5C 86 58 60 A6 70 E0 01 (#D6)
85B8- 00 19 A6 09 E0 04 80 14 (#46)
85C0- E8 06 09 E0 01 F0 14 E0 (#92)
85C8- 02 F0 37 E0 03 F0 5A E0 (#6C)
85D0- 04 F0 7D 60 A2 80 86 09 (#C4)
85D8- 4C 84 85 20 F4 83 A6 08 (#87)
85E0- A0 0A 85 5C 20 C0 83 A6 (#9C)
85E8- F6 A4 FE 20 01 F6 20 06 (#5D)
85F0- 84 A6 05 A0 00 A5 06 20 (#04)
85F8- C0 83 A6 F9 A4 FE 20 01 (#67)
8600- F6 60 20 F4 83 A6 08 00 (#CC)
8608- 00 A5 5C 20 C0 83 A6 F9 (#C5)
8610- A4 FE 20 01 F6 20 06 A4 (#2F)
8618- A6 05 A0 00 A5 06 20 C0 (#40)
8620- 83 A6 F8 A4 FE 20 01 F6 (#50)
8628- 60 20 F4 83 A6 08 00 00 (#3A)
8630- A5 5C 20 C0 83 A6 F8 A4 (#60)
8638- FE 20 01 F6 20 06 A4 FE (#2D)
8640- 05 A0 00 A5 06 20 C0 83 (#65)
8648- A6 F7 A4 FE 20 01 F6 60 (#BC)
8650- 20 F4 83 A6 08 00 00 A5 (#FF)
8658- 5C 20 C0 83 A6 F7 A4 FE (#34)
8660- 20 01 F6 20 06 A4 05 06 (#D6)
8668- A0 00 A5 06 20 C0 83 A6 (#C6)
8670- F6 A4 FE 20 01 F6 60 A6 (#8D)
8678- 70 E0 01 15 A6 05 86 (#11)
8680- 08 A6 40 E0 00 F0 18 A5 (#40)
8688- 05 38 E5 0D 85 05 C9 12 (#8E)
```

```
8690- 90 01 60 A2 00 86 40 20 (#85)
8698- 65 87 A9 06 85 05 60 A5 (#08)
86A0- 08 18 65 0D 85 05 C9 ED (#D1)
86A8- 00 01 60 A2 01 86 40 20 (#94)
86B0- 65 87 A9 F5 85 05 60 20 (#7E)
86B8- 1E 87 A9 F6 70 E0 01 80 0D (#13)
86C0- A6 86 86 5C 8A 65 50 85 (#4D)
86C8- 06 C9 84 80 01 60 A2 14 (#1C)
86D0- 86 06 60 A2 32 86 08 86 (#78)
86D8- 0C A2 64 86 07 86 57 A2 (#38)
86E0- 50 86 43 86 44 A2 3C 86 (#4F)
86E8- 42 86 58 A2 2D 86 49 86 (#5A)
86F0- 4C A2 70 86 48 86 59 A2 (#2D)
86F8- 25 86 4E 86 51 A2 3F 86 (#21)
8700- 4D 86 5A A2 1E 86 53 86 (#7E)
8708- 56 A2 8D 86 52 86 58 A2 (#02)
8710- 00 86 41 86 45 86 48 A2 (#68)
8718- 01 86 50 86 55 60 A5 06 (#C7)
8720- 38 E9 0A C5 00 90 01 60 (#EF)
8728- A5 06 18 69 0A 00 C0 80 (#AD)
8730- 01 60 A5 05 38 E9 0A C5 (#DF)
8738- 01 90 01 60 A5 05 18 69 (#21)
8740- 0A C5 01 80 01 60 20 FE (#C1)
8748- 8C 20 87 8D 60 18 A0 00 (#7E)
8750- 4D 30 C0 86 1A CA 80 FD (#06)
8758- C6 18 08 F4 C4 19 F0 04 (#D3)
8760- C6 19 50 EC 60 A5 06 85 (#25)
8768- 1A A2 02 86 18 A2 00 86 (#00)
8770- 19 20 4D 87 60 A2 19 86 (#AE)
8778- FF A6 FF CA 86 FF F0 1F (#FA)
8780- 86 1A A2 02 86 18 A2 00 (#0A)
8788- 86 19 20 4D 87 A6 FF 86 (#0A)
8790- 1A A2 03 86 18 A2 00 86 (#01)
8798- 19 20 4D 87 4C 79 87 60 (#21)
```

suite page 8

CAVES

Que l'espoir indicible de retrouver la lampe magique, vous donne le courage suprême d'affronter les monstres qui peuplent les caves du château.

Vincent CHRETIEN

Mode d'emploi :

Nécessite l'extension 16 Ko. Avant de taper ou charger ces deux programmes, faites : POKE 44,24 : POKE 6144,0 : NEW. Le premier redéfinit les caractères et doit être exécuté avant le chargement du deuxième.

Le jeu consiste à retrouver et à rapporter la lampe magique à l'entrée du labyrinthe, en combattant les monstres qui hantent les salles du château. Choisissez au départ la manière dont votre personnage sera défini : standard (S) ou aléatoire (A). Dans ce cas, affectez les nombres affichés à une des caractéristiques : force, habileté, perception en tapant F, H ou P. Lorsqu'apparaît le dessin de la pièce, les portes ne représentent pas les sorties réelles, indiquées à droite de l'écran par N, S, E ou O. Déplacez-vous en tapant une de ces lettres. En cas d'erreur, tapez sur une autre touche et pour ne rien faire, appuyez deux fois sur la barre d'espace. Sous les points cardinaux sont indiqués les objets en votre possession (au début, une épée et un bouclier), l'or représente le score.

CONTACTS-COMBATS : Si après avoir tapé une direction, espace ou une action quelconque, des monstres sont présents, ils vous attaquent et leurs caractéristiques s'affichent. La force sert à parer les coups, l'habileté à les éviter et la vitalité inférieure à zéro signifie la mort du personnage. Le programme demande ensuite "QUI VISEZ-VOUS ?". Tapez l'initiale du monstre visé, une erreur entraînant le message "TOUCHE" sans provoquer de dégâts.

S : squelette (3 squelettes)
R : rongeur ou rats

L : lézards
T : troll
M : mage

Si vous avez tapé une direction après l'impression du dessin, vous fuirez au tour suivant, après avoir combattu une fois.

ACTIONS : A la place d'une direction, vous pouvez taper l'initiale d'un verbe qui s'affiche alors automatiquement, suivi de l'initiale d'un nom commun qui s'affiche de même.

VERBES :

U : ouvrir, seulement pour le débarras.
B : boire, seulement pour la fiole.
P : poser, valable pour tous les objets, sauf débarras et monstres.
R : ramasser, idem, même pour les objets accrochés au mur
NOMS :
E : épée, valable contre tous les ennemis.
H : hache, valable contre le rongeur (alors plus fort que l'épée), mais faible contre les autres monstres.
K : kriss (dague), valable de la même manière contre les rats.
B : bouclier, protège de tous les ennemis.
P : pavois, idem, mais meilleure protection.
T : torche, défend efficacement contre le "troll", mais pas contre les autres monstres.

F : fiole, vous transforme en monstre invulnérable pour six tours.
C : clé, permet d'ouvrir le débarras, portée par le "troll", il vous faudra d'abord tuer celui-ci.

D : débarras, représenté par une trappe, permet d'accéder au second labyrinthe où se trouvent le troisième squelette, le pavois et la lampe.

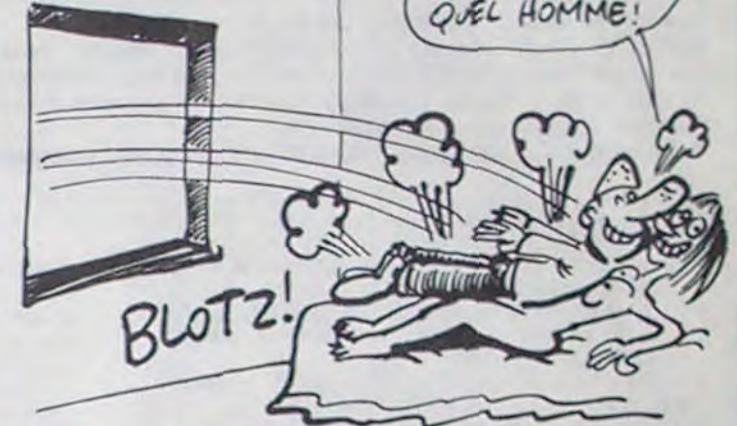
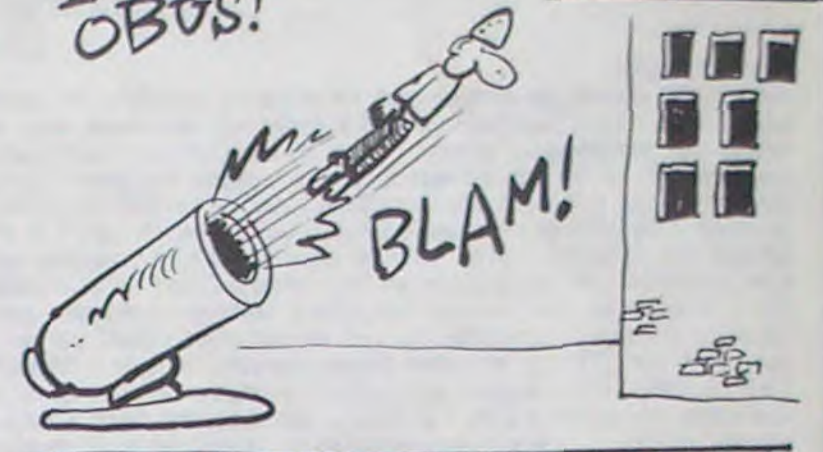
L : lampe, pour gagner, doit être rapportée à l'entrée après avoir tué le rongeur, les rats et le lézard.

On ne peut posséder deux armes (épée, hache ou kriss) ni deux défenses (bouclier, torche, pavois). Tout ensemble incohérent de verbe plus nom n'aura pas de conséquences. A la fin, le score (l'or) est additionné à la vitalité restante.

VIC 20

LOIN DES YEUX,
LOIN DES COUILLES.
A MOINS DE LIANOIR
TRÈS LONGUE.

L'HOMME-OBOS!



LISTING 1

```
4 POKE36879,8
5 POKE36869,205
10 FORT=5120T05727:READA:POKET,A:N
EXT
20 DATA127,135,177,132,175,145,193
,254
21 DATA0,24,36,36,60,36,68,0
22 DATA64,56,36,36,40,36,72,0
23 DATA0,24,36,64,64,68,56,0
24 DATA56,52,52,34,34,36,88,0
25 DATA4,24,32,56,32,34,92,0
26 DATA4,24,32,32,120,32,64,0
27 DATA24,36,66,80,88,68,56,0
28 DATA74,36,36,60,36,36,66,0
29 DATA0,40,16,16,16,16,104,0
30 DATA10,4,4,36,68,36,24,0
31 DATA68,36,40,48,40,36,68,0
32 DATA0,32,32,32,32,36,92,0
33 DATA52,74,74,74,66,66,132,0
34 DATA1,34,50,42,42,38,66,0
35 DATA4,36,74,66,66,36,24,0
36 DATA44,50,34,52,40,32,80,0
37 DATA24,36,68,66,74,68,58,0
38 DATA0,90,162,60,40,36,66,0
39 DATA60,66,100,56,20,38,124,0
40 DATA124,146,16,16,16,16,40
41 DATA0,69,34,34,34,34,28,0
42 DATA0,66,164,36,36,20,8,0
43 DATA1,66,170,42,42,42,20,0
44 DATA34,66,36,24,24,36,66,0
45 DATA37,66,36,20,8,16,96,0
46 DATA1,62,66,4,8,17,62,0
47 REM***** DESSINS ***
48 DATA24,60,110,124,120,124,48,12
4
49 DATA251,247,108,92,60,0,124,100
50 DATA1,2,4,36,16,56,68,120
51 DATA102,99,99,102,102,102,55,16
52 DATA127,65,73,93,73,34,20,8
53 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
54 DATA7,18,33,76,66,144,140,161
55 DATA0,72,72,36,0,0,0,0
56 DATA224,56,76,150,98,73,21,193
57 DATA0,0,16,0,145,161,10,187
58 DATA255,4,4,255,32,32,34,255
59 DATA127,129,2,4,8,16,32,64
60 DATA60,126,106,60,0,28,24,8
61 DATA24,239,18,108,66,60,0,60
62 DATA52,26,66,130,66,36,36,231
63 DATA0,60,84,124,196,186,254,56
64 DATA126,255,255,254,126,0,126,1
26
65 DATA0,10,143,207,79,106,40,24
66 DATA12,30,192,127,63,28,0,0
67 DATA0,0,1,7,31,55,127,2
68 DATA2,4,194,225,241,250,252,0
69 DATA0,56,68,68,68,72,56,0
70 DATA0,24,40,8,8,8,20,0
71 DATA0,56,68,36,8,18,60,0
72 DATA0,56,68,36,8,68,56,0
73 DATA0,8,16,32,72,124,8,0
74 DATA60,34,56,4,4,68,56,0
75 DATA28,34,56,68,68,68,56,0
76 DATA0,62,66,4,4,8,8,0
77 DATA56,68,68,40,104,68,56,0
78 DATA24,36,36,28,4,36,24,0
79 DATA40,34,117,95,111,111,30,30
80 DATA0,0,96,144,159,101,0,0
81 DATA8,24,24,8,24,28,28,24
82 DATA95,191,127,252,8,16,32,64
83 DATA21,14,31,14,21,32,64,0
84 DATA60,66,66,42,18,4,0,4
85 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
86 DATA13,7,15,123,255,30,126,6
87 DATA255,129,157,181,189,181,149
,133
88 DATA141,157,93,73,34,34,20,8
89 DATA0,120,173,175,10,48,0,0
90 DATA93,178,12,200,144,96,64,120
91 DATA103,218,154,102,108,25,115,
214
92 DATA36,24,60,22,50,97,64,192
93 DATA0,0,32,190,255,190,32,0
94 DATA56,56,60,122,121,122,60,0
95 DATA0,6,27,31,31,62,103,115
96 DATA0,0,192,248,254,0,254,252
```

LISTING 2

```
5 POKE36879,8:POKE36869,205
10 DIML(31),OB(18),O$(18),S(31),O(
31),N(31),E(31),VI(18),F(18),H(18)
,AP(31),D(18):L=8
12 DIMAN(18)
13 FORT=1T018:READN(T):NEXT:DATA0
,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1
14 FJ=40:HJ=40:PJ=40
15 VJ=100:PRINT"PERSONNAGE STANDAR
T OU ALEATOIRE":INPUT$:"IFR$="A"TH
ENS000
20 FORT=1T031:READN(T),S(T),E(T),O
(T):NEXT
25 DATA2,0,3,0,7,1,0,0,0,0,4,1,5,0
,14,3,9,4,0,0,0,23,22,0,0,2,15,8,0
,0,7,0
27 DATA0,5,10,15,0,0,11,9,21,12,0
,10,11,13,0,0,12,0,0,14,0,0,13,4,16
,0,9,7,17,15,0,0
30 DATA0,16,18,0,0,0,19,17,0,0,20
,18,0,21,0,19,20,11,0,0
31 DATA0,0,25,6,6,24,0,0,23,0,26,0
,0,27,29,22,0,0,28,24,25,28,0,0,27
,0,0,26,0,0,30,25
32 DATA0,31,0,29,30,0,0,0
33 FORT=1T031:READP(T):NEXT:DATA6
,5,3,4,5,7,2,1,2,3,8,5,7,3,4,5,2,3
,3,8,6
34 DATA3,5,4,2,3,5,7,3,8,6
35 FORW=1T018:READO$(W):READOB(W):
NEXT:DATAPAVOIS,27,HACHE,14,EPEE,5
0,BOUCLIER,50,KRISS,15
36 DATALAMPE,31,TORCHE,3,FIOLE,20,
DEBARRAS,12,CLEF,0,SQUELETTE,27
37 DATARATS,9,TROLL,20,SQUELETTE,2
,SQUELETTE,13,MAGE,13,LEZARD,9,RON
GEUR,17
38 FORT=1T018:READVI(T),F(T),H(T)
:NEXT
39 DATA60,38,49,78,45,75,80,81,36
,60,28,49,60,46,49,38,30,40,50,50,5
0,35,30,78
90 REM*****
91 REM* *
92 REM* PROG.PRINCIP *
93 REM* *
94 REM*****
100 PRINT"#####CAVES"
110 ONAP(L)GOTO1000,1100,1200,1300
,1400,1500,1600,1700,1800,1900
111 PRINT"#####"
112 FORT=1T018:IFD(T)=1THEN115
113 IFOB(T)=LTHENONTGOTO860,600,62
0,640,800,660,680,900,720,740,760
,780,800,760,760
114 IFOB(T)=LTHENONT-150T0820,840
,700
115 NEXT
116 IFN(L)>><0THENPOKE4190,14
117 IFS(L)>><0THENPOKE4200,19
118 IFE(L)>><0THENPOKE4197,5
119 IFO(L)>><0THENPOKE4199,15
121 PRINT"#####":FORT=1T018:IFO
B(T)=50THENPRINT"#####":O$(
T)
122 NEXT
123 PRINT"#####VITALITE#####":VJ:PRINT"#####":INT(FJ):PR
INT"#####":HJ
124 PRINT"#####PERCEPTION":PJ:IFTR=1TH
EN4000
125 POKE4276,28:POKE4254,27:POKE42
98,30:POKE38090,7:POKE38068,2:POKE
38046,4
126 IFOB(3)=50THENPOKE4255,29:POKE
38047,1
127 IFOB(2)=50THENPOKE4277,44:POKE
38069,5
128 IFOB(4)=50THENPOKE4275,31:POKE
38067,1
129 IFOB(7)=50THENPOKE4275,60:POKE
4253,58:POKE38067,7:POKE38045,2
130 IFOB(1)=50THENPOKE4275,66:POKE
4297,67:POKE38067,1:POKE38089,1
131 IFOB(5)=50THENPOKE4255,71:POKE
38047,1
```

```
219 GETA$:IFR$=""THEN219
220 NO=0:SU=0:ES=0:OU=0
221 IFR$="N"ANDN(L)><0THENNO=1:GOT
0300
222 IFR$="S"ANDS(L)><0THENSU=1:GOT
0300
223 IFR$="E"ANDE(L)><0THENES=1:GOT
0300
224 IFR$="O"ANDO(L)><0THENO=1:GOT
0300
225 IFR$="R"THENPRINT"RAMASSER":
226 IFR$="P"THENPRINT"POSER":
227 IFR$="B"THENPRINT"BOIRE":
228 IFR$="U"THENPRINT"OUVRIR":
229 GETB$:IFB$=""THEN238
230 IFB$="H"THENPRINT"HACHE"
240 IFB$="E"THENPRINT"EPEE"
241 IFB$="B"THENPRINT"BOUCLIER"
242 IFB$="L"THENPRINT"LAMPE"
243 IFB$="T"THENPRINT"TORCHE"
244 IFB$="C"THENPRINT"CLEF"
245 IFB$="D"THENPRINT"DEBARRAS"
246 IFB$="P"THENPRINT"PAVOIS"
247 IFB$="K"THENPRINT"KRISS"
248 IFB$="F"THENPRINT"FIOLE"
250 IFR$="P"THEN2000
251 IFR$="R"THEN2500
252 IFR$="U"THEN3000
253 IFR$="B"THEN3500
290 REM*****
291 REM* *
292 REM* MONSTRES *
293 REM* *
294 REM*****
300 PR=0
301 FORT=1T018:IFAN(T)=1THEN310
305 GOTO400
310 IFD(T)=1THEN400
311 IFOB(T)>><LTHEN411
324 PRINT"#####ATTACHE":PR=1
326 PRINT"#####":VI(T),F(T),H
(T)
327 DS=INT(RND(1)*100):IFOB(4)=50T
HENDS=DS-10
328 IFTR=1THENPRINT"VOUS ETES INVI
NCIBLE":GOTO345
329 IFDS<=FJTHENPRINT"RATE":GOTO34
5
330 DF=INT(RND(1)*100):IFDF<=HJTHE
NPRINT"EVITE":FJ=FJ-.4:GOTO345
331 IFOB(7)=50ANDJ=13THENDF=DF-9
332 IFOB(1)=50THENDF=DF-12
333 IFDF<=HJTHENPRINT"EVITE":FJ=FJ
-.4:GOTO345
340 PRINT"TOUCHE":VJ=VJ-INT((DS-FJ
)/2):IFVJ<0THEN6000
345 REM
360 FORKL=1T01900:NEXT:PRINT"###":
FORVY=1T05:PRINT
"#####":NEXT:PRINT"#####"
410 IFOB(T)=LTHEN480
411 AS=INT(RND(1)*4):IFAS=1ANDN(OB
(T))>><0THENOB(T)=N(OB(T))
412 IFAS=2ANDS(OB(T))>><0THENOB(T)=
S(OB(T))
413 IFAS=3ANDE(OB(T))>><0THENOB(T)=
E(OB(T))
414 IFAS=4ANDO(OB(T))>><0THENOB(T)=
O(OB(T))
470 REM*****
471 REM* *
472 REM* COMBATS *
473 REM* *
474 REM*****
480 NEXTT
481 IFPR=0THEN495
482 PRINT"QUI VISEZ VOUS ?"
483 GETA$:IFR$=""THEN483
484 CI=0:FORJ=1T018:IFAN(J)=1THEN4
86
485 GOTO487
486 IFLEFT$(O$(J),1)=R$ANDOB(J)=LT
HENCI=J
487 NEXT
488 DS=INT(RND(1)*100)+15:IFOB(3)=
50THENDS=DS+9
```

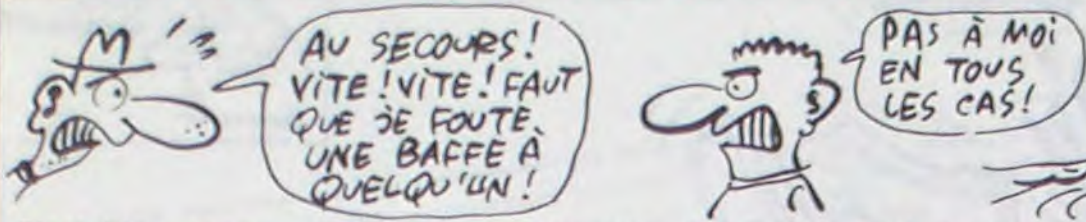
```
489 IFOB(2)=50ANDCI=18THENDS=DS+12
490 IFDS<=F(CI)THENPRINT"MANQUE":G
OTO495
491 DF=INT(RND(1)*100)+15:IFDF<=H(
CI)THENPRINT"EVITE":F(CI)=F(CI)-1
:GOTO495
492 PRINTO$(CI):"TOUCHE":VI(CI)=V
I(CI)-INT((DS-F(CI))/2):SC=SC+1
493 IFVI(13)><0THENOB(10)=L:SC=SC+3
0
494 IFVI(CI)><0THEND(CI)=1:VI(CI)=0
:OB(CI)=0:SC=SC+15
495 IFSU=1ANDS(L)>><0THENL=S(L)
496 IFNO=1ANDN(L)>><0THENL=N(L)
497 IFOU=1ANDO(L)>><0THENL=O(L)
498 IFE=1ANDE(L)>><0THENL=E(L)
499 FORT=1T0460:NEXT:IFL=8AND(6)=
12AND(12)=1AND(18)=1AND(6)=50T
HEN10000
500 IFOB(5)=50ANDCI=12AND(12)=LT
HENVI(12)=VI(12)-3
502 GOTO1000
580 REM*****
581 REM* *
582 REM*DESSIN OBJETS*
583 REM* *
584 REM*****
600 POKE4321,44:POKE38113,1
605 GOTO115
620 POKE4322,29:POKE38114,1
625 GOTO115
640 POKE4303,31:POKE38095,1:GOTO11
5
660 POKE4327,45:POKE38119,5:GOTO11
5
680 POKE4170,60:POKE4148,58:POKE37
940,2:POKE37962,7:GOTO115
700 POKE4282,43:POKE38074,2:POKE42
60,46:POKE38052,7
705 POKE4283,44:POKE38075,7:POKE42
81,31:POKE38073,1:POKE4304,30:POKE
38096,5:GOTO115
720 POKE4322,61:GOTO115
740 POKE4302,59:POKE38094,1:GOTO11
5
760 POKE4280,40:POKE38072,1:POKE42
58,39:POKE38050,1:POKE4279,31:POKE
38071,3
770 POKE4281,29:POKE38073,1:POKE43
02,41:POKE38094,1:GOTO115
780 POKE4303,46:POKE38095,1:POKE43
04,47:POKE38096,1:POKE4323,46:POKE
4324,47
785 POKE3815,1:POKE38116,1:POKE381
15,1:GOTO115
800 POKE4279,43:POKE4257,42:POKE43
01,30:POKE4280,44:POKE4278,31
805 POKE38071,7:POKE38070,5:POKE38
072,7:POKE38049,7:POKE38093,7:GOTO
115
820 POKE4281,43:POKE4280,29:POKE42
82,62:POKE4259,27:POKE4303,30
825 POKE38073,2:POKE38072,1:POKE38
074,7:POKE38051,4:POKE38095,7:GOTO
115
840 POKE4278,43:POKE4256,65:POKE43
00,30:POKE4277,68:POKE4279,66:POKE
4301,67
843 POKE38070,7:POKE38048,5:POKE38
092,5:POKE38069,5:POKE38071,1:POKE
38093,1:GOTO115
860 POKE4128,66:POKE4150,67:POKE37
942,1:POKE37920,1:GOTO115
880 POKE4324,72:POKE38116,1:GOTO11
5
900 POKE4303,73:POKE38095,1:GOTO11
5
990 REM*****
991 REM* *
992 REM* DECORS *
993 REM* *
994 REM*****
```

A SUIVRE...

CANON RUNNER

CANON X 07

LES BONNES BIFFES FONT LES BONS AMIS



C'est bien connu, où il y a de la gemme, il y a du plaisir.

Cyrille GAUTIER.

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes, chargez et lancez de même. Ce jeu très "speed" (LM oblige) nécessitant un minimum d'extension, est fortement inspiré de "GENTLEMAN CAMBRIOLEUR" du N° 90. Votre but est de ramasser les quinze ou quatorze gemmes contenues dans chacun des quarante tableaux modifiables à volonté.

A la question "(C)hargement / (R)edéfinition", tapez "C" pour charger les tableaux puis PAINT ou EXEC & H2B4A4 pour jouer. Le programme demande ensuite le numéro du tableau par lequel vous désirez commencer. Vous êtes représenté par un petit bonhomme poursuivi par deux vilains oiseaux, vous disposez de 20 vies et en gagnez 3 à la fin de chaque tableau. Le déplacement s'effectue à l'aide des touches fléchées, avec possibilité de déplacement intermédiaire. Dans ce cas, le personnage cherche d'abord à se déplacer verticalement puis horizontalement. La touche centrale (F6) per-

met de tirer (creuser un trou) sur une des deux cases adjacentes à celle où vous vous trouvez, la case touchée étant celle opposée au sens de votre déplacement horizontal. Sachez que vous ne pourrez tirer situé sur la ligne du bas, ou si le caractère visé n'est ni le sol, ni le sol plus plafond.

Si vous désirez modifier les tableaux chargés en mémoire, répondez zéro à "Numéro ?" et indiquez ensuite le numéro du tableau à modifier. Le tableau en question s'affiche, ainsi qu'un "?" en haut à gauche à déplacer à l'aide du curseur. Pour placer à l'endroit du "?" le caractère désiré, appuyez sur une des touches de zéro à neuf en sachant que :

- 0 = sol + plafond
- 1 = sol
- 2 = échelle
- 3 = plafond
- 4 = vide
- 5 = plafond + barre
- 6 = barre
- 7 = gemme + sol + plafond
- 8 = gemme + sol

9 = mur
Vous ne pouvez pas placer d'échelle sur la première ligne, ni de caractère sans sol sur la quatrième. Votre modification terminée, placez le "?" à l'endroit où vous désirez placer votre personnage et tapez RETURN. Le programme vérifie d'abord qu'un mur (9) n'est pas placé sans un caractère avec sol au-dessus, puis que le tableau comporte bien quinze gemmes minimum. Si le programme découvre un mur sans sol au-dessus, il vous le signale en positionnant à cet endroit un caractère tramé de la présentation. Si il manque des gemmes, le curseur se repositionne en haut à gauche et vous laisse la main.

Les modifications terminées et acceptées, le programme redemande "Numéro ?".

Si vous désirez sauvegarder en DATA des tableaux modifiés, relancez le programme, appuyez sur "R" et donnez le numéro du tableau. Le programme "tape" sur les DATA du tableau en question et revient à la présentation. Toutes les modifications effectuées, il ne vous reste plus qu'à sauvegarder votre programme nanti de ses nouveaux tableaux.

LISTING 1

```
0 ***Canon runner**
1 * ~~~~~ *
2 * (c)1985 *
3 * C & L GAUTIER *
4 * ~~~~~ *
5 (EXEC&H2B4A4)
20 DEFINT A-Z; DEFSTR H; DEFDBLT
22 CLS:PRINT "Chargement en cours.";
30 A=&H27B0:T=0:L=100
32 S=0:FOR I=1 TO 2:READ H:D=VAL("&H"&H):PD
KEA,D:S=S+D:A=A+1:NEXT I:T=T+S
34 READ H:IF H="OF" THEN S0
36 IF S=VAL("&H"&H) THEN L=L+2:GOTO 32
38 PRINT "Erreur de data ligne " & L
40 END
50 IF T(<)213366 THEN PRINT "Vérifiez les som
mes":END
60 BEEP 20,5:BEEP 0,1:CLS:PRINT "O.K.":SLEE
P
100 DATA 80,FC,00,00,00,20,04,50,84,81,00
,00,2F5
102 DATA 00,00,20,04,50,84,82,FC,00,00,00
,00,276
104 DATA 00,FC,83,00,00,00,00,00,00,00
,FC,278
106 DATA 84,FC,84,FC,84,FC,84,FC,85,FC
,00,805
108 DATA 00,00,00,00,00,00,86,00,00,00,00
,00,086
110 DATA 00,00,00,07,FC,00,FC,00,00,00,00
,00,27F
112 DATA 88,00,00,FC,00,00,00,00,00,89,FC
,00,309
114 DATA 30,48,30,00,00,FC,8A,00,00,30,48
,30,2D6
116 DATA 00,FC,8B,FC,E4,EC,E4,EC,8C,9C
,FC,847
118 DATA E3,00,00,00,30,FC,30,48,FC,E4,84
,FC,5E7
120 DATA 84,86,FC,86,CC,FC,E5,FC,00,00,84
,7A,7C3
122 DATA 30,48,00,E6,00,00,00,84,78,30,48
,00,302
124 DATA E7,FC,00,FC,84,84,78,30,48,E8,00
,00,5EF
126 DATA FC,84,84,78,30,48,92,FC,00,00,CC
,78,5F6
128 DATA 30,48,FC,93,00,00,00,CC,78,30,48
,FC,48F
130 DATA 94,84,FC,84,CC,FC,84,CC,FC,95,FC
,00,84D
132 DATA 84,CC,78,30,48,00,96,00,00,84,CC
,78,49E
134 DATA 30,48,00,97,FC,00,FC,84,CC,78,30
,48,547
136 DATA 98,00,00,FC,84,CC,78,30,48,FF,AB
,54,5CF
138 DATA A8,54,AB,54,AB,54,E2,FC,00,00,30
,FC,5FE
140 DATA 30,48,FC,01,21,80,27,3E,1A,01,00
,09,2CF
142 DATA CD,2F,C9,7E,FE,01,20,F3,3E,33,CD
,28,58B
144 DATA E4,CD,9E,CE,21,14,29,E5,7E,23,FE
,20,61F
146 DATA 28,0D,87,28,0D,01,05,05,3E,01,CD
,F1,329
148 DATA 2E,3F,FF,EF,18,EA,21,01,01,22,88
,00,453
150 DATA E1,7E,87,28,29,EF,23,FE,20,28,F6
,01,586
152 DATA 30,01,3E,10,CD,F1,28,18,EC,D3,F3
,3E,56D
154 DATA DE,D3,F4,C5,AF,D3,F2,C1,C5,41,10
,FE,883
156 DATA 3D,20,F6,C1,10,F1,AF,D3,F4,C9,01
,00,655
158 DATA 00,0B,79,80,20,FB,18,39,43,61,6E
,6F,421
160 DATA 6E,20,58,2D,30,37,20,20,20,28,63
,29,28E
162 DATA 31,38,39,35,20,20,20,43,61,6E
,6F,2DB
164 DATA 6E,20,52,75,6E,6E,65,72,20,20,20
,20,388
166 DATA 20,20,20,20,7E,7E,7E,7E,7E,7E
,7E,470
168 DATA 7E,7E,7E,00,21,00,00,22,F1,2F
,22,37D
170 DATA EB,2F,3E,14,32,ED,2F,21,1E,2F,CD
,9E,493
172 DATA CE,CD,F7,FE,CD,C5,C8,FE,0D,28,03
,EF,80F
174 DATA 18,F6,21,1C,02,CD,CC,FF,21,28,00
,87,4E5
176 DATA ED,52,38,DF,7B,82,CA,45,2D,ED,53
,F9,6FB
178 DATA 2F,1B,D5,E1,29,29,19,29,29,29
,ED,3FC
180 DATA 5B,5F,2F,19,11,6B,2F,3E,20,01,00
,03,20F
182 DATA C5,01,13,00,ED,80,C1,12,13,10,F5
,01,462
184 DATA 14,00,ED,80,56,14,23,5E,1C,21,68
,2F,373
186 DATA CD,9E,CE,CD,F7,FE,3E,60,D5,F5,D5
,CD,905
188 DATA 28,2B,AF,32,61,2F,01,01,13,3E,10
,D5,2FC
190 DATA F5,C5,CD,28,2B,21,04,01,3E,10,D5
,F5,518
192 DATA E5,CD,28,2B,E5,D5,CD,43,2B,EB,D1
,7E,734
194 DATA D5,F5,FE,85,28,04,FE,86,20,04,1C
,C3,600
196 DATA 7,2A,FE,89,28,04,FE,8A,20,41,C5
,F5,677
198 DATA AF,01,04,01,CD,F1,28,3E,16,01,05
,01,2F6
200 DATA CD,F1,28,F1,C1,D6,07,77,33,33,F5
,F5,73C
```

suite page 30

VIDEOSHOP

coûts choc

sur micros chics!...

pour tous matériels 400 F. par mois

Crédit immédiat et facilités de paiement
mensualités fixes : 400 F

AMSTRAD PCW 8256

6990 F TTC (*)

ATARI 520 ST

9950 F TTC (*)

Produits	Prix TTC (F)	Apport compt.	Mensua. 30j.	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
CPC 464 monochrome	2690	480	6	24,30	190
CPC 464 couleur	3990	759	9	24,30	379
CPC 664 monochrome	3790	569	8	24,30	379
CPC 664 couleur	5290	818	13	24,30	726
CPC 8028 monochrome	4490	628	11	24,30	538
CPC 8028 couleur	5990	959	15	24,30	919
PCW 8256 monochrome	6990	1059	18	24,30	1268
Lecteur de disquettes	1990	487	4	24,30	97
Imprimante DMP 2500	7290	430	5	24,30	140

Produits	Prix TTC (F)	Apport compt.	Mensua. 30j.	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
520 ST + moniteur monochrome	9950	1125	30	23,80	3175
520 ST + moniteur couleur	11950	1365	36	23,80	4315
800 XL + lecteur 1050	2850	440	6	24,30	190
130 XE + lecteur 1050	3650	436	9	24,30	379
Lecteur de disquettes 1050	1850	347	4	24,30	97
Imprimante coussinet 1027	2490	630	5	24,30	140
Imprimante matricielle 1029	1990	487	4	24,30	97

COMMODORE 128

3490 F TTC (*)

sur le hard

VIDEOSHOP vous offre un logiciel cadeau
(choisir parmi les produits qui portent un astérisque)

Produits	Prix TTC (F)	Apport compt.	Mensua. 30j.	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
C 128	3490	599	8	24,30	309
C 128 + moniteur couleur	5990	889	15	24,30	919
C 64 + moniteur monochrome + lecteur de cassettes	2990	436	7	24,30	246
C 64 + moniteur couleur + lecteur 1541	6250	1189	15	24,30	919
Plus4 + 1541 + logiciels	3990	799	9	24,30	379
Imprimante coussinet DPS 1101	2990	436	7	24,30	246

SINCLAIR QL

4450 F TTC (*)

SONY HB 501F

2950 F TTC (*)

Produits	Prix TTC (F)	Apport compt.	Mensua. 30j.	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
QL + moniteur monochrome	4450	588	11	24,30	538
QL + moniteur couleur HS	4990	821	12	24,30	631
QL + moniteur couleur HS + lecteur 1541	7490	1018	20	23,80	1528
Lecteur de disquettes 3 1/2	3790	629	9	24,30	379

THOMSON T09

8950 F TTC (*)

EXELVISION

Produits	Prix TTC (F)	Apport compt.	Mensua. 30j.	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
HB 501 (lecteur de cassettes + joystick intégré)	2950	740	6	24,30	190
Table imprimante SONY	2790	540	6	24,30	190
Lecteur de disquettes 3 1/2	3490	599	8	24,30	309

Produits	Prix TTC (F)	Apport compt.	Mensua. 30j.	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
T09	8950	1029	26	23,80	2479
T09 + moniteur monochrome	9450	1068	28	23,80	2818
M05 + lecteur de cassettes + manette + 2 logiciels	3190	636	7	24,30	246
T07 70 + lecteur de cassettes + MEMO 7 DASC	4350	696	10	24,30	456
Lecteur de disquettes	3350	796	7	24,30	246
Imprimante 80 colonnes	2990	396	7	24,30	246
Moniteur 36 cm H.B.	3150	596	7	24,30	246

Offres spéciales sous réserve de stock disponible.
(*) Prix TTC généralement compris de l'impôt de solidarité sur la fortune.
(2) TEG : Taux effectif moyen annuel.

AMSTRAD

Produits	Sup. ports	Prix TTC
Fighter Plus*	CD	989/99
Jump Jet*	CD	989/99
Red Arrow*	CD	989/99
Search Head*	CD	129/105
Somary Plus*	CD	129/105
Amstrad Invader*	CD	145/135
Alban 97	CD	129
Out Command*	C	129
Point Position*	D	129
Space Lee*	C	129
Emperor*	C	150
Mysterie du Katakomb*	C	195
Amalie mouse*	D	140
Ypsilon*	C	185
Computer Base*	C	240
Delta (assembleur)	C	295/290
Datamat	D	450
Textomat	D	420
Synthétiseur vocal français	-	590
Cinéma Critique	-	590
HS 232 C	-	590

ATARI

Produits	Sup. ports	Prix TTC
Brute Lee*	CD	129/130
Point Position*	CD	129/130
Chop Suez*	CD	110/180
Amstrad*	CD	140/130
F 15 Strike Eagle*	CD	190/190
Print 87	CD	138/265
Carabinieri*	CD	139/268
Search Head*	D	105
Hunt	D	105
Osaka*	D	115
L'Esquive du Triangle*	D	230
F.A.E.E.*	D	230
Fort Apollinaire*	D	118
Logi*	K	190
Back Multigame	K	590
Assembleur/Editeur	-	690
Système Facile	-	690
Chiffres et Lettres	K	290

COMMODORE

Produits	Sup. ports	Prix TTC
Search Head 87	CD	118/185
Print 87	CD	118/185
Impératrice Mission*	CD	118/185
Search Head*	CD	118/185
Summer Games 87	CD	128/190
Mandrill*	CD	240/290
Starkov	CD	138/185
Room of Impossibility*	CD	138/185
Tour de France*	C	118
Hard on Sumping Bay*	C	138
Castle of Dr Creep*	K	290
Fast Lane	D	360
Dalziel (chiffre)	D	450
Textomat (chiffre de texte)	D	450
PowerBall (assembleur)	D	550
Professeur (assembleur)	D	550
Calcutta Palace	CD	190/190
HS 232 C	-	690
Mandril	-	1590
Vision Master	-	690

THOMSON

Produits	Sup. ports	Prix TTC
Mandrill	D	240
Deux de Stades*	C	155
Pit	C	155
Château noir et blanc	C	195
Dragon Rouge*	D	195
Toucan (assembleur)	D	145
Alge d'Or*	D	190
Empire*	D	190
Big Chrom*	D	145
Solar Tennis*	D	195
Red Star Tennis*	D	195
Archie	K	490
Synthia	K	490
Comp. Human*	K	145
Kappa*	K	190
Art. Dessin (assembleur)	K	320
Art. 42*	K	320
E. Engine Alginate*	K	190
Lingo	K	190
Modem	K	1690
Magnitude + Calc.	-	690
Clavier Micrologique	-	790

MSX

Produits	Sup. ports	Prix TTC
Decathlon*	D	119
Pitall 87	C	119
Cinobrutiers*	C	119
Somary*	D	119
Pymon*	K	145
133 Project Simulator*	K	190
Alpha Squadron	K	240
Lode Runner	K	240
Chiffre	K	240
Tennis	K	240
Blaze	K	450
Cheex	K	195
Mandrill	C	245
Assembleur (chiffre)	C	290
Fortis	C	450
Tex (chiffre de texte)	C	349

SINCLAIR

Produits	Sup. ports	Prix TTC
Enigma*	D	300
Bridge*	D	300
Nimbus 87	D	275
Star*	D	275
Web*	D	290
Leit Kingdom*	D	290
Tollan*	D	290

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, 50, rue de Richelieu - 75001 Paris

Nom : _____ Prénom : _____ Adresse : _____ Code postal : _____ Ville : _____ Téléphone : _____

Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC

Montant total TTC : _____

Je désire recevoir une documentation sur : _____

joindre 3 timbres à 2,20 F pour envoi d'envoi.

Je possède un micro-ordinateur : _____

Je choisis la formule de règlement : au comptant à crédit

Je vous joins mon règlement par : chèque bancaire CCP contre remboursement (100 F en sus)

joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF

AU ROYAUME DES AVEUGLES, LES BORGNES SONT AUSSI CONS QU'AUX BOURS



Sébastien MOREL

A l'aide de votre navette hyper maniable, volez au secours des savants prisonniers des "aliens" de la planète RST # 16.

```

1 REM *****SPACE ESCAPE*****
2 CLS GO SUB 9000 GIM 15
3 DIM S(17) DIM U(5) DIM S$
4 BORDER 0 PAPER 0 INK 5
5 HT 1
6 FOR N=1 TO 30 PRINT AT RND
+20,RND*31,INK 5;NEXT N
7 4 PRINT AT 20,0,INK 5;NEXT N
8 40 PLOT 1,1;UNTIL 32
9 20,25,4,INK 2;PLOT 0,7,0,0
AU 255,0
10 POKE 60023,31 POKE 60023,5
11 POKE 60026,31
12 LET N$="BY S.MOREL, F.MAIS
ONNEVEU PRADY & L.M.H.H.H.B.D.O.
1995."
13 PRINT AT 0,0,INK 2; PAPER
1. FLASH 1;UNTIL 32
14 PRINT AT 5,3,INK 4;
*****
15 PRINT AT 1,1,INK 5;
*****
16 PRINT AT 1,1,INK 5;
*****
17 PRINT AT 1,1,INK 5;
*****
18 PRINT AT 1,1,INK 5;
*****
19 FOR N=1 TO 100
20 OUT 254,24 FOR N=1 TO 8
21 RANDOMIZE USR 60021
22 NEXT N
23 OUT 254,0 PRINT AT 0,31; P
APER 6; INK 2; FLASH 1;N$(PI)
24 PRINT AT 15,BASE-1; IF
P(15)=N THEN LET PI=1
25 NEXT N
26 GO SUB 7000
27 LET SCORE=0: LET UI=3: LET
TAB 1
28 PAPER 0: BORDER 0: INK 2: C
LS
100 REM *****
***** DECORS *****
*****
105 DRAM 255,0 PLOT 0,175; DRAM
U 255,0
110 PLOT 0,57; DRAM 20,-50; DRAM
U 255,0 DRAM 20,50
120 PRINT AT 21,0,INK 2; PAPER
4;
*****
125 PRINT AT 16,0,INK 6; FLASH
1;
*****
130 PRINT AT 19,0,INK 4;
*****
135 LET BASE=INT (RND*25)+3
140 PRINT AT 15,BASE-1; "A
T 19,BASE,INK 6; UNTIL 20,BASE
1 INK 3;
141 FOR N=1 TO 7: LET E(N)=INT
(RND*31); PRINT AT 21,E(N); INK
3; PAPER 4; NEXT N
145 PRINT AT 0,0,INK 6; PAPER
5; INK 3;
146 LET TAB=BASE; PAPER 5; INK
SCORE;
147 LET P=BASE; PAPER 1;
148 LET UI=1; PAPER 5; INK 1; TAB
149 GO SUB 1500
150 REM *****
***** JEU *****
*****
170 LET N$="
180 LET H$="
190 LET FLAG1=1
200 FOR N=5 TO 11 STEP 6: PRINT
AT N,0; INK 5; NEXT N
207 FOR N=8 TO 14 STEP 6: PRINT
AT N,0; INK 5; NEXT N
240 POKE 59990,0 POKE 59991,0
POKE 60531,143 POKE 60132,5
242 POKE 60560,37 POKE 60529,6
0 POKE 60580,9
243 LET ATT=400
245 INK 6; PRINT AT 1,1;
*****
***** PL
OT 16,152; DRAM 31,0
407 IF FLAG1 THEN GO SUB 7040
LET FLAG1=0
410 LET USR=60325: LET U=USR
50175: LET U=USR 60175: LET U=INT
T (RND*16); IF NOT U THEN LET U=
USR 60268
411 IF U=1 THEN LET U=USR 60297
415 IF INKEY$="0" OR NOT ATT TH
EN GO TO 435
430 LET ATT=ATT-1 GO TO 410
440 FOR N=(PEEK 59991+16) TO (P
EEK 59991+46) LET USR=60175:
BEEP .005,N-20-(PEEK 59991); PLO
T OVER 1,N,152; NEXT N
450 POKE 59994,0 POKE 60108,PE
EK 59991+17 POKE 60109,24; PARI
T AT 2,INT (PEEK 59991+17)/8,INK
6;
460 IF USR 60429(65535) THEN GO
TO 3000
462 LET SCORE=SCORE+10 PRINT #
1,AT 0,26; PAPER 1; INK 6; SCORE
465 LET CO=95
467 IF CO=95 THEN PRINT AT 21,E
(H); PAPER 4; INK 2; "M": GO TO 4
*****
468 PRINT AT 21,E(H); PAPER 4;
INK 3;
470 LET U=USR 60175: LET E(H)=E
(H)+E(H) (BASE-1-E(H) BASE)
480 LET CO=ATT (21-E(H)); VOIRE S=0
re fait partie des 6 meilleurs
. Entrez votre nom a l'aide
du joystick ou des touches
et 10 pour valider la lett
re
5130 PRINT AT 10,13;"AAA"
5140 FOR N=1 TO 3
5150 LET CODE=65
5160 PRINT AT 10,12+N;CHR$ CODE;
5170 IF INKEY$="" THEN GO TO 517
0
5180 BEEP .1-.10
5190 LET CODE=CODE+(INKEY$="8" A
ND CODE-(INKEY$="5" AND CODE
E)32)
5200 IF INKEY$="0" THEN LET B$(IN
I=CHR$ CODE BEEP .1,0 GO TO 52
10
5205 GO TO 5160
5210 NEXT N
5220 FOR N=6 TO PLACE STEP -1: L
ET T$(N)=T$(N-1) LET U(N)=U(N-1)
5230 LET U(PLACE-1)=SCORE LET T
$(PLACE-1)=E$
5240 CLS INK 5
5250 PRINT AT 1,7;"HEURE=0-50
*****
5260 FOR N=1 TO 6: PRINT AT 4+2+
N,7; INVERSE 1;N; INVERSE 0;
T$(N); " (U(N) NEXT N
5270 PRINT AT 19,1;"Tapez 8 pour
ajouter avec le bouton avec le
eau de jeu Sinon venez to
ucher au hasard..."
5275 IF INKEY$="" THEN GO TO 527
5
5280 IF INKEY$="0" THEN GO TO 70
5290 GO TO 65
7000 BORDER 1 PAPER 1 INK 5 C
LS
7005 REM *****
***** EXPLICATIONS *****
*****
7010 PRINT "Decidement, ces rout
is savants ne vous laissent pas
une minute de repos, non conte
nts de vous avoir enraie les vou
s avec leurs plans et dans vos
s devez les secourir car ils ont
ete chopés par des satellites
d'aliens. La prison dans laqu
elle sont detenus les savants
est protegee par des satellites
ayant laser tres dangereux
*****
7015 PRINT AT 20,7; PAPER 3; INK
5;
7020 POKE 60542,255 BEEP .05,10
PRINT "PRINT "
7020 PRINT "Vous avez voyage jus
qu'a RST16 a bord d'un vaissee
a moteur a jets dans une
navette en appuyant sur 8. Pou
r rendre votre appareil plus
maniable, un systeme de frein
a ete place. Actionnez-le en app
uyant sur 5. Attention ! Votre c
onsumation de fuel devient alor
s importante:placez-vous enfin
lateralement avec les fleches
et 6.
AVEC VOUS
7025 FOR N=1 TO 7: PRINT : NEXT
N
7030 PRINT AT 20,5; PAPER 1; INK
6; FLASH 1; Niveau de Jeu (1-4)
7031 IF INKEY$="1" THEN LET FUEL
=184 POKE 60545,4 POKE 60450,3
1; RETURN
7032 IF INKEY$="2" THEN LET FUEL
=184 POKE 60545,4 POKE 60450,1
5; RETURN
7033 IF INKEY$="3" THEN LET FUEL
=184 POKE 60545,2 POKE 60450,1
5; RETURN
7034 IF INKEY$="4" THEN LET FUEL
=92 POKE 60545,2 POKE 60450,15
; RETURN
7035 GO TO 7031
7040 RESTORE 9900
7045 FOR N=1 TO 29 STEP 2: READ
D;NOTE LET D=8; IF D=0 THEN P
AUSE NOTE; NEXT N
7047 BEEP D;NOTE; NEXT N
7050 RETURN
8990 STOP
8999 REM *****
***** GRAPHIQUES *****
*****
9000 POKE USR "a"+0,BIN 00011000
9010 POKE USR "a"+1,BIN 00011000
9020 POKE USR "a"+2,BIN 00011000
9030 POKE USR "a"+3,BIN 00011000
9040 POKE USR "a"+4,BIN 00011000
9050 POKE USR "a"+5,BIN 00010010
9060 POKE USR "a"+6,BIN 00010010
9070 REM *****
*****
9080 POKE USR "b"+0,BIN 00011111
9090 POKE USR "b"+1,BIN 00010011
9100 POKE USR "b"+2,BIN 01000111
9110 POKE USR "b"+3,BIN 01000111
9120 POKE USR "b"+4,BIN 00110000

```

```

468 PRINT AT 21,E(H); PAPER 4;
INK 3;
470 LET U=USR 60175: LET E(H)=E
(H)+E(H) (BASE-1-E(H) BASE)
480 LET CO=ATT (21-E(H)); VOIRE S=0
re fait partie des 6 meilleurs
. Entrez votre nom a l'aide
du joystick ou des touches
et 10 pour valider la lett
re
5130 PRINT AT 10,13;"AAA"
5140 FOR N=1 TO 3
5150 LET CODE=65
5160 PRINT AT 10,12+N;CHR$ CODE;
5170 IF INKEY$="" THEN GO TO 517
0
5180 BEEP .1-.10
5190 LET CODE=CODE+(INKEY$="8" A
ND CODE-(INKEY$="5" AND CODE
E)32)
5200 IF INKEY$="0" THEN LET B$(IN
I=CHR$ CODE BEEP .1,0 GO TO 52
10
5205 GO TO 5160
5210 NEXT N
5220 FOR N=6 TO PLACE STEP -1: L
ET T$(N)=T$(N-1) LET U(N)=U(N-1)
5230 LET U(PLACE-1)=SCORE LET T
$(PLACE-1)=E$
5240 CLS INK 5
5250 PRINT AT 1,7;"HEURE=0-50
*****
5260 FOR N=1 TO 6: PRINT AT 4+2+
N,7; INVERSE 1;N; INVERSE 0;
T$(N); " (U(N) NEXT N
5270 PRINT AT 19,1;"Tapez 8 pour
ajouter avec le bouton avec le
eau de jeu Sinon venez to
ucher au hasard..."
5275 IF INKEY$="" THEN GO TO 527
5
5280 IF INKEY$="0" THEN GO TO 70
5290 GO TO 65
7000 BORDER 1 PAPER 1 INK 5 C
LS
7005 REM *****
***** EXPLICATIONS *****
*****
7010 PRINT "Decidement, ces rout
is savants ne vous laissent pas
une minute de repos, non conte
nts de vous avoir enraie les vou
s avec leurs plans et dans vos
s devez les secourir car ils ont
ete chopés par des satellites
d'aliens. La prison dans laqu
elle sont detenus les savants
est protegee par des satellites
ayant laser tres dangereux
*****
7015 PRINT AT 20,7; PAPER 3; INK
5;
7020 POKE 60542,255 BEEP .05,10
PRINT "PRINT "
7020 PRINT "Vous avez voyage jus
qu'a RST16 a bord d'un vaissee
a moteur a jets dans une
navette en appuyant sur 8. Pou
r rendre votre appareil plus
maniable, un systeme de frein
a ete place. Actionnez-le en app
uyant sur 5. Attention ! Votre c
onsumation de fuel devient alor
s importante:placez-vous enfin
lateralement avec les fleches
et 6.
AVEC VOUS
7025 FOR N=1 TO 7: PRINT : NEXT
N
7030 PRINT AT 20,5; PAPER 1; INK
6; FLASH 1; Niveau de Jeu (1-4)
7031 IF INKEY$="1" THEN LET FUEL
=184 POKE 60545,4 POKE 60450,3
1; RETURN
7032 IF INKEY$="2" THEN LET FUEL
=184 POKE 60545,4 POKE 60450,1
5; RETURN
7033 IF INKEY$="3" THEN LET FUEL
=184 POKE 60545,2 POKE 60450,1
5; RETURN
7034 IF INKEY$="4" THEN LET FUEL
=92 POKE 60545,2 POKE 60450,15
; RETURN
7035 GO TO 7031
7040 RESTORE 9900
7045 FOR N=1 TO 29 STEP 2: READ
D;NOTE LET D=8; IF D=0 THEN P
AUSE NOTE; NEXT N
7047 BEEP D;NOTE; NEXT N
7050 RETURN
8990 STOP
8999 REM *****
***** GRAPHIQUES *****
*****
9000 POKE USR "a"+0,BIN 00011000
9010 POKE USR "a"+1,BIN 00011000
9020 POKE USR "a"+2,BIN 00011000
9030 POKE USR "a"+3,BIN 00011000
9040 POKE USR "a"+4,BIN 00011000
9050 POKE USR "a"+5,BIN 00010010
9060 POKE USR "a"+6,BIN 00010010
9070 REM *****
*****
9080 POKE USR "b"+0,BIN 00011111
9090 POKE USR "b"+1,BIN 00010011
9100 POKE USR "b"+2,BIN 01000111
9110 POKE USR "b"+3,BIN 01000111
9120 POKE USR "b"+4,BIN 00110000

```

```

9130 POKE USR "b"+5,BIN 00110000
9140 POKE USR "b"+6,BIN 01110000
9150 POKE USR "b"+7,BIN 00000000
9160 REM *****
*****
9170 POKE USR "c"+0,BIN 11111000
9180 POKE USR "c"+1,BIN 11000100
9190 POKE USR "c"+2,BIN 11000010
9200 POKE USR "c"+3,BIN 11111110
9210 POKE USR "c"+4,BIN 00001100
9220 POKE USR "c"+5,BIN 00001100
9230 POKE USR "c"+6,BIN 00001110
9240 POKE USR "c"+7,BIN 00000000
9250 REM *****
*****
9260 POKE USR "d"+0,BIN 00011100
9270 POKE USR "d"+1,BIN 00011001
9280 POKE USR "d"+2,BIN 10110111
9290 POKE USR "d"+3,BIN 10110111
9300 POKE USR "d"+4,BIN 10110111
9310 POKE USR "d"+5,BIN 10110111
9320 POKE USR "d"+6,BIN 10110111
9330 REM *****
*****
9340 POKE USR "e"+0,BIN 00000000
9350 POKE USR "e"+1,BIN 00010010
9360 POKE USR "e"+2,BIN 10110101
9370 POKE USR "e"+3,BIN 10110101
9380 POKE USR "e"+4,BIN 10101011
9390 POKE USR "e"+5,BIN 10101011
9400 POKE USR "e"+6,BIN 10000111
9410 POKE USR "e"+7,BIN 11111111
9420 REM *****
*****
9430 POKE USR "f"+0,BIN 11111111
9440 POKE USR "f"+1,BIN 11000011
9450 POKE USR "f"+2,BIN 10100101
9460 POKE USR "f"+3,BIN 10100101
9470 POKE USR "f"+4,BIN 10101011
9480 POKE USR "f"+5,BIN 10000111
9490 POKE USR "f"+6,BIN 11000011
9500 POKE USR "f"+7,BIN 11111111
9510 REM *****
*****
9520 POKE USR "g"+0,BIN 00000001
9530 POKE USR "g"+1,BIN 00000011
9540 POKE USR "g"+2,BIN 00000111
9550 POKE USR "g"+3,BIN 00000111
9560 POKE USR "g"+4,BIN 00001111
9570 POKE USR "g"+5,BIN 00001111
9580 POKE USR "g"+6,BIN 01110000
9590 POKE USR "g"+7,BIN 01110000
9600 REM *****
*****
9610 POKE USR "h"+0,BIN 10000000
9620 POKE USR "h"+1,BIN 11000000
9630 POKE USR "h"+2,BIN 11000000
9640 POKE USR "h"+3,BIN 11111000
9650 POKE USR "h"+4,BIN 11111000
9660 POKE USR "h"+5,BIN 11111000
9670 POKE USR "h"+6,BIN 11111000
9680 POKE USR "h"+7,BIN 11111000
9690 REM *****
*****
9700 POKE USR "i"+0,BIN 11111111
9710 POKE USR "i"+1,BIN 11111111
9720 POKE USR "i"+2,BIN 11111111
9730 POKE USR "i"+3,BIN 00011001
9740 POKE USR "i"+4,BIN 00110001
9750 POKE USR "i"+5,BIN 11000001
9760 POKE USR "i"+6,BIN 11000001
9770 REM *****
*****
9780 POKE USR "j"+0,BIN 11111111
9790 POKE USR "j"+1,BIN 11111111
9800 POKE USR "j"+2,BIN 11111111
9810 POKE USR "j"+3,BIN 00001110
9820 POKE USR "j"+4,BIN 00001110
9830 POKE USR "j"+5,BIN 00001110
9840 POKE USR "j"+6,BIN 00001110
9850 POKE USR "j"+7,BIN 00001110
9860 REM *****
*****
9870 POKE USR "k"+0,BIN 11001011
9880 POKE USR "k"+1,BIN 11001011
9890 POKE USR "k"+2,BIN 00111100
9900 POKE USR "k"+3,BIN 00111100
9910 POKE USR "k"+4,BIN 01111100
9920 POKE USR "k"+5,BIN 01111100
9930 POKE USR "k"+6,BIN 01111100
9940 POKE USR "k"+7,BIN 01111100
9950 REM *****
*****
9960 POKE USR "l"+0,BIN 11111111
9970 POKE USR "l"+1,BIN 11111111
9980 POKE USR "l"+2,BIN 11001100
9990 POKE USR "l"+3,BIN 11001100
10000 POKE USR "l"+4,BIN 11111111
10010 POKE USR "l"+5,BIN 11111111
10020 POKE USR "l"+6,BIN 11001100
10030 POKE USR "l"+7,BIN 11001100

```

```

9657 POKE USR "m"+7,5;BIN 11001100
9660 REM *****
*****
9670 POKE USR "n"+0,BIN 11001100
9680 POKE USR "n"+1,BIN 11001100
9690 POKE USR "n"+2,BIN 11001100
9700 POKE USR "n"+3,BIN 11001100
9710 POKE USR "n"+4,BIN 11001100
9720 POKE USR "n"+5,BIN 11001100
9730 POKE USR "n"+6,BIN 11001100
9740 POKE USR "n"+7,BIN 11001100
9750 REM *****
*****
9760 POKE USR "o"+0,BIN 00011100
9770 POKE USR "o"+1,BIN 00011100
9780 POKE USR "o"+2,BIN 00011100
9790 POKE USR "o"+3,BIN 00011100
9800 POKE USR "o"+4,BIN 00011100
9810 POKE USR "o"+5,BIN 00011100
9820 POKE USR "o"+6,BIN 00011100
9830 POKE USR "o"+7,BIN 00011100
9840 REM *****
*****
9850 POKE USR "p"+0,BIN 00011100
9860 POKE USR "p"+1,BIN 00011100
9870 POKE USR "p"+2,BIN 00011100
9880 POKE USR "p"+3,BIN 00011100
9890 POKE USR "p"+4,BIN 00011100
9900 POKE USR "p"+5,BIN 00011100
9910 POKE USR "p"+6,BIN 00011100
9920 POKE USR "p"+7,BIN 00011100
9930 REM *****
*****
9940 POKE USR "q"+0,BIN 00011100
9950 POKE USR "q"+1,BIN 00011100
9960 POKE USR "q"+2,BIN 00011100
9970 POKE USR "q"+3,BIN 00011100
9980 POKE USR "q"+4,BIN 00011100
9990 POKE USR "q"+5,BIN 00011100
10000 POKE USR "q"+6,BIN 00011100
10010 POKE USR "q"+7,BIN 00011100
10020 REM *****
*****
10030 POKE USR "r"+0,BIN 00011100
10040 POKE USR "r"+1,BIN 00011100
10050 POKE USR "r"+2,BIN 00011100
10060 POKE USR "r"+3,BIN 00011100
10070 POKE USR "r"+4,BIN 00011100
10080 POKE USR "r"+5,BIN 00011100
10090 POKE USR "r"+6,BIN 00011100
10100 POKE USR "r"+7,BIN 00011100
10110 REM *****
*****
10120 POKE USR "s"+0,BIN 00011100
10130 POKE USR "s"+1,BIN 00011100
10140 POKE USR "s"+2,BIN 00011100
10150 POKE USR "s"+3,BIN 00011100
10160 POKE USR "s"+4,BIN 00011100
10170 POKE USR "s"+5,BIN 00011100
10180 POKE USR "s"+6,BIN 00011100
10190 POKE USR "s"+7,BIN 00011100
10200 REM *****
*****
10210 POKE USR "t"+0,BIN 00011100
10220 POKE USR "t"+1,BIN 00011100
10230 POKE USR "t"+2,BIN 00011100
10240 POKE USR "t"+3,BIN 00011100
10250 POKE USR "t"+4,BIN 00011100
10260 POKE USR "t"+5,BIN 00011100
10270 POKE USR "t"+6,BIN 00011100
10280 POKE USR "t"+7,BIN 00011100
10290 REM *****
*****
10300 POKE USR "u"+0,BIN 00011100
10310 POKE USR "u"+1,BIN 00011100
10320 POKE USR "u"+2,BIN 00011100
10330 POKE USR "u"+3,BIN 00011100
10340 POKE USR "u"+4,BIN 00011100
10350 POKE USR "u"+5,BIN 00011100
10360 POKE USR "u"+6,BIN 00011100
10370 POKE USR "u"+7,BIN 00011100
10380 REM *****
*****
10390 POKE USR "v"+0,BIN 00011100
10400 POKE USR "v"+1,BIN 00011100
10410 POKE USR "v"+2,BIN 00011100
10420 POKE USR "v"+3,BIN 00011100
10430 POKE USR "v"+4,BIN 00011100
10440 POKE USR "v"+5,BIN 00011100
10450 POKE USR "v"+6,BIN 00011100
10460 POKE USR "v"+7,BIN 00011100
10470 REM *****
*****
10480 POKE USR "w"+0,BIN 00011100
10490 POKE USR "w"+1,BIN 00011100
10500 POKE USR "w"+2,BIN 00011100
10510 POKE USR "w"+3,BIN 00011100
10520 POKE USR "w"+4,BIN 00011100
10530 POKE USR "w"+5,BIN 00011100
10540 POKE USR "w"+6,BIN 00011100
10550 POKE USR "w"+7,BIN 00011100
10560 REM *****
*****
10570 POKE USR "x"+0,BIN 00011100
10580 POKE USR "x"+1,BIN 00011100
10590 POKE USR "x"+2,BIN 00011100
10600 POKE USR "x"+3,BIN 00011100
10610 POKE USR "x"+4,BIN 00011100
10620 POKE USR "x"+5,BIN 00011100
10630 POKE USR "x"+6,BIN 00011100
10640 POKE USR "x"+7,BIN 00011100
10650 REM *****
*****
10660 POKE USR "y"+0,BIN 00011100
10670 POKE USR "y"+1,BIN 00011100
10680 POKE USR "y"+2,BIN 00011100
10690 POKE USR "y"+3,BIN 00011100
10700 POKE USR "y"+4,BIN 00011100
10710 POKE USR "y"+5,BIN 00011100
10720 POKE USR "y"+6,BIN 00011100
10730 POKE USR "y"+7,BIN 00011100
10740 REM *****
*****
10750 POKE USR "z"+0,BIN 00011100
10760 POKE USR "z"+1,BIN 00011100
10770 POKE USR "z"+2,BIN 00011100
10780 POKE USR "z"+3,BIN 00011100
10790 POKE USR "z"+4,BIN 00011100
10800 POKE USR "z"+5,BIN 00011100
10810 POKE USR "z"+6,BIN 00011100
10820 POKE USR "z"+7,BIN 00011100

```

```

9657 POKE USR "m"+7,5;BIN 11001100
9660 REM *****
*****
9670 POKE USR "n"+0,BIN 11001100
9680 POKE USR "n"+1,BIN 11001100
9690 POKE USR "n"+2,BIN 11001100
9700 POKE USR "n"+3,BIN 11001100
9710 POKE USR "n"+4,BIN 11001100
9720 POKE USR "n"+5,BIN 11001100
9730 POKE USR "n"+6,BIN 11001100
9740 POKE USR "n"+7,BIN 11001100
9750 REM *****
*****
9760 POKE USR "o"+0,BIN 00011100
9770 POKE USR "o"+1,BIN 00011100
9780 POKE USR "o"+2,BIN 00011100
9790 POKE USR "o"+3,BIN 00011100
9800 POKE USR "o"+4,BIN 00011100
9810 POKE USR "o"+5,BIN 00011100
9820 POKE USR "o"+6,BIN 00011100
9830 POKE USR "o"+7,BIN 00011100
9840 REM *****
*****
9850 POKE USR "p"+0,BIN 00011100
9860 POKE USR "p"+1,BIN 00011100
9870 POKE USR "p"+2,BIN 00011100
9880 POKE USR "p"+3,BIN 00011100
9890 POKE USR "p"+4,BIN 00011100
9900 POKE USR "p"+5,BIN 00011100
9910 POKE USR "p"+6,BIN 00011100
9920 POKE USR "p"+7,BIN 00011100
9930 REM *****
*****
9940 POKE USR "q"+0,BIN 00011100
9950 POKE USR "q"+1,BIN 00011100
9960 POKE USR "q"+2,BIN 00011100
9970 POKE USR "q"+3,BIN 00011100
9980 POKE USR "q"+4,BIN 00011100
9990 POKE USR "q"+5,BIN 00011100
10000 POKE USR "q"+6,BIN 00011100
10010 POKE USR "q"+7,BIN 00011100
10020 REM *****
*****
10030 POKE USR "r"+0,BIN 00011100
10040 POKE USR "r"+1,BIN 00011100
10050 POKE USR "r"+2,BIN 00011100
10060 POKE USR "r"+3,BIN 00011100
10070 POKE USR "r"+4,BIN 00011100
10080 POKE USR "r"+5,BIN 00011100
10090 POKE USR "r"+6,BIN 00011100
10100 POKE USR "r"+7,BIN 00011100
10110 REM *****
*****
10120 POKE USR "s"+0,BIN 00011100
10130 POKE USR "s"+1,BIN 00011100
10140 POKE USR "s"+2,BIN 00011100
10150 POKE USR "s"+3,BIN 00011100
10160 POKE USR "s"+4,BIN 00011100
10170 POKE USR "s"+5,BIN 00011100
10180 POKE USR "s"+6,BIN 00011100
10190 POKE USR "s"+7,BIN 00011100
10200 REM *****
*****
10210 POKE USR "t"+0,BIN 00011100
10220 POKE USR "t"+1,BIN 00011100
10230 POKE USR "t"+2,BIN 00011100
10240 POKE USR "t"+3,BIN 00011100
10250 POKE USR "t"+4,BIN 00011100
10260 POKE USR "t"+5,BIN 00011100
10270 POKE USR "t"+6,BIN 00011100
10280 POKE USR "t"+7,BIN 00011100
10290 REM *****
*****
10300 POKE USR "u"+0,BIN 00011100
10310 POKE USR "u"+1,BIN 00011100
10320 POKE USR "u"+2,BIN 00011100
10330 POKE USR "u"+3,BIN 00011100
10340 POKE USR "u"+4,BIN 00011100
10350 POKE USR "u"+5,BIN 00011100
10360 POKE USR "u"+6,BIN 00011100
10370 POKE USR "u"+7,BIN 00011100
10380 REM *****
*****
10390 POKE USR "v"+0,BIN 00011100
10400 POKE USR "v"+1,BIN 00011100
10410 POKE USR "v"+2,BIN 00011100
10420 POKE USR "v"+3,BIN 00011100
10430 POKE USR "v"+4,BIN 00011100
10440 POKE USR "v"+5,BIN 00011100
10450 POKE USR "v"+6,BIN 00011100
10460 POKE USR "v"+7,BIN 00011100
10470 REM *****
*****
10480 POKE USR "w"+0,BIN 00011100
10490 POKE USR "w"+1,BIN 00011100
10500 POKE USR "w"+2,BIN 00011100
10510 POKE USR "w"+3,BIN 00011100
10520 POKE USR "w"+4,BIN 00011100
10530 POKE USR "w"+5,BIN 00011100
10540 POKE USR "w"+6,BIN 00011100
10550 POKE USR "w"+7,BIN 00011100
10560 REM *****
*****
10570 POKE USR "x"+0,BIN 00011100
10580 POKE USR "x"+1,BIN 00011100
10590 POKE USR "x"+2,BIN 00011100
10600 POKE USR "x"+3,BIN 00011100
10610 POKE USR "x"+4,BIN 00011100
10620 POKE USR "x"+5,BIN 00011100
10630 POKE USR "x"+6,BIN 00011100
10640 POKE USR "x"+7,BIN 00011100
10650 REM *****
*****
10660 POKE USR "y"+0,BIN 00011100
10670 POKE USR "y"+1,BIN 00011100
10680 POKE USR "y"+2,BIN 00011100
10690 POKE USR "y"+3,BIN 00011100
10700 POKE USR "y"+4,BIN 00011100
10710 POKE USR "y"+5,BIN 00011100
10720 POKE USR "y"+6,BIN 00011100
10730 POKE USR "y"+7,BIN 00011100
10740 REM *****
*****
10750 POKE USR "z"+0,BIN 00011100
10760 POKE USR "z"+1,BIN 00011100
10770 POKE USR "z"+2,BIN 00011100
10780 POKE USR "z"+3,BIN 00011100
10790 POKE USR "z"+4,BIN 00011100
10800 POKE USR "z"+5,BIN 00011100
10810 POKE USR "z"+6,BIN 00011100
10820 POKE USR "z"+7,BIN 00011100

```


C'est nouveau, ça vient de sortir

Tout faux. Les imprimeurs ne connaissent pas la micro, alors pour eux, qu'un pavé numérique soit dans un sens ou dans un autre... Et puis, il était un peu noir, mais qui ça peut intéresser, un nouvel ordinateur hispano-britannique ? Mais si, les mecs, ça intéresse les lecteurs ! Pour la peine, on vous le montre comme il faut, en couleurs, avec son pavé numérique et ses touches en espagnol, ce pauvre Spectrum 128 Ko. Ce coup-ci, on peut vraiment voir qu'il y a marqué "cambio" au lieu de "shift". Ou alors, retournez votre canard, la photo est encore à l'envers.



HONORABLE MINITEL

Les ministres des PTT chinois et français ont signé un accord de coopération (ça veut dire

qu'ils continuent à pas pouvoir se saquer, mais avec le sourire) pour établir en Chine un réseau Vidéotex avec des caractères chinois. Cet accord, je cite, marque la reconnaissance des compétences particulières de la France en matière de vidéotex. Le contraire serait étonnant, la France est pour l'instant le seul pays à utiliser ce système. L'honorable rédacteur du communiqué est humblement rigolo, je trouve.



JEUNE, BEAU ET INTELLIGENT

Le Cabinet du premier Ministre (Fabius, le copain à Chirac), le Ministère des Relations Extérieures, le Ministère des Télécommunications, le Ministère de la Culture, le Ministère de la Défense (Hernu a pu), le Ministère des Droits de la Femme, le Ministère de l'Urbanisme, du Logement et des Transports ont agréé la première exposition internationale "INFORMATIQUE JEUNES" qui se déroulera en octobre 86 à la grande halle de la Vilette. Je suppose que vous n'avez rien à foutre d'une expo organisée par des ministères plus ou moins compétents et, qui plus est, dont l'ouverture ne se fera pas avant un an, si elle se fait !

C'est mal connaître l'HHH-Hebdo, si on vous en parle c'est qu'il y a quelque chose d'intéressant. En l'occurrence, c'est d'un concours original dont il s'agit : destiné aux jeunes de 10 à 26 ans, le concours INTERNATIONAL est ouvert à toutes formes de projets. Pour une fois, on ne vous demande pas seulement d'écrire un logiciel plus ou moins pompé sur une idée existante, mais d'avoir des idées à vous perso. Peu im-

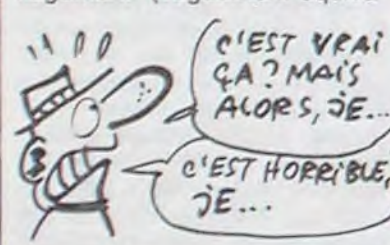


porte vos capacités de programmation, la présentation du projet peut aller d'un simple plan dessiné sur un bout de nappe de restaurant jusqu'au logiciel sophistiqué en 47 disquettes double-face. Les bidouilleurs électroniques sont welcome aussi. Les prix vont du financement du projet sérieux jusqu'à la bagnole de course ou la moto de compétition en passant par les petites coupures. On a le droit de s'inscrire tout de suite. INFORMATIQUE-JEUNES 86, SIMTEC COMMUNICATIONS, 211 rue Saint Honoré, 75001 Paris reine du monde. (1) 42.60.35.16

ZE BEST

Le magazine ricain "New Management" (vaguement équiva-

lent à notre Expansion) vient de décerner à Motorola le titre de société américaine la mieux gérée. Ce titre est décerné chaque année à la société qui a prouvé que la qualité des produits, le service aux clients, la capacité d'innovation et l'implication des employés étaient des valeurs premières. On attend toujours le 64 bits.



C'EST SI DUR LE LANGAGE MACHINE ?

Jusqu'alors cantonné dans les micros de poche (Canon X07, PC 1500...), Logi'Stick se lance désormais sur le marché familial avec quatre titres sur Amstrad. Deux caractéristiques communes sautent immédiatement aux yeux : les softs sont en Basic et la page de présentation n'a été réalisée qu'à un exemplaire pour les quatre logiciels. Attaquons-nous à ces produits dans l'ordre choisi par leur éditeur, DDI.

Supersonic est un utilitaire de création sonore particulièrement bien conçu, s'il ne souffrait pas trop de la rapidité stupéfiante du Basic et du manque complet de logique dans les commandes. Le principe du soft frise la simplicité extrême : vous pouvez agir directement sur les paramètres

de la fonction SOUND, au lieu d'avoir à passer des heures sur des boucles Basic. Un défaut de conception fondamental empêche de s'arrêter plus de quelques secondes sur le logiciel : les commandes de chargement de données à partir de la cassette et celles permettant de bidouiller le son ne fonctionnent pas vraiment correctement. Dommage, j'aurais bien aimé pouvoir siffler les filles par CPC interposé.



Matrix offre de son côté la possibilité de redéfinir tous les caractères de l'Amstrad. Je passe sur la question de la rapidité d'exécution particulièrement lamentable et j'embraye directement sur la méthode de redéfinition. Vous travaillez sur une grille de 28 matrices comptant elles-mêmes 64

pixels (8 sur 8). A coups de crayon et de gomme vous pouvez réaliser un superbe dessin que vous sauvez soit en RAM soit sur K7. Comme le soft n'est pas complètement ringard, vous pouvez sauvegarder cinq grilles en RAM et les visualiser les unes à la suite des autres, créant ainsi une animation. Comme c'est le seul gag intéressant et que le logiciel n'arrive pas à speeder, je vous conseille d'attendre une réalisation en langage machine pour vous éclater complètement.

Nous venons d'admirer les deux utilitaires, il nous reste à voir **Stat**, un soft de calcul statistique sans grand intérêt sauf



pour ceux qui ne sont pas capables de transposer les formules de leur bouquin de

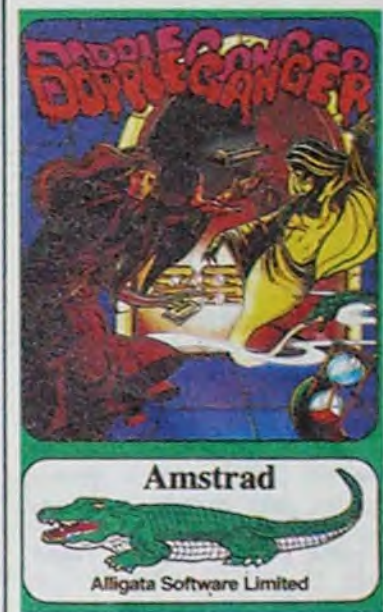


maths dans un programme en Basic, et **Superbio**, un biorythme d'enfer qui propose des options originales, bien que toujours aussi inintéressantes. Vous pouvez calculer la concordance biorythmique de deux personnes et obtenir ainsi un profil psychologique de votre couple par exemple, avec commentaires non autorisés du logiciel en prime. Le soft est certes bien joli, avec plein de couleurs partout, mais malgré l'historique du biorythme je n'ai toujours pas saisi l'intérêt de la chose. Les quatre productions se vendent à 99 francs en K7 (ça ne les vaut pas) et 139 francs en disquette. **Stat**, **Supersonic**, **Superbio** et **Matrix** de Logi'Stick pour Amstrad.

Ciel, mon double me double

Ouf ! Alligata n'est pas encore une maison d'édition complètement finie : ils arrivent encore à proposer des softs intéressants

doppleganger se rapproche généralement d'une projection psychique d'un double (parfois immatériel, parfois mécanique, parfois de chair et d'os) restant sous contrôle mental. Dans ce jeu d'Alligata, vous dirigerez un personnage et son double, chacun pouvant pénétrer dans des zones inaccessibles à l'autre. La mission qui vous est confiée est de rassembler dans la salle où vous vous trouvez au départ tous les lingots de bronze, d'argent et d'or dissimulés, et généralement dissimulés, dans un immense château abondamment garni des pièges les plus divers et les plus meurtriers possible. Si vous ne prenez pas possession, en un temps limité, d'un lingot par l'intermédiaire de votre personnage ou de son double vous aurez perdu, par contre tant que vous arriverez à récupérer du métal à temps, vous bénéficierez d'une prolongation de votre espérance de vie. Excellent graphisme en 3 D et sonorisation honnête vous convient à résister aux premiers échecs pour arriver ensuite à augmenter sensiblement votre fortune. **Doppleganger** d'Alligata pour Amstrad.



au milieu de la marée de merdes qu'ils nous déversent depuis quelque temps. **Doppleganger** signifie (en allemand à l'origine) double. Dans les grands thèmes chers aux auteurs de SF, le

A QUAND LES PETITES CULOTTES ?

Et c'est parti pour les fringues, où s'arrêtera la récupération ? Après les "artistes" sur Macintosh, voici les chemises dessinées sur ordinateur. **ARROW** lance une collection de chemises pour homme aux dessins géométriques programmés et colorés par des élèves des beaux-arts informatiques à leurs moments perdus. En

vente partout où les chemises sont à des prix argggg.



WANG PETIT CHINOIS (PC)

Comme chacun sait et comme son nom l'indique, **WANG** est une boîte américaine qui fabrique des gros ordinateurs. La gamme du constructeur comprend l'inévitable PC qui est inévitablement plus performant que l'IBM et inévitablement moins cher. Nous n'en avons inévitablement rien à cirer, mais comme il est beau, on vous le montre. Ca c'est de l'information !



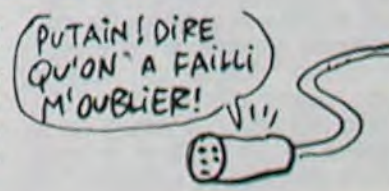
EPSON ENTRE DANS LE GUINNESS

Epson vient de présenter le lecteur de disquettes 3,5 pouces le plus petit du monde. Il mesure 2,5 centimètres de haut et on peut en mettre deux dans un ordinateur portable sans atteindre le poids ni la taille d'un seul lecteur 5 pouces. Et en attendant encore un peu, ça deviendra même moins cher. Seul inconvénient : personne n'a encore acheté la licence.



RECTIF

Contrairement à ce que nous avons annoncé, le câble pour relier un Amstrad 664 ou 6128 à un magnétophone existe : il s'appelle **CLA**, est en vente chez Amstrad et ne coûte que 48 francs.



COMMODORE CROIT AU PÈRE NOËL

Le paquet de fric encaissé par Commodore durant l'année fiscale (qui s'étend du 1er Juillet



84 au 30 Juin 85), 883 millions de dollars, une paille, n'a pas empêché la société de dégager des pertes nettes de l'ordre de 114 millions de dollars. Malgré ce trou monumental, les commerciaux de Commodore Angleterre rêvent encore : avec la sortie de l'Amiga et du C128, ils comptent remonter la pente en moins d'un an. Bon courage !

LE CPC ZOTOTTE

Doté pour la première fois de la parole par un logiciel, le CPC s'en tire avec un maximum de problèmes. 3D Voice Chess joue correctement aux échecs, mais il a la mauvaise



habitude de vouloir annoncer à haute et inintelligible voix chacun des coups joués. Heureusement, le soft propose une option de jeu sans synthèse vocale, ce qui laisse la possibilité de profiter de la grande qualité graphique de l'échiquier sans être importuné par la voix éraillée et hésitante de l'Amstrad. Si vous cherchez un partenaire informatique pour vous mettre la pâtée aux échecs, n'hésitez pas : l'échiquier vu en trois dimensions est parfaitement bien représenté et toutes les pièces sont reconnaissables, une performance rare dans le domaine des logiciels d'échecs. Les programmeurs ont pensé, en plus, aux possesseurs d'un lecteur de disquettes : vous pouvez sauvegarder le soft sur une 3 pouces, et diminuer ainsi le temps de chargement de l'ordre des deux tiers. 3D Voice Chess de CP Software pour Amstrad.

GROSSE TÊTE

Le succès monte à la tête d'Amstrad. C'est vrai que les machines de la marque tiennent la route, c'est vrai qu'il n'y a pas de meilleur rapport qualité/prix sur la place, mais de là

à prendre les revendeurs pour des cons, il y a un pas, surtout quand il s'agit de leur pognon. Les revendeurs viennent en effet de recevoir une circulaire leur proposant un "Abonnement nouveauté". Qu'est-ce, vous demandez-vous intelligemment ? Chaque mois, le brave commerçant qui a souscrit à la chose reçoit entre 1.000 et 2.000 balles de nouveautés contre remboursement. Et qu'y a-t-il dans cet envoi ? Ben, on sait pas vraiment, du soft, des périphériques, des nouveautés, quoi. Vous envoyez votre fric et on se charge du reste. C'est pas beau ça ? La commande mystérieuse.



LE RETOUR DU RETOUR DU REVENANT

Vous avez peut-être souvenance d'un fort vieux logiciel (qui fut à son époque encensé par l'HHHHebdo) connu sous le nom de Blue Max. Lorsque je dis fort vieux, je pense vraiment ancien, près de deux ans quoi ! Penser que les programmeurs de Synsoft allaient laisser tomber aux oubliettes le principe utilisé dans ce soft tiendrait du délire le plus profond. Et comme vous l'avez sans doute compris à la lecture de ce qui précède, la boîte vient de sortir (en France) la suite futuriste du précédent (avant-guerrière) sous le nom de combien original de Blue Max 2010. Sachez que toutes les routines de gestion du décor, des ennemis, des bagnoles au sol et autres détails n'ont absolument pas évolué en deux ans. Seuls les graphismes ont changé : normal, il paraissait difficile de réaliser une guerre des années 2001 avec des coucoux datant de la guerre de 14-18. Bref, si vous vous attendez à découvrir un

soft entièrement nouveau, détrompez-vous il n'en est rien. Ce logiciel est exclusivement réservé aux personnes n'ayant jamais eu entre les mains le



premier Blue Max, pour les autres évitez la dépense elle sera inutile. Blue Max 2010 de Synsoft pour Commodore.

TOUJOURS AUSSI GATES LES THOMSONISTES

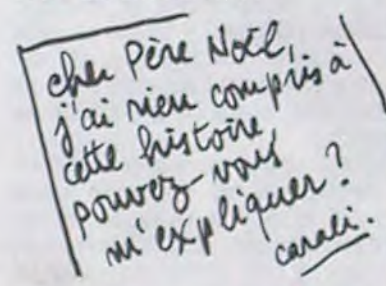
Encore une fois, c'est JRD qui ose sortir une sous-merde destinée à tous les Thomson. Sous le nom parfaitement anodin de Tronic 85, ces joyeux lurons proposent un vulgaire Tron (vous savez les deux voitures qui laissent une trace mortelle sur leur passage) aussi nul que vous pouvez le souhaiter. Graphismes et sons nuls ne vous aideront pas à croire un seul instant que ce soft est intéressant. Direction poubelle ! Tronic 85 de JRD pour Thomson.



ATTENTION LES YEUX

Après avoir adapté les aventures de Bilbo le Hobbit de J.R.R. Tolkien, les créateurs de Melbourne House préparent la sortie du premier épisode des aventures de Frodon (lui aussi Hobbit d'origine et neveu du précédent). Là encore, c'est l'oeuvre fabuleuse de Tolkien qui a servi de source d'inspiration aux programmeurs de Melbourne. Le soft correspondra grosso modo au premier volume du Seigneur des Anneaux, oeuvre qui compte un total de trois tomes. Bien entendu, comme dans Hobbit, l'Animation (les situations qui évoluent en permanence dans l'ensemble du

pays et pas seulement à l'endroit ou vous vous trouvez) et l'Animtalk (faculté de pouvoir parler à un interlocuteur géré par le micro) se retrouveront intégrés dans ce nouveau logiciel. Sortie prévue : début Décembre. A vos claviers (et votre dictionnaire...)



VROUM-VROUM ET GLOU-GLOU

Les courses de bagnoles semblent encore attirer le public : Epyx, après avoir vendu quelques dizaines de milliers d'exemplaires de Pitstop, se relance dans la compétition automobile avec, oh surprise, Pitstop II. Cette fois-ci, vous aurez droit à une option de jeu à deux joueurs ou à un joueur contre un bolide piloté par l'ordinateur (donc parfaitement). Grâce à une solution graphique fort sympathique (chacun des joueurs voit sa voiture dans sa moitié d'écran) et parfaitement bien réalisée, le principe de la course sur micro devient enfin intéressant. Vous avez le choix entre une dizaine de circuits pour vous éclater. Comme dans la première version du jeu, les accidents n'existent pas, par contre vos pneus s'usent à chaque

contact avec une autre voiture ou avec la bordure de piste. Dernier gadget supplémen-



taire : les véhicules sont dotés d'un turbo qui permet d'augmenter la vitesse de pointe de 40 km/h environ. Pitstop II d'Epyx pour Commodore.

STANDARD'S BLUES

Le CD-ROM, comme son nom l'indique, est une mémoire morte de grande capacité à accès direct ou séquentiel. Les informations, stockées sur un disque compact de 12 centimètres, sont lues grâce à un lecteur de la taille d'une boîte à chaussures. Vous vous voyez déjà en train d'en découper avec les héros d'un fantastique jeu d'aventure ? Pensez donc : 640 mégaoctets de programme pur beurre avec temps d'accès ultra-rapide (175 Ko par seconde) et le tout pour un prix dérisoire puisque les disques compact seront aussi peu chers que leurs équivalents audio ! Arrêtez de rêver : avant de pouvoir fabriquer les disques en série, il faut que les constructeurs arrivent à un stan-

dard. Et quand il faut un standard, c'est la zizanie, tout le monde veut imposer le sien. Rappelez-vous la guerre des magnétoscopes avec les VHS, Betamax et V2000 ou plus ré-



comment la bataille gagnée par IBM pour le standard PC. Ne parlons pas du standard des formats de disquettes, du MSX ou des normes RS 232. Bref, le standard n'est pas pour demain, continuez à regarder tourner vos disquettes en rond.

OBJECTION VOTRE HONNEUR

L'une des plus récentes productions de Gremlin Graphics ne mérite aucune indulgence :



Monty Is Innocent est à chier. Du graphisme parfaitement nul à la gestion des couleurs complètement craignos, les programmeurs de GG ne se sont à aucun moment cassés la tête pour proposer un produit potable. Le scénario nul ne mérite guère que l'on s'y arrête, mais je vais m'y arrêter quand même parce que j'ai 5 minutes devant moi : votre meilleur ami vient d'être injustement jeté en taule. A vous d'aller le sortir de ce trou à rats dans les plus brefs délais. Honte et malédiction de l'HHHHebdo sur ce soft : il est absolument impossible de résister plus de quelques secondes à l'ennui et à l'énerverment en parcourant les caves sinistres des géolés londoniennes. Monty Is Innocent de Gremlin Graphics pour Spectrum est coupable de nullité absolue.

THOMSON ASSURE

Le MO5 ne vaut décidément pas grand chose aux yeux de ses constructeurs : pour pouvoir se débarrasser de quelques consoles, Thomson offre généreusement un MO5 à quelques heureux élus qui auront ouvert un Compte Chèque Postal avant la fin du mois. Précipitez-vous : à ce prix-là, vous n'aurez même pas le droit de vous plaindre du matériel !



GALAXIE C'EST FINI

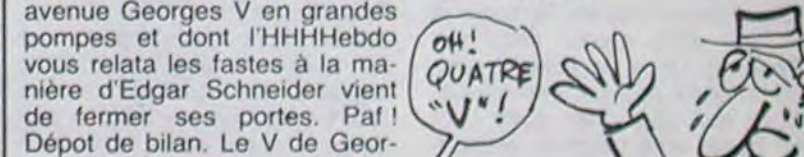
Les commerciaux de Galaxie cherchent du boulot ! La société déposera son bilan dès la fin du mois, n'ayant pas réussi le pari de faire fortune en commercialisant les 520 ST plus vite qu'Atari. D'autant plus surprenant que c'était l'ancienne équipe d'Atari France qui avait monté cette boîte. Moralité : l'expérience seule ne suffit pas à réussir dans ce domaine piégé qu'est l'informatique.



PARADIS PERDU

Eden, le magnifique magasin parisien qui ouvrit ses portes avenue Georges V en grandes pompes et dont l'HHHHebdo vous relata les fastes à la manière d'Edgar Schneider vient de fermer ses portes. Paf ! Dépôt de bilan. Le V de Geor-

ges V est bien un 5, pas le V de la victoire.



REPAF ET REBOUM REMONTENT EN BATEAU

Décidément, les logiciels de boxe sont partis pour envahir les mémoires de vos machines. Après Frank Bruno's Boxing et Barry McGuigan Boxing, voici Rocco qui va se charger gants aux poings de vous convaincre de sa supériorité sur ses adversaires. Manque de bol, ce pauvre Rocco a oublié deux éléments essentiels pour remporter mon adhésion enthousiaste : malgré une très grande qualité graphique, le logiciel n'offre en fait que trois images différentes, hormis la superbe page de présentation. Et comparé à son concurrent direct Frank Bruno, le minable Rocco ne dispose que d'un direct du droit ou du gauche pour répondre aux swings, uppercuts et autres crochets de Frank Bruno. Bref, Rocco finit KO debout pour manque de finition et



de variété. Domage, c'était la plus belle jaquette... Rocco de Gremlin Graphics pour Spectrum.

LE PEN VA-T-IL S'ABONNER À L'HHHEBDO ?



Bulletin d'abonnement page 30

LES DEULIGNES PLANTENT



Eh les mecs ! Vous connédez un poil en ce moment : chuis sûr que vous oubliez de vérifier que les petits caractères que vous balancez sur le papier sont bien les mêmes que ceux qui existent dans la mémoire de votre bécane. Je vous explique pourquoi : nous, on passe nos nuits à essayer de faire tourner vos productions (géniales sur le papier) et on y arrive pas. Alors plus de gaffes, c'est promis ? Ok.

Listing Amstrad n° 1

```
10 REM GENIAL
20 FOR i=1 TO 40:FOR a=1 TO 50:NEX
T a:OUT 256,i:NEXT i:GOTO 20
```

Bruno de la BOISSERIE vient encore nous prouver ses capacités de spécialiste X07. Tapez sur les touches de 1 à 7 pour en prendre plein les oreilles.

Listing Canon X07

```
1 OUT243,0:IF2THENFORT=30T033STEP1:OUT24
2,T+2*10:NEXTT:IFTKEY(2*)THENELSE3
3 OUT242,0:OUT244,78:Z*=INKEY*:IFZ*="*"TH
EN3ELSE2=INSTR("^-0987654321",Z*):GOTO1
```

Jean-François MONNET revient en force avec ses Call Exec d'enfer. Comme il n'est pas radin, il vous en offre encore deux cette semaine.

Listing Exel (1 et 2)

```
1 CALL EXEC(65378)
2 ! PLANTE ????
```

```
1 CALL EXEC(65045)
2 ! RETURN INFINI
```

Olivier MORRAL vous offre des sprites pour votre micro. Appelez-les sous Basic grâce à l'instruction CALL 43700,n1,n2,n3,n4 avec :

n1 : coordonnée X de la position actuelle du sprite
n2 : coordonnée Y de la position actuelle du sprite
n3 : coordonnée X de la nouvelle position
n4 : coordonnée Y de la nouvelle position

Listing Amstrad 2

```
1 DATA fe,05,c0,cd,c6,bb,d5,e5,3e,
16,cd,5a,bb,3e,01,cd,5a,bb,3e,17,c
d,5a,bb,3e,01,cd,5a,bb,dd,56,03,dd
,5e,08,dd,66,07,dd,6e,06,d5,e5,cd,
c0,bb,e1,d1,dd,7e,00,cd,fc,bb,dd,5
6,05,dd,5e,04,dd,66,03,dd,6e,02,d5
,e5,cd,c0,bb,e1,d1,dd,7e,00,cd,fc,
bb,3e,16,cd,5a
2 DATA bb,3e,00,cd,5a,bb,3e,17,cd,
5a,bb,3e,00,cd,5a,bb,e1,d1,cd,c0,b
b,c9:FOR i=1 TO 104:READ a#:POKE 4
3699+i,VAL("&"+a#):NEXT b#:CALL 4
3700,j%-3,j%-3,j%,j%,ASC(MID$(b#,i
,1)):NEXT j%,i
```

A vendre dimanche prochain, si je puis me permettre de running-gagner.

Le grand débat Chirus - Fabiac

Présentateur - Messieurs, je vous rappelle brièvement les règles de ce débat : vous avez tous deux un temps d'antenne sensiblement équivalent, nous passerons rapidement sur les sujets que vous ne connaissez visiblement pas et vous n'avez pas le droit au joker.

Chirus - Pardon ?
Fabiac - Pas de joker ?
Chirus - Mais comment va-t-on faire ?
Fabiac - On ne m'avait pas prévenu !

Présentateur - Messieurs, je vous en prie. N'oubliez pas que c'est un débat sérieux. En outre, j'ai en face de moi deux interrupteurs qui peuvent me permettre de couper les micros si le débat s'envenime trop. A vous donc de respecter les règles de la courtoisie et de la bienséance.

Chirus - Ok.
Fabiac - D'acc.
Présentateur - De plus, vous pouvez apercevoir derrière la caméra 4 un bazooka. Je vous rassure, il est chargé. Si l'un de vous dit une connerie, il sera impitoyablement éliminé.

Chirus - No problem.
Fabiac - Ca gaze.
Présentateur - Eh ben à vous, alors. Causez dans le poste.
Chirus - Ahem.
Fabiac - Hum.
Chirus - Brumble.
Fabiac - Euh...

Présentateur - Je vous en prie. Le parachutiste qui tient le bazooka s'énerve, alors soyez un peu plus clairs.

Chirus - D'accord. Je vais vous donner des trucs pour avoir des vies illimitées sur plusieurs jeux pour Commodore.
Présentateur - Allez-y.
Chirus - Alors...
Herby : POKE 7191, 255
Crossfire : POKE 5353, 44
Miner 2049'er : POKE 11510, 255 ou POKE 15456, 75
Revenge of the mutant camels : POKE 35518, 250
High Noon : POKE 18033, 255
Gangster : POKE 3574, 44
Culbert in the jungle : POKE 2659, 5
Magot mania : POKE 2532, 4
Arabian nights : POKE 2631, 173 puis POKE 2632, 141
Hero : POKE 14652, 25 ou POKE 13685, 0 ou POKE

19131, 0
Kalkus : POKE 4565, 255
Time runner : POKE 8543, 9
Omega race : POKE 6300, 230
Lancer Lords : POKE 16424, 60
Gyruss : POKE 3999, 255 ou POKE 4491, 99
Chiller : POKE 22501, 189
Bruce Lee : POKE 5686, 128
Zeppelin : POKE 18546, 44 ou POKE 14377, 100
Snokie : POKE 33242, 200
Ghoulis : POKE 8367, 255 ou POKE 8367, 99
Pengo : POKE 20295, 44
Evolution : POKE 6947, 255
House of Usher : POKE 6721, 238 ou POKE 7870, 60
Crisis Mountain : POKE 3566, 100
Survivor : POKE 19563, 255 ou POKE 19523, 200
Gateway to Apsahai : POKE 2264, 99
Tapper : POKE 15899, 165
Manic Miner : 15456, 74
Defender : POKE 3005, 5 ou POKE 2814, 255
Attack of the mutant camels : POKE 11639, 255
Qbert : POKE 4446, 173
Falcon Patrol 1 : POKE 16764, 36 puis POKE 16705, 2 puis SYS 6640
Flak : POKE 4798, 36
R'nest : POKE 2759, 100
Baggit man : POKE 53264, 126 ou POKE 22235, 5 ou POKE 22236, 39 ou POKE 19013, 189
Skramble : POKE 11291, 175
Eagle's empire : POKE 22144, 50
Trollie Wallie : POKE 7711, 173
Protector II : POKE 16425, 6
Encounter : POKE 30430, 0
Black Hawk : POKE 8290, 255
Monty Mole : POKE 7863, 0
Whistler's brother : POKE 26188, 0
Frantic Freddie : POKE 31887, 255
Pogo Joe : POKE 18486, 169 ou POKE 23558, 168
Spelunker : POKE 10407, 44
Lode Runner : POKE 7892, 255
Battle through time : POKE 22045, 255
Moon patrol Atari : POKE 2872, 255
Dragon Hawk : POKE 3477, 255
Buck Rogers : POKE 2490, 9
Punchy : POKE 15458, 50
Cavelon : POKE 23789, 255 ou POKE 33789, 99 ou POKE 15458, 255
Ring of power : POKE 43, 207 ou POKE 44, 24
Popeye : POKE 2405, 255 puis

BIDOUILLE GRENOUILLE

POKE 2406, 255
Bumbling bay : POKE 47465, 176
Wheelin Wallie : POKE 27427, 173 ou POKE 27916, 173
Fabiac - Un peu facile, tout cela, Monsieur Chirus ! Les spectateurs ne manqueront pas de noter cette mauvaise foi évi-

Par exemple, on peut écrire un petit programme en langage machine qui fait appel aux routines de chargement, puis qui rend la main ! Ou on peut faire un reset sur les bornes du connecteur du lecteur de disquettes ! Il y a des tas de moyens que vous ne semblez pas connaître.

LES GRANDS DÉBATS POLITIQUES

SALE MENTEUR ! TU MENS DES MENSONGES QUI SONT TOUT FAUX D'ABORD ! MENTEUR !

ET PUIS D'ABORD TOI T'ES RIEN QU'UN PETIT ROQUET GNA GNA GNEREU KSSS KSSS PETIT ROQUET !

VOS GUEULES !



dente : d'abord, ces trucs ne sont pas de vous mais de CMC, ensuite, pouvez-vous nous dire comment rentrer ces pokes dans un programme, vous qui êtes si malin ?

Chirus - Facile, il suffit d'en posséder une copie déplombée.
Fabiac - Voilà ! C'est ce que je disais ! Français, on vous ment ! Ce n'est pas la seule solution ! Pour chacun de ces programmes, il en existe une différente !

Chirus - Je...
Présentateur - Stop ! Nous changeons de sujet. En effet, vous savez que nous interrogeons les spectateurs en permanence par l'intermédiaire du minitel, et actuellement, ils se déclarent non satisfaits de la tournure que prend le débat. Je vous prierai donc de changer de sujet.
Fabiac - Exact ! Les électeurs en ont assez qu'on leur raconte n'importe quoi ! Ce qu'ils veu-

lent, c'est des vies illimitées sur Oric ! Comme celles-ci, par exemple :
Xenon-1 : DOKE # 6029, # EAEA : DOKE # 602B, # EAEA : POKE # 602D, 234
Zorgon's Revenge : DOKE # 836, # EAEA : POKE # 838, 234 : DOKE # 855, # EAEA : POKE # 857, 234 : DOKE # 98B, # EAEA : POKE # 98D, 234

Driver :
10 CLOAD ""
20 POKE # 6333, 234
30 DOKE # 6334, # 1A9
40 CLOAD ""
3D-Fongus (dernier bloc) : POKE # 26C8,44 : POKE # 270A,44
Styx : DOKE # 5BDF, # EAEA : DOKE # 5BF0, # 31A9 : DOKE # 3032, # EAEA : DOKE # 4D62, # EAEA

Doggy : DOKE # 3A4C, # EAEA : POKE # 3A4E, 234
Psychiatric : DOKE # 7839, # EAEA : POKE # 783B, 234
Lone raider : DOKE # 8E86, # EAEA : POKE # 8E88,3 : CALL # 6A02 : CALL # 91E0
Super Jeep : DOKE # 9C, # 2175, en ligne 545 : GOSUB 540 et supprimer la ligne 547
Hu'bert : 727 GOTO 700
Frelon (2ème bloc) : DOKE # 7385, # EAEA : DOKE # 7387, # EAEA : POKE # 7389, 234

Et pour stopper un programme en basic, il suffit bien souvent de rentrer une ligne 0 :
0 STOP

Et de faire CLOAD "", J sur Atmos.

Chirus - A mon tour de vous arrêter ! Rien n'est de vous, là-dedans !
Fabiac - Je l'avoue bien volontiers. Cela vient de C. et S. Roche. Et le dernier truc vient d'Eric Milloz.

Chirus - Alors, vous voyez bien !
Fabiac - Je vois bien quoi, monsieur Chirus ?
Chirus - Votre mauvaise foi est flagrante, permettez-moi de vous le dire.
Présentateur - Messieurs, messieurs, je vous en prie. Le bazooka de notre collaborateur est agité de tremblements qui n'augmentent rien de bon.
Chirus - Heureusement qu'il n'est pas dirigé sur moi.
Fabiac - Ben mon vieux, vous avez de la merde dans les yeux.
Présentateur - Vos gueules ! Un

peu de tenue.
Chirus - Bon. Je vais vous indiquer quelque chose qui intéresse vraiment la France profonde, que je connais bien car j'habite un quartier populaire : la solution d'Amélie Minuit pour Amstrad.

Au niveau 1, les lunettes sont au deuxième étage, il faut aller chercher la clé N° 7 au septième étage, la clé 8 au huitième étage et le dossier au quinzième.

Au niveau 2, les lunettes sont au premier, la clé 2 au douzième, la clé 1 au onzième, le passe-partout au sixième et le dossier au premier.

Au niveau 3, les lunettes sont au neuvième, la clé 7 au quatrième, la clé 8 au deuxième, la 2 au 28ème, le passe-partout au septième, le dossier au troisième (attention : la porte du bureau où se trouve le dossier est de la même couleur que le mur, violet).

Au niveau 4, les lunettes sont au premier et le dossier au seizième (attention : tout l'étage est dans le noir).

Finalement, au niveau 5, pour trouver les lunettes il faut aller chercher la clé 3 au douzième, la clé 6 au huitième, la 4 au 23ème, la 5 au 17ème et les lunettes (mutantes) au deuxième.

Pour le dossier : clé 3 au douzième, clé 6 au huitième, clé 4 au 23ème, clé 5 au 17ème, clé 7 au vingtième, clé 8 au dixième, clé 1 au quatrième et enfin le dossier au 27ème. Si vous voulez le passe-partout, il est au 28ème, mais il faut toutes les clés sauf la 2 pour pouvoir le prendre.

Fabiac - Vous êtes témoin, il recommence ! De qui est cette solution, cette fois-ci ?
Chirus - De JC Prunet, mais je ne l'ai jamais nié.

Fabiac - Vous l'avez jamais nié, tiens ! Mon oeil !
Présentateur - Messieurs, messieurs. Nous allons regarder ensemble l'indice de satisfaction de nos téléspectateurs, en direct. SVP, pouvez-vous... Ah, voilà, ils s'affichent. Houla, que c'est mauvais pour vous, ça !

Ecoutez, je suis désolé, mais... Albert, tu peux y aller.
Le parachutiste lâche la purée. Affolement général, le sang giclé. Générique : tadamou tadamou, tadamou tadamou...
Présentateur - Vos gueules ! Un

MUSIQUE

EDITO

Au moment où l'arrivée de la grande comète ébranle les nantis de la presse rock française dans la foi assoupie qu'ils portaient en leurs immuables structures (Rock & Folk change ses logos, vre du monde et repart en avant comme avant), une petite bombe de vilain petit canard vient mettre les pieds dans le plat doré du show-biz. Gaudeamus! **Dépêche Rock**, mensuel "Crac, Boum, Hue!" vient de naître des affres conceptuelles d'une jeune équipe de godolureaux rockréatifs (moyenne d'âge moins de 25 ans). Ils avaient déjà frappé fort, cet été, avec Rock non Stop n° 7 et son fameux sondage "Les Rockers sont des Cons". Cette fois ils ont aiguisé leurs quennotes afin de se croquer une belle part du marché entre leurs deux concurrents dinosaures (Best et R & F). Au sommaire de **Dépêche Rock** n° 1: Gainsbourg, Madonna, The Cure, Fela, Kid Creole, etc. En tout 56 pages couleurs de fun de sex et de rock'n'roll, pour la modique somme de 15F. Longue vie à **Dépêche Rock**! Et n'oublions pas l'adage: "Audace fortuna juvat".

BEN

MICRO... SILLONS

SLY AND ROBBIE

Language Barrier (Island/Phonogram)

Ceux qui auraient aimé pouvoir compartimenter Sly et Robbie dans le clos ghetto du reggae dub vont être amèrement déçus par ce dernier disque. Avec **Language Barrier**, Dunbar et Shakespeare (la plus fabuleuse section rythmique basse/batterie issue de Jamaïque, est-il besoin de le rappeler) franchissent allègrement les barrières du langage. Produits par

SHOW DEVANT

* DOGS, le 1/11: Fume!, le 2/11: Fontenay le Comte, le 3/11: Saint-Brieuc, le 4/11: Brest, le 5/11: Toulouse, le 6/11: Rennes.

l'omniprésent Bill Laswell/Material, les deux compères se frayent un chemin à travers le maelström de l'électro-funk computerisé, sculptant leurs ambiances moites pour nuits souterraines ef-



frénées. Fidèle à l'état d'esprit rassembleur de Material, ce disque est un véritable carrefour de grands noms: Herbie Hancock, Manu Dibango, Afrika Bambaata, Wally Badarou, Bob Dylan (impossible de déterminer son intervention), pour ne citer qu'eux: ce qui le rend d'autant plus habité. De plus, la réalisation de l'album est échelonnée entre certains des studios à la meilleure réputation du Nouveau Monde: le Compass Point de Nassau, le Channel One de

SHOW DEVANT

* GAINSBOURG, le 5/11: Rouen, le 6/11: Lille, le 7/11: Reims, le 8/11: Nancy.

Kingston et le Power Station de New York pour le mixage. Tous ces éléments réunis sur cette plaque tournante d'énergie représentent ce qu'on peut envisager comme une vision de la musique black du futur. On ne s'étonnera donc pas que l'un des mor-

SHOW DEVANT

* H.F. THIEFAINE, le 5/11: Nancy, le 6/11: Strasbourg, le 7/11: Mulhouse.

ceaux, "Miles (Black Satin)" ait été co-signé par le maître Miles Davis lui-même.

JOHN COUGAR MELLENCAMP

SCARECROW (MERCURY/PHONOGRAM)

Do you like Rock'n'Roll?... Hey! Do you like Rock'n'Roll?... Je n'entends rien DO YOU LIKE ROCK'N'ROLL?... Ben voilà, faut le dire. Alors vous



aimez ça, le rock'n'roll. Bon puisque c'est comme ça, vous seriez bien bête de ne pas vous procurer le dernier Cougar. Le petit gars a de la tripe à revendre, même si manifestement l'invention et la nouveauté ne sont pas son problème. C'est carré à souhait: je dirais même que le batteur aurait pu faire un petit effort pour changer de temps en temps de son et de beat sur sa caisse claire, mais passons. Ca fait tout de même plaisir de voir la tradition du rock US dans de bonnes mains, même si dans ce domaine le Boss Springsteen règne déjà sur l'immensité du territoire et que Cougar n'évite que l'écueil de se prêter à la comparaison. Néanmoins, il a pour lui l'avantage d'un son concis et sans fioriture, qui offre à ce disque le label "qualité pur rock". Real Rock'n'roll!

SHOW DEVANT

* TEARS FOR FEARS, le 1/11: Nice, le 2/11: Montpellier, le 3/11: Toulouse, le 4/11: Bordeaux, le 5/11: LE MANS, le 7/11: PARIS (ZENITH).

BALAVOINE

Toujours légèrement franc-tireur, Balavoine qui n'avait pas participé à l'opération "Chanteurs sans Frontières" apporte ici sa petite pierre. Il ne s'agit pas, pour lui, de récolter des fonds afin d'endiguer la faim en Afrique,



mais de saper les fondements d'un racisme bien français, avec une petite chanson bien ficelée. C'est discret et parfaitement OK, vu qu'il ne manque pas de passages télé...

SHOW DEVANT

* MIL MOUGENOT, les 5, 6 et 7/11: Metz.

BLABLA... GOGOL 1°

"Après avoir dévasté la France, je compte dévaster l'Europe et le Japon. Jusqu'où devra s'étendre l'Empire Barbare que je revendique." C'est par cette harangue de sinistre augure que débutait la conférence de presse récemment organisée par Gogol 1°. Maître des pires exactions phantasmagiques de la scène after-punk'n'rut, Gogol 1° entendait ainsi annoncer la parution de **Pénétrez**, sa dernière et quatrième offense vinylique. Connu pour avoir été violemment expulsé de l'Eglise Catholique après trois années de séminaire, puis pour

SHOW DEVANT

* MARILLON, le 7/11: Rouen, le 8/11: Paris (Zenith)

avoir fondé sa propre Eglise, le Parti de l'Amour, Gogol dont le corbillard était garé à l'entrée de la salle, nous apparut en costume de ville (ou presque).

"J'ai décidé d'abandonner la soutane", annonçait-il, "car l'Eglise qui était autrefois très véhémente vis-à-vis de ma personne (la scélérate était allée jusqu'à me proposer de l'argent pour que je cesse mes activités), eh bien, cette Eglise n'existe plus! A présent, les prêtres sont libres de se marier, d'avoir des enfants, etc... Je suis cependant allé rencontrer Jean-Paul, afin de lui proposer d'organiser un concert **Touche pas à ma Soutane** sur la place Saint Pierre de Rome. Le projet devrait bientôt voir le jour et constituera le plus grand événement depuis l'origine de la planète."

On se souviendra avec compassion de la triste issue réservée au concert spontané donné gratuitement par Gogol et les Mau-Mau le 22 Septembre 84 sur le parvis de Notre-Dame de

SHOW DEVANT

* H. F. THIEFAINE, les 25 et 26/10: Paris (Zenith)

Paris. Le groupe et sa cinquantaine de fans, iroquois en bataille, s'étaient rapidement vus encerclés par une trentaine de représentants des forces de l'ordre, puis embarqués vers des cieus moins sereins.

groupe depuis le début et Manny Elias, voire cinq en incluant Chris Hughes, leur producteur, dont la place est prépondérante). Bref, Tears For Fears apparaît comme un nom concept pour une certaine musique plus particulièrement destinée à une frange d'adolescentes peu chahuteuses. Tears For Fears, c'est en fait une série de tubes qui ont mené le petit duo du départ vers des sommets pop-stariens.

SHOW DEVANT

* SPEAR OF DESTINY, le 6/11: Paris (Eldorado).

Qui aurait pu les distinguer parmi la masse pop-new-wave anglaise, en 1983, lors de la sortie de leur premier album, **The Hurting**, leur romantico-mélancolie se détachant finalement assez peu du genre guimauve maniérée en vogue à l'époque? Et pourtant, les ventes du L.P. s'élèvent bientôt à un million... Un score qui peut avoir de quoi satisfaire pour un premier essai. On va tout de même s'apercevoir de ce que le projet des deux garçons tourne autour d'une idée fixe: les choses de l'inconscient. Si, en effet, les thèmes du premier album étaient inspirés des écrits de Janov sur le "Le Cri Primal", ceux du second, **Songs From The Big Chair** préparé durant l'hiver 85, s'inspirent, eux, de **Sybil**, un film dont le sujet est une schizophrène aux multiples personnalités dont elle tente de recoller les mor-

SHOW DEVANT

* JESSE GARON, le 6/11: Alençon, le 7/11: Orléans.

ceaux depuis "la Grande Chaise" de son psychanalyste. Serait-ce également l'image du groupe en quête d'une définition pour sa personnalité? Toujours est-il que ce second L.P. contient quelques fameux tubes, comme "Shout" qui a dû vous accrocher sérieusement l'oreille, ces der-



"Je n'ai plus de nouvelles de la police depuis cette affaire de Notre-Dame," affirme Gogol. "A Metz, il y a bien eu une petite histoire, où j'étais, paraît-il, à l'origine de la destruction d'une radio libre. C'était faux. J'ai été convoqué et je m'en suis sorti... Maintenant, la police me connaît. Il suffit que je donne un disque et je suis pardonné."

SHOW DEVANT

* FAL FRET, les 5 et 6/11: Paris (Forum des Halles).

On est content pour lui.

Cela dit, Gogol 1° se porte comme un charme et semble vivre passablement bien de ses "oeuvres": son fan-club est florissant, Gogol Magazine, fanzine qu'il édite, compte suffisamment d'abonnés pour être rentable. Bref, l'avenir sourit au Maître. Aussi nous annonçait-il un prochain concert au Forum des Halles, probablement au mois de décembre. "Là, je vous promets un concert comme jamais vous n'en avez vu. Ce sera ultime. On va y faire de la barbarie profonde. On y mangera de la chair humaine!... Amenez vos belles-mères!"

TEARS FOR FEARS

Inconnus il y a quatre ans, ces deux petits gars ont parcouru un sacré bout de chemin depuis. C'est simple, ils sont, chez les nouvelles têtes de la pop, parmi les plus gros vendeurs de disques du moment. Ils n'ont pourtant pas de réel signe particulier: pas de look précis, pas de scandale organisé autour de leurs personnes, pas de personnalité fracassante (plutôt effacés, mariés et relativement sérieux), pas même de définition précise de leur groupe (ils se présentent en duo: Curt Smith et Roland Orzabal, mais sont en fait quatre avec Ian Stanley, qui travaille régulièrement dans le

niers temps.

Le grand truc de Tears for Fears, c'est de miser sur l'honnêteté. Ainsi avouent-ils avoir choisi délibérément leur potentiel dans la chanson à succès pour réaliser leur second album et gagner beaucoup d'argent avec. Gagné! Maintenant, reste à savoir si les minettes de France craqueront autant à leurs concerts que leurs consœurs d'Angleterre, d'Australie, de Nouvelle Zélande, du Japon et d'Amérique, qu'ils sont allés visiter durant toute cette année 85, avant de parvenir jusqu'à nos terres reculées. La réponse sur scène ces jours-ci.

INFO TOUT POIL

* STING, le beau et talentueux chanteur-bassiste de Police, prévoit six nouveaux concerts en France, dont deux à Paris. Il sera accompagné des mêmes peintures que lors de sa série de spectacles à Mogador en juin dernier.

* Les DOGS ont fait un tabac au Japon où ils ont déjà un fan-club. Ils y ont également tourné deux vidéos. C'est en janvier 86 qu'ils devraient enregistrer leur nouvel album avec la production Dave Stewart (Eurythmics) ou Nick Lowe.

* On parle encore de Dave Stewart pour la production du prochain RITA MITSOUKO à paraître en février 86, mais aussi pour celle du prochain Téléphone qui ne devrait pas tarder à se faire.

* C'est au parc des Expositions de Toulouse qu'auront lieu, les 7, 8 et 9 novembre, les finales du tremplin Hexagonal Rock 85, avec les meilleurs groupes de la région Sud-Ouest.

FILS DE PUB

Une étrange affaire

Film de P. Granier-Deferre (1982) avec Gérard Lanvin, Michel Piccoli, Nathalie Baye et Jean Pierre Kalfon.

Louis Coline (G. Lanvin) est un jeune cadre attaché au service publicité des Galeries Trifouillettes, grand magasin vieillot de la rive sud. Le personnel y dort douillettement en attendant la retraite.

Arrive le nouveau patron (M. Piccoli) du magasin avec son acolyte (J-P. Kalfon), une équipe qui dynamise l'entreprise. Avec lui ça décoiffe, un homme qui croit en lui au point de déplacer les montagnes et donc le Coline. Irrémédiablement attiré par Piccoli, Louis Coline abdique tout orgueil, toute volonté devant lui. Il lui sacrifie sa vie de famille, ses idées, sa personnalité. Il est phagocyté, vampirisé. Devenu l'ombre du patron, ce pauvre



Photo TF1.

zombie est abandonné de tous. Prix Louis Delluc 1982. Une récompense justifiée pour cette satire sans pitié de la lâcheté devant l'autorité. Certains y ont même vu une fable sur le Bien et le Mal avec Piccoli dans le rôle de Méphisto.

Diffusion le 10 à 20h35 sur TF1.

LE VOL DE L'AIGLE

Les idées fausses

Téléfilm de E. le HUNG, avec S. Reggiani, E. Tallien, B. Avoine et V. Silver

Popaul (Simon Reggiani) est issu d'une famille située au bas de l'escabeau (de Bourgogne) social. D'après l'évangile marxiste, il serait donc membre du prolétariat. Autrement dit sa mère est alcoolique et son géniteur, cambrioleur de père en fils, suit des stages de formation professionnelle en prison (serrurerie, plomberie...).

Le pauvre Popaul a le cul entre deux chaises. D'une part son père qui sort de temps en temps de sa cage à poule pour revenir dans leur cabane à lapin, veut lui apprendre le boulot, et d'autre part, Bernard

(E. Tallien), un copain intello, le pousse à sortir de la masse et à devenir quelqu'un.

Suite à un cambriolage manqué, le père de Popaul retourne en prison, mais cette fois le fils décide de trouver de l'argent afin de l'en faire sortir. Quand on est pauvre, à moitié analphabète, et quand on a vu un ou deux Belmondo, le plus simple moyen pour trouver de l'argent, c'est d'aller à la banque... Mais une fois de plus, rien ne se déroule comme au cinéma...

Voici le premier volet d'une nouvelle série de "Cinéma 16" qui traite des sujets contemporains sous l'angle de l'humour. Premier essai réussi, un scénario original, une réalisation honnête et une remarquable interprétation de petits jeunes (surtout Simon Reggiani), voilà plusieurs bonnes raisons de vous botter le train si vous le manquez.

Diffusion le 7 à 20h35 sur FR 3



Photo FR 3

ET L'ŒIL REGARDAIT CAIN

Meurtres en direct

Film de Richard Brooks (1982) avec Sean Connery, George Grizzard, Katherine Ross et Hardy Kruger.

Aujourd'hui, l'image règne en maître sur la vie des humains. Super star, le téléreporter émet en direct de n'importe quel point chaud du globe avec une caméra vidéo. Il représente l'œil universel, l'inquisition cathodique. Effrayant mais divertissant, bon cauchemar.

-Flash back- Panique à bord de la planète Terre, on a piqué une paire de bombinettes nucléaires. Chantage terroriste. L'ordre et la sécurité du globe va dépendre d'un seul homme : Sean Connery. Non, ce n'est ni James Bond, ni Superman, ni Superdupont, ni même Superphacochère mais -zoom- Patrick Hale, grand reporter devant l'éternel mais derrière la caméra.

-Flash Info- Hale, la caméra à l'épaule, enquête sur la piste des groupes terroristes. Brèves-Greenpeace dément toute responsabilité dans cette affaire. Commentaire de source autorisée : vraisemblable, car les ba-

leines ne survivraient pas à la pollution atmosphérique qui résulterait d'une explosion nucléaire.

-Flash Info- Hale a trouvé un individu suspect, à toi Patrick. Gros plan sous tiré -en direct par satellite- sur un individu habillé de cuir noir, l'œil méchant et l'imprécation à la bouche "Comment veux-tu que je vive sur un accord mineur quand la Radio-active ouuuuaooooouuh !" Hélas, il ne s'agit que d'un opportuniste, la menace persiste. -Dernière nouvelle- Pour cause d'ultimatum expiré, le dernier journal ne sera pas présenté par ...biiip-biiip-biiip...

Diffusion le 10 novembre à 21h00 sur Canal +.



Photo C +

Lundi 4 Novembre

- 20h30 C + : BERCY BEAUCOUP (1er anniversaire)
- 20h35 A2 : LE SANG DES AUTRES n° 2
- 20h35 TF 1 : FLICS DE CHOCS (ciné-toc)
- 20h35 FR 3 : L'HERITIER (télé-rente)
- 22h05 TF 1 : ETOILES ET TOILES
- 22h10 A2 : LE CERVEAU n° 2
- 22h40 C + : KRAMER CONTRE KRAMER (voir 106)

Mardi 5 Novembre

- 20h30 C + : LES SOUS DOUES EN VACANCES
- 20h35 FR 3 : LA JAVA DES OMBRES (voir CURIO)
- 20h35 TF 1 : COMMISSAIRE MOULIN (redif)
- 20h35 A2 : LA GUERRE DU FEU (voir article)
- 22h20 TF 1 : HOLOCAUSTE NUCLEAIRE
- 22h25 C + : NEW-YORK 1997 (spectaculaire)
- 23h50 C + : LA DAME DE SHANGAI (voir 105)

Mercredi 6 Novembre

- 20h30 TF 1 : ARSENE LUPIN (redif)
- 20h35 FR 3 : AU NOM DE L'AMOUR
- 20h35 A2 : LE TRESOR DE LA MONTAGNE SACREE
- 21h00 C + : TUEURS DE FLICS (histoire vraie)
- 21h35 FR 3 : THALASSA
- 21h55 A2 : MOI...JE (pas terrible)

Jeudi 7 Novembre

- 20h30 C + : LA CHAMBRE DE L'EVEQUE de D. Risi (77) avec V. Gassman, P. Dewaere et Ornella Muti.
- 20h35 FR 3 : LES IDEES FAUSSES (voir article)
- 20h35 TF 1 : COLOMBO (redif)
- 20h35 A2 : TOUT LE MONDE PEUT SE TROMPER (dixit les acteurs fourvoyés)
- 21h55 TF 1 : INFOVISION

Vendredi 8 Novembre

- 20h35 A2 : JEU SET ET MATCH (balle de ...)
- 20h35 FR 3 : LE PARIA n° 5
- 20h35 TF 1 : CARNAVAL : Variétés géniales
- 21h00 C + : FOOTBALL : Nice-Lille
- 21h35 A2 : APOSTROPHES
- 21h35 FR 3 : VENDREDI : VGE
- 21h40 TF 1 : MULTIFOOT
- 22h35 C + : UNE RAVISSANTE IDIOTE (B. B. pastiche mata-hari)
- 23h00 A2 : LA COLLECTIONNEUSE (voir CURIO)

Samedi 9 Novembre

- 20h35 TF 1 : L'ENFANT BLEUE (méli-mélo)
- 20h35 A2 : DEMAIN C'EST DIMANCHE
- 20h35 FR 3 : DISNEY CHANNEL
- 22h10 TF 1 : DROIT DE REPONSE
- 22h15 A2 : LES ENFANTS DU ROCK
- 22h15 FR 3 : DYNASTIE

Dimanche 10 Novembre

- 20h35 A2 : LES TEMPS DIFFICILES : théâtre
- 20h35 TF 1 : UNE ETRANGE AFFAIRE (voir article)
- 20h35 FR 3 : CARICATURES : Faizant
- 21h00 C + : MEURTRES EN DIRECT (voir article)
- 22h30 FR 3 : LA PRISON (voir CURIO)

SILEX M'ÉTAIT CONTÉ

La guerre du feu

Film de J-J. Annaud (1980-82) avec Everett McGill, Rae Dawn Chong, Ron Perlman et l'arche de Noé d'après le roman de J. H. Rosny.

Flash-back de 75.000 ans, la joyeuse époque des hommes des cavernes. Les Ulams, homo sapiens propres sur eux (cuirs signés Mc Laren) vivent dans l'insouciance qui caractérise leur classe sociale lorsqu'ils se font attaquer par une bande de loubarbs nudistes, les Kzammms. Ces prolos effectuent des raids périodiques dans les beaux quartiers "destroy, destroy" histoire de bouffer du Ulam, ces évolués qui utilisent le FEU. Dans le cours de la bataille les Kzammms, partisans de la viande crue, dé-

truisent le symbole honni. Or les Ulams ne savent pas faire le Feu. Et passer l'hiver sans feu, c'est engelures et



constipations garanties. Trois jeunes guerriers Amoukar la massue, Gem l'arc, et Naoh la raquette partent voler du feu. En cours de route, ils rencontrent Ika, une femelle de la

tribu des Ivaka, une ethnie complètement décadente. Imaginez un peu, ces gens-là habitent des huttes, font de la poterie, inventent la cosmétique et créent du feu à partir de brindilles. Et en plus, ce sont des pervers sexuels, ils coïtent par-devant !

Tout un monde s'écroule pour Naoh. Englué dans ses préjugés bourgeois acceptera-t-il le déclassement social de sa caste ?

Après COUP DE TETE (1977), étude sur la symbolique du ballon rond chez les ouvriers du bas-cambésis, Annaud entreprend une vaste fresque sociologique sur l'origine du football. Premier épisode (LA GUERRE DU FEU, génial) au stade Néan Der Thal (les Ulams écrabouillent les Kzammms 5 morts à 2, une défaite cuisante). Avec ce match finit l'époque où l'on prenait des vessies pour des lanternes. En effet, une fois établi l'usage du feu comme source lumineuse, Naoh repousse du pied la vessie gonflée d'air. Ce fut le pre-

mier shoot de l'histoire footballistique.

J-J. Annaud tourne actuellement le second volet de sa fresque : LE NOM DE LA ROSE. Situé au moyen-âge, il décrit un affrontement de soule entre Dominicains et Franciscaïns, une rencontre comptant pour le ciboire eucharistique de 1245. Rappelons que la soule représente la première



Photo A2.

tentative de codification écrite du football. Souhaitons bonne continuation à ce jeune passionné du ballon rond.

Diffusion le 5 à 20h35 sur A2.

curiosités :

LA COLLECTIONNEUSE

Film d'Eric Rohmer (1967) avec P. Bauchau, H. Politoff, D. Pommereulle et M. Bardot

Haydée (H. Politoff) collectionne les mâles, elle accumule les mecs, les hommes, les garçons... Sur la Côte d'Azur, Adrien rejoint Daniel afin de passer des vacances tranquilles dans une villa isolée à Saint-Tropez. La présence imprévue d'Haydée déplaît à Adrien avide de solitude qui pousse Daniel à coucher avec Haydée, mais ce dernier refuse trouvant plus excitant de ne pas figurer dans sa collection.

Adrien traite Haydée avec mépris mais cette dernière s'en contrefoit. Méprisée mais prisee, Haydée multiplie les conquêtes masculines au grand dépit d'Adrien qui ne sait

décidément pas ce qu'il veut, ce fada. Ce film est dans la lignée des oeuvres de Rohmer. Tendre et attachant, il dégage un certain "kjuwtznkfg" qui fait qu'on aime bien... ou pas du tout.

Diffusion le 8 à 23h00 sur A2



Photo A2

LA PRISON

Film de Ingmar Bergman (1948) avec Doris Svenolund, Birger Malmstein, Hasse Ekman et Eva Henning.

Le premier long-métrage où Bergman s'éclate à discourir sur la vie et la mort, le Bien et le Mal, le conscient et l'inconscient. Il approfondit ici l'aspect mensonger des scénarios de film, leurs prolongements dans la vie des gens du cinéma, l'interaction entre la réalité et la fiction. Sommes-nous libres ou prisonniers ? Et de quoi ?

Diffusion le 10 à 22h30 sur FR 3 en V. O.

LA JAVA DES OMBRES

Film de R. Goupil (1983) avec T. Karyo, F. Camus, D. Sandre et J-P. Aumont.

Xavier (T. Karyo) est en prison pour crime de terrorisme. Dehors des gros bonnets de

l'espionnage le font sortir. Une fois libre, Xavier croit qu'il va pouvoir agir en toute quiétude, mais en fait d'activités autonomes, il est manipulé par le bout du nez par un boudiné afin d'éliminer le chef d'un



Photo FR 3

groupe terroriste d'extrême droite. Confuse, l'histoire finit en eau de boudin mais l'originalité de la démarche et la qualité de l'interprétation méritent le détour.

Diffusion le 5 à 20h35 sur FR 3.

édito

Dieu que cette semaine est nulle ! Rendez-vous compte mes petits chéris que ce Mercredi 30 Octobre a été le jour le plus noir de l'année pour le critique cinoche. Sous la torture on m'oblige même à vous servir une resucée des sorties de la semaine dernière. Quelle honte ! Et quand par hasard y'a quequ'chose de neuf, y'a tromperie sur la marchandise. J'explique : tiens, tu vois la photo, là tout contre l'édito ? Eh ben c'est une photo des "Noces de Figaro" (le film de l'opéra de Mozart), film qu'ils ont osé sortir mercredi alors que ça date de 1976 et que c'est déjà passé deux fois à la télé !! Alors qu'est-ce qui me reste de beau dans la vie si j'vois plus de nouveaux films... Rien, que dalle ! (NDLJC : Et moi alors connard !) Alors merde, je craque, j'ai décidé de

me venger sur les rares toiles qui passaient par là, ça pue le massacre mais ça m'a fait tellement de bien !
Jacq L. Kane



HOLD-UP

d'Alexandre
ARCADY

Avec Jean Paul BELMONDO (tiens, j'étais pas au courant... il joue GRIMM, le clown), Guy MARCHAND (Georges), Jean Pierre MARIELE (LABROSSE, le chef de la police), Jacques VILLERET (le chauffeur de taxi, délirant et tordant) et Kim CATTRAL (la nymphomane de POR-KY'S et une des ratées de Police ACADEMY).

Si tout était normal dans le monde du cinoche, je devrais être en train de massacrer le nouveau Belmondo. D'abord j'aime pas ce qui est réglé comme du papier à musique et le Bébel nouveau nous arrive, comme chaque année, fin octobre. Ensuite cet âne bête n'organise toujours pas d'avant-premières pour les journalistes... il nous méprise pasqu'on a pas assez souvent passé la brosse à retenir sur ses films ! C'est donc le visage masqué que je me suis jeté dans une banale salle des Champs Elysées, au milieu de la populace ringarde qui daigne encore se déplacer pour CA ! Le pire de tout, c'est que je suis obligé de garder ce masque, de ne plus sortir de chez moi... parce que j'ai aimé, voilà je l'ai dit, vous êtes contents ? !!

13/20 **clap!**

Oh, ça a pas été le délire; l'ensemble est encore hyper-lourdingue et Arcady continue de filmer avec des sabots énoormes comme dans ses précédents épisodes pied-noirs (Le Grand Pardon, Le coup de Sirocco, etc...). Mais la honte complète pour moi, ça a été de rigoler, ouais de me marrer, et pas qu'une fois et même de pleurer de rire quand Villeret fait son numéro. Alors oui, y en a que pour Bébel, il est toujours agité des mêmes tics, il en fait toujours des tonnes mais quand il se prend pas au sérieux, il est vraiment extra !! J'ai suffisamment gerbé sur ses montagnes guerrières et pseudo-sanglantes (le Professionnel, Le Marginal) pour pas me réjouir du retour de "L'Incorrigible" ou du "Magnifique". Et puis, même si on les voit



pas assez, les mecs qui l'entourent sont tous formidables : Georges, le bon vieux pote, connu en prison, un vrai minable qui suit Grimm comme un toutou suit son maître, et Labrosse, le chef de la Police de Montréal, balourd et très vite dépassé par les événements ! Y aurait juste la petite Lise qui, à part sortir son bide à la perfection, n'est vraiment pas dans le coup,



au niveau des autres... bien qu'elle participe très activement au coup, au braquage, au HOLD UP. Faudrait pas l'oublier çui-là, le fameux hold-up. En deux mots Grimm a décidé de se farcir la Banque Intercontinentale du Canada, réputée inviolable. Alors à braquage impossible, mise en scène incroyable : il rentre dans la banque déguisé en clown, alors que Georges y est déjà, déguisé... en client (donc presque pas déguisé). C'est le clown lui-même qui va déclencher les alarmes, qui va se payer la gueule des clients, du directeur (quel con, çui-là), de la police... et ressortir de la banque sans se faire choper, et avec le pognon. Vous voulez en savoir plus ? Là, je dis non et non, n'iet c'est pas parce que Mōssieur Belmondo a été odieux avec nous qu'on va rentrer dans son jeu; vous ne saurez rien de plus sauf si vous vous déplacez au cinoche (faut que je leur explique tout !!!). J'continue quand même un peu pour vous dire qu'en fait le hold-up n'est que la première partie du film (trop courte); pour le reste les 3 complices (j'ai bien dit les trois, cherchez l'erreur !) vont désespérément tenter de rejoindre l'aéroport pour s'envoler vers Paris et vers la tranquillité. Evidemment ça va pas être la chose la plus facile du monde entre le fameux taxi à dévaliser, un bus d'écoliers à voler, un gros balaise qui les tamponne avec son monstrueux bahut, quelques barrages de flics à franchir et d'autres petites gâteries quelquefois un peu barbantes ! Vous faites pas tout ce mourron... bien sûr qu'ils s'en sortiront et même avec le pognon, excusez du peu. Ça fait toujours un bien énorme quand, comme moi, on a un abonnement avec la fourrière, quand les flics restent de grosses truffes de bout en bout du film. Alors on va pas chipoter sur des petits riens qui me feraient passer pour le dernier des snobs... les dialogues sont bien décevants (pour tant signés Francis Veber) par exemple, mais quand on rigole ça ne compte pas. Bon, allez, je craque, je vous donne l'autorisation suprême de vous déplacer pour vous en mettre plein le gosier. OK, mais je ne l'avais jamais oublié, Belmondo est un acteur de première, la grande classe même. Il arrangerait encore un peu son image publique ou son choix de films et ça serait parfait !

LES ENVAHISSEURS SONT PARMIS NOUS

de Michaël
LAUGHLIN

Avec Paul LE MAT (Charles Bigelow, le prof à la recherche de la vérité et de sa femme, très, très nul), Nancy Allen (Betty Walker, la journaliste foireuse, la seule un peu digne dans ce borborygme), Diana Scarwid (Margaret, l'ex-épouse du prof, déjà passée du côté de l'ennemi).

Centerville, Illinois en 1958 : un bled bien pourri, le calme règne, tout le monde se couche, deux petits jeunes finissent de se bécoter dans une baignoire... et, gros comme une baleine, tu devines que c'est là que va se pointer la chose, l'horreur sans nom. Ça loupe pas, t'as un vaisseau spatial grotesque qui s'amène et qui dégueule deux, trois soucoupes volantes en carton pâte. Tu sais déjà que les drôles d'envahisseurs se signalent par une abondante lumière bleue qui annonce leur passage, style Attila et les Huns, bref une arrivée désarmante de banalité et tu te dis que ça ne fait que commencer !!

Puis hop, on se retrouve à New York, de nos jours (comme c'est original !). Là un pauvre nase de prof d'entomologie (la vie des insectes, des d'ignorants) voit débouler son ex alors qu'il filait la pâtée à son chien. Elle lui annonce qu'elle se tire à Centerville (pas croyable !) et qu'elle lui laisse leur morveuse sur les bras pour quelques jours (elles disent toujours ça). Bien sûr elle va pas revenir, il va partir à sa recherche, toujours l'oeil coincé et la bouche grande ouverte : il sait faire que ça, le pauvre, on a dû lui dire que c'était comme ça qu'il fallait jouer dans un film !! Bref, il va lui arriver plein de gros bobos à Centerville, il va se trainer jusqu'à New York où, comme de bien entendu, personne ne va croire qu'il a vu ces monstres. Il va devoir (quelle honte !) se lever une simili-journaliste pour qu'y soit plus seul et pour qu'elle puisse déguster, à son tour, quelques pruneaux bien sentis de nos charismants extra-terrestres. Ah oui, j'allais oublier, les envahisseurs ont suivi Charles Bigelow à New York pour lui faire la peau et lui faire regretter d'avoir mis le nez dans leurs affaires

privées (même qu'ils ont passé un contrat avec le gouvernement américain... pour vous dire si c'est plausible !). On passe alors de joyeux moments entre une pluie de rayons lasers bleus et tueurs (switchhh) et d'autres batailles ridicules qui m'ont rappelé ma tendre enfance, quand j'attaquais mes petits copains avec ma panoplie de Spiderman.



Le prof et la scribouillarde vont enfin faire un crochet par un asile pour rencontrer un pauvre abruti qui les a vus; oui, oui, j'vous jure ils m'ont piqué ma femme et mes enfants, snif, mais pas moi pasqu'il fallait quelqu'un pour raconter l'histoire aujourd'hui. Pour finir, les trois retournent à... Centerville (quelle angoisse !) et chassent les envahisseurs; et même que tous ceux qui étaient morts pour de semblant, eh ben tous ils ressuscitent, youpii !

5/20 **clap!**

Est-ce que c'est vraiment la peine de vous faire un dessin? Vous avez quand même compris à quel point cette chose peut être nulle; c'est pompé intégéral sur le feuilleton "Les Envahisseurs" sauf que le feuilleton il date des années cinquante et qu'il faut être futé pour refaire exactement le même truc 25 ans après ! Surtout quand un grand comme Spielberg ou comme Lucas est passé par là entre temps. Le pire de tout c'est que le réalisateur avoue son admiration pour les vieilles toiles de science-fiction et qu'il finit par cracher qu'avec le budget dont il disposait il pouvait guère faire plus grandiose. Je me permets de lui adresser un bon conseil, encore vaguement amical : qu'il s'abstienne la prochaine fois !!

AMUSE-GUEULES

LE CHEVALIER DES SABLES

de Vincente Minnelli

Avec Elizabeth TAYLOR (elle-même), Richard BURTON (lui-même), Eva MARIE-SAINTE (la blondasse de "La Mort aux trousses" d'Hitchcock), Charles BRONSON (Tout jeune mais déjà si musclé).

Au départ tu te dis : c'truc-là n'a strictement aucun intérêt. Taylor est Laura Reynolds, une peintre nulle qui vit avec son fils sur une plage Californienne (le rêve, quoi !). Elle est forcée par un juge nase de foutre son gosse

à l'école; le pensionnat glacial est dirigé par Burton, un pasteur bien raide et pas vicieux pour un sou, semble-t-il. Le temps de s'égarer dans des trucs sans importance et hop !, voilà le pasteur et la peintre dans le même pieu. Mais ouin, snif ! Cet amour est impossible dans cet univers impitoyable ! Bref, c'est Hollywood tout craché et à jeter. Mais con, y'a un os : Burton est mort l'an dernier alors même la plus ringarde de ses coucheries nous fait baver un max. Mais attention, le pire arrive : le pire c'est que ça m'a plu, j'ai dégouliné à fond dans cette saloperie de pot de miel, même que j'étais tout chose quand c'était fini. Alors ça m'en coûte mais allez-y de ma part, ça leur fera plaisir !

GUERRE DE RELIGION

Malheur, les cucu-cathos ont encore frappé ! Après la France, l'Italie c'est aux Etats-Unis que les ligues catholiques bien pensantes (!) emmerdent les cinéphiles et les empêchent d'assister aux projets de "Je vous salue Marie" de Godard. Bonjour les cons : pas nombreux mais encore trop pour faire chier le

monde. Bonjour l'intolérance : ils gueulent à cause des scènes de nu et du langage obscène du Godard alors qu'ils se baffrent de Dallas qui est plus pire que pire ! Moi j'en chope des crampes aux mâchoires quant on sait que le même film avait obtenu le prix international CATHOLIQUE du cinéma au festival de Berlin. Tous des tarés, et en plus pas d'accord entre eux, c'est vous dire s'ils sont cons.

LE SECRET DE L'ÉPÉE

dessin animé de
FILMACTION

Avec MUSCLOR, She-Ra et tous leurs petits amis.

Si vous avez plus de dix ans, vous êtes aussi emmerdés que moi; vous n'avez absolument pas idée de l'importance de la vie de Musclor pour vos petits frères, et petites sœurs à l'occasion. Alors il paraîtrait que cette combinaison de Goldorak, Robin des Bois et Rambo serait l'un des moments de télé préférés des petits chéris. Le style feuilleton intarissable, à rebondissements multiples, et qui rend les mômes complètement accros, vissés devant le poste, attendant avec l'angoisse que l'on devine la suite au prochain épisode. D'où le raisonnement infâme des producteurs de cette divine fumisterie : pour se faire encore plus de blé, y a qu'à rallonger la sauce et la transformer en film; en comptant les morveux et leurs parents ça fait un paquet de ronds à laisser à la caisse.

En gros c'est l'histoire du prince Adam qui doit partir à la recherche d'un inconnu, à l'aide d'une épée magique qui va lui permettre de reconnaître la personne mystérieuse. Il se pointe chez les mauvais de la planète Etheria, qu'il massacre en moins de deux pasqu'il a la faculté de devenir invisible et de se transformer en Musclor (quel suspens !!). Mine de rien, la bataille la plus rude sera celle menée contre une nana, Adora, belle salope qui, grâce à l'épée, découvrira qu'elle est en fait la soeur jumelle de Musclor. Tout à coup, on se rappelle que les parents de Musclor avaient perdu



l'une de leurs filles alors qu'elle n'était qu'un bébé : ils devaient en avoir tellement qu'une de plus ou de moins ça se voyait pas dans le tas ! Bon, j'vous délire du reste pour vous dire que, bien sûr, tout se termine bien, ce c'est un conte de fées, donc qu'il faut être indulgent, et gagnagnagnagna !!!

3/20 **clap!**

Ouais, mais n'est pas Walt Disney qui veut : ils ont bien essayé de déterrer tout ce que ce genre de connerie pouvait compter de choses archi déjà vues, ça ne m'a pas arraché le moindre gramme d'intérêt. Oui mais si ça plaît aux petits, il ne me reste plus qu'à abdiquer. Beurk !!!

CLAP PARADE

01	TROIS HOMMES ET UN COUFFIN	18
02	LA ROSE POURPRE DU CAIRE	18
03	RECHERCHE SUSAN, DESESPÈREMENT	17
04	ESCALIER C	17
05	ELSA, ELSA	15
06	PORC ROYAL	15
07	MAD MAX III	14
08	DUST	14
09	RAN	14
10	WITNESS	14

BD!

ebdito

Je ne vous demande jamais rien.

C'est vrai, non ? Vous m'avez déjà vu, moi, gentil comme je suis, prenant pas beaucoup de place, calé entre le poêle et le coin du mur, silencieux, vous demander quelque chose ? Un peu d'argent pour une bonne cause, un instant d'attention, une caresse ? Jamais. Je ne vous ai jamais rien demandé. Mais aujourd'hui, c'est particulier. Je vais vous demander - oh, ce n'est pas grand chose, dans toute mon humilité je n'oserais pas demander trop un petit effort. Juste un petit effort.

Levez-vous. Habillez-vous chaudement et sortez de chez vous. Là, comme ça. Allez chez votre libraire. Ce n'est pas énorme, ne me dites pas qu'il est à 50 bornes de chez

vous, je ne vous croirais pas. Entrez.

Dites bonjour à la marchande de journaux. Si elle vous demande ce que vous voulez, dites que vous jetez juste un coup d'oeil. Et c'est vrai, la seule chose que je vous demande, c'est de jeter un coup d'oeil.

Allez au rayon bandes dessinées. Sur la gauche du présentoir, il y a une espèce de bac recouvert de papier rouge qui s'effiloche. Dans ce bac, les albums de BD qui dépassent le format standard. Vous le voyez ? Ok.

A l'intérieur de ce bac, il y a un album dans les tons bleus qui s'appelle "Mémoire des écumes" de Caza et Lejalé. Prenez-le. Feuillotez-le. C'est tout. Faites ça pour moi.

Milou

BD Parade!

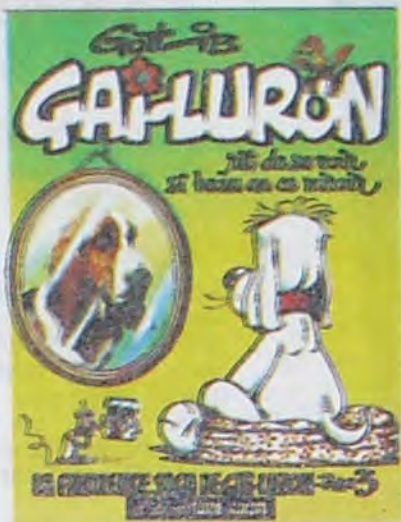
TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	17
MEMOIRE DES ECUMES	CAZA/LEJALE	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
TSCHAW	EDIKA	16
DOCTEUR VENTOUSE	BRETECHER	16
GAFFES ET GADGETS	FRANQUIN	16
DELTA - JEREMIAH	HERMANN	16
GLAMOUR BOOK	LIBERATORE	16
LES DEUX DU BALCON	MASSE	16
THORGAL	ROSINSKI/VAN HAMME	16
LES FOUDRES D'HYPSIS	CHRISTIN/MEZIERES	16

RE



Le Tome 3 de la saga de Gai-Luron vient d'être réédité en couleurs avec une couverture cartonnée.

GAI-LURON RIT DE SE VOIR SI BEAU EN CE MIROIR de GOTLIB chez AUDIE, 45 déjà.



ENFIN

Caza et Lejalé viennent de pondre une oeuvre qui marquera la bande dessinée autant que "2001, l'odyssée de l'espace" a marqué le cinéma. Carrément. D'abord, parce que ce n'est pas

suite de dessins retraçant l'histoire d'une entité depuis la création de l'univers jusqu'à sa fin. L'entité en question est un homme tout ce qu'il y a d'humain et l'on pourrait se demander comment ce couillon a fait pour se retrouver au commencement de l'univers alors qu'il était même pas né, d'abord. Eh bien justement, il ne faut pas se le demander.

C'est d'ailleurs pour cette raison que vous n'êtes absolument pas obligé d'aimer. Il y a des gens qui ne peuvent pas faire abstraction de telles questions et qui ne supporteront pas plus cet album qu'ils n'ont supporté 2001. C'est juste beau, il n'y a pas d'histoire précise, pas de structure, pas de prétexte. C'est un poing dans la gueule ou quelque chose d'inintéressant, selon les gens. Regardez avant d'acheter et permettez-moi de mettre plus de points d'exclamation que le maximum autorisé.

MEMOIRE DES ECUMES de CAZA et LEJALE chez DARGAUD, 56 francs.



de la bande dessinée. Ce n'est pas non plus de la recherche graphique, ni des tableaux. Il n'y a pas de nom, tellement c'est rare, c'est vous dire. C'est une

TOUNGA EST UN PIPO

Rahan - Toi être pompeur. Toi avoir tout copié sur moi.

Tounga - Toi travailler chez les rouges. Toi être sale coco.

Rahan - Oui, mais moi gagner plus de "feuilles avec des images" (1) que toi.

Tounga - Moi te pomper encore plus et gagner encore plus.

Rahan - Toi être pâle imitation. Toi pas valoir un "morceau de métal à bout pointu" (2).

Tounga - Moi avoir histoire, pas morale. Lecteurs pas aimer ta morale.

Rahan - Moi être vrai homme préhistorique, l'original. Moi avoir inventé la façon de parler que nous utilisons actuellement.

Tounga - Et alors ?

Rahan - Et alors, je trouve bizarre que tu connaisses le mot "propulseur" et pas le mot "serpent", dans ton dernier album. Pourtant, tu vois des serpents plus souvent que des propulseurs, non ?

Tounga - Là n'est pas la question, on s'écarte.

Rahan - On ne s'écarte pas du tout, c'est le "noeud" (3) de l'affaire ! C'est pour ça que t'es nul !

Tounga - Ben vas-y, dis tout de suite que je suis nul !

Rahan - Mais qu'il est con ! C'est ce que je suis en train de

dire, banane ! Chers lecteurs, la preuve est flagrante : Tounga est plus con que moi, inutile d'acheter son album.



Milou - J'aurais pas dit mieux.

- (1) Fric.
- (2) Clou.
- (3) Point crucial.

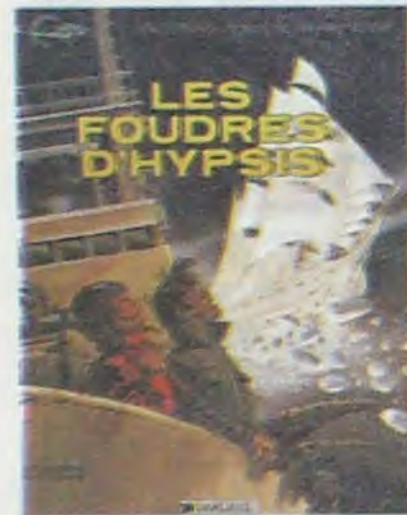
LA DERNIERE EPREUVE de AIDANS aidé par son studio chez LOMBARD, 33,50 décalcomanies de Rahan.



LA SUITE

Le Valérien nouveau vient de sortir. Bonne cuvée.

Lorsque soudain, voilà-t-il pas que deux choses : d'abord, cet album est la suite du précédent (entendez par là que ce ne sont pas deux histoires indépendantes, mais une seule présentée en deux tomes) et ensuite, Valérien et Laureline, nos héros, rencontrent Dieu.



Pas que Dieu, d'ailleurs. Jésus, ce vieux baba, est là aussi, ainsi que le Saint-Esprit. Question :

que vont-ils rencontrer dans le prochain album pour qu'il soit aussi intéressant que celui-ci ? Inutile de chercher à le lire sans avoir lu le précédent. C'était un avertissement qui vous était offert par Milou.

Bon, le dessin, l'histoire, les personnages, tout ça, faut vraiment que je vous en entretienne ? Vous croyez ? Parce que Valérien et Laureline, si vous ne les connaissiez pas, vous ne seriez pas en train de lire cette page. D'où je déduis que vous les connaissez. Du fait que vous les connaissez (j'évite les répétitions au maximum, croyez-moi), je déduis que soit vous les aimez, soit vous ne les aimez pas (je sais, je ne me foule pas dans mes déductions, mais je voudrais bien vous y voir, merde). Si vous les aimez, vous allez l'acheter quoi que je dise, sinon, vous ne l'achèterez pas quoi que je dise aussi. Alors ça sert à quoi que je me décarcasse à écrire un article à la con ? Faites comme vous voulez.

LES FOUDRES D'HYPSIS de MEZIERES et CHRISTIN chez DARGAUD, 35 à la con.

SALUT LA PROMO! VOIR PAGE 19

CHUIS MORT



Vous savez ce qu'est un fumetti, bande de crétins ?

Excusez-moi, je suis un peu énervé. Je sais, je ne devrais pas vous injurier, après tout c'est vous qui me faites vivre, tout ça. Ca m'a échappé. Excusez-moi. Je retire "crétins". Savez-vous ce qu'est, très chers lecteurs, ce que l'on nomme couramment un "fumetti" ? Bien sûr, que vous le savez. Je ne me permettrais pas de mettre vos compétences bédéphiles en doute. Je le rappelle quand même, au cas où la chose vous échapperait.

Un fumetti est l'équivalent italien des Blek, Akim Color et autres Zembra, sauf qu'au lieu de traiter de seigneurs de la jungle, ça cause plutôt de cul. C'est un périodique petit format, exécuté par de piètres dessineurs (à ce propos, une parenthèse : saviez-vous que l'histoire "Blek contre les lions" de Blek Spécial Hors-Série N° 72 a été entièrement dessinée par Carali ?), vendu une poignée de lires et généralement de peu d'intérêt.

Nécron est un fumetti. Alors pourquoi ces crétins (excusez-moi, je retire) d'Albin Michel éprouvent-ils le besoin non seulement de le publier en album,

mais en plus d'en faire une série ? A preuve, le tome 2 vient de sortir. Il est aussi nul que le premier. Alors ? Les milieux autorisés s'interrogent : "Albin Michel sont-ils des crétins ?" Finalement, les milieux autorisés retirent.



NECRON 2 de MAGNUS et c'est un pseudonyme parce qu'il a honte, chez ALBIN MICHEL, 49 fois le prix d'un Blek, même Hors-Série.

SINGE



Ca alors ! C'est Dimberton tout seul qui a fait ça ? Etonnant ! D'habitude, plus c'est nul, plus il y a de scénaristes, coloristes, inspirateurs et muses en tous genres. Eh ben non, tout seul. Bon.

Un savant fou construit un robot et vole un cadavre de singe pour le dépecer et vêtir le robot de sa dépouille, ce qui lui permet de s'introduire chez le plus grand milliardaire du monde, qui justement possède le frère jumeau du singe. C'est con, hein ? Voilà. Vous avez compris.

LE SINGE de DIMBERTON chez MILAN, 36 pages inutilés.



OISEAU

Dans la collection "Images de l'histoire du monde", voici "l'Oiseau flamboyant" qui est une aventure de Timour.

On m'a dit (quelques fois, je me laisse influencer) que c'était très bien pour les jeunes, que ça les branchait parce que ça causait de huns, de Gengis Khan, de Timour qui protège tout le monde, tout ça. Vu le dessin, je ne vois pas comment ça peut accrocher qui que ce soit, quelle que soit l'histoire. En plus, Timour a une tête de future victime du Sida.

L'OISEAU FLAMBOYANT de SIRIUS chez DUPUIS, j'ai prononcé 33 fois le mot Sida, aujourd'hui. Greenpeace, un peu moins. Le Sida a gagné.



RATONNADE AU BEUR



Il est difficile de critiquer un album dont l'orientation est sym-



pathique. "Les beurs", ça défend les minorités, ça explique que les gros cons de français ont tort de tirer sur les arabes dans les cités, que les dits arabes ont le droit d'écouter leur musique et tout ça. Je suis d'accord.

Le seul problème, c'est que ça ne m'a pas du tout fait rire. Dans la mesure où c'est sensé être drôle, c'est quand même un peu gênant. Comprenez bien : je n'ai rien contre le fait que cet album soit fait par des beurs, j'ai contre le fait qu'il ne soit pas bon, tout bêtement.

Ce qu'il ne faut pas faire pour ne pas être traité de raciste, quand même.

LES BEURS de BOUDJELLAL et MECHKOUR chez ALBIN MICHEL, 45% de harissa dans la pâte à colle.

HISTOIRE DE BATEAUX



Voici une histoire parue dans Spirou en 1968. Alors que les événements faisaient rage, Follet et Tillieux concoctèrent cette histoire mettant en valeur des sentiments qu'ailleurs on s'acharnait à abattre. Quelle belle phrase.

Follet, outre le fait qu'il porte le seul nom qui lu à l'envers donne telof, est aussi le seul à savoir dessiner des bateaux sur une mer déchainée. Ce qui tombe drôlement bien, car c'est justement le sujet de l'histoire.

Le Bagarreur, pris dans une tempête, croise le chemin d'un autre bateau qui semble abandonné. Le capitaine du Bagarreur décide alors de le remorquer jusqu'à Boulogne où il se rend. Mais cela ne se fera pas sans mal, pour plusieurs raisons : d'abord, si ça se faisait sans mal, il n'y aurait pas d'histoire ; ensuite, le second pose des problèmes déontologiques à son Capitaine, car il est efficace mais insolent et c'est pas le genre de la maison, et finalement parce que cette saloperie de tempête s'obstine à ne pas vouloir s'arrêter.



S.O.S. BAGARREUR

Oh ! Que les couleurs sont nulles. Mais oh ! Que les dessins sont beaux. Et oh ! Que le scénario est classique mais bien.

SOS BAGARREUR de FOLLET et TILLIEUX chez DUPUIS, 33 pas de gag. C'est un album sérieux.



Same Player Shoots again!

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

It's more fun

<p>AMSTRAD</p> <p>1. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>2. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>3. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>4. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>5. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>6. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>7. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>8. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>9. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>10. A NEW TO A NEW... 100</p>	<p>ATARI</p> <p>1. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>2. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>3. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>4. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>5. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>6. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>7. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>8. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>9. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>10. A NEW TO A NEW... 100</p>	<p>APPLE II</p> <p>1. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>2. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>3. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>4. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>5. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>6. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>7. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>8. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>9. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>10. A NEW TO A NEW... 100</p>	<p>COMMODORE 64</p> <p>1. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>2. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>3. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>4. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>5. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>6. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>7. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>8. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>9. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>10. A NEW TO A NEW... 100</p>	<p>ORIC</p> <p>1. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>2. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>3. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>4. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>5. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>6. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>7. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>8. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>9. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>10. A NEW TO A NEW... 100</p>	<p>SPECTRUM</p> <p>1. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>2. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>3. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>4. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>5. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>6. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>7. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>8. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>9. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>10. A NEW TO A NEW... 100</p>	<p>THOMSON MO5</p> <p>1. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>2. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>3. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>4. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>5. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>6. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>7. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>8. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>9. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>10. A NEW TO A NEW... 100</p>	<p>ZX 81</p> <p>1. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>2. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>3. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>4. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>5. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>6. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>7. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>8. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>9. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>10. A NEW TO A NEW... 100</p>	<p>MSX</p> <p>1. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>2. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>3. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>4. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>5. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>6. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>7. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>8. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>9. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>10. A NEW TO A NEW... 100</p>
--	--	---	---	---	---	--	--	--

NOUVEAU JASMIN 2 - PLUS

NOUVEAU PRIX FIN D'ANNEE 2690,00 Frs
En vente directe par correspondance



Le seul « VRAI » lecteur de disquette 3" à DOUBLE TETES et DOUBLE DENSITE

Pour ORIC 1 et ATMOS à 2690,00 Frs
La Société TRAN a mis au point JASMIN 2 - PLUS : nouvelle version du FAMEUX JASMIN 2, avec un circuit « prédiffusé » permettant une forte intégration des fonctions du contrôleur de disquette, d'où renforcement de la fiabilité accompagnée d'une baisse de prix.

ACCÉDEZ DIRECTEMENT, en Basic, n'importe où sur les deux faces de la disquette sans la retourner grâce au FAST T. DOS (Système d'exploitation de disque professionnel de TRAN). Fichiers à accès direct à l'enregistrement, accès séquentiel, accès direct aux secteurs, Matrices ou tableaux etc... Chargement ultra-rapide de 48 K. Octets en moins de 4 secondes.

PRIX GÉNÉRALEMENT CONSTATÉS DANS LES BOUTIQUES : 2990,00 Frs

LECTEUR SUPPLÉMENTAIRE AMPLIBUS	1990 F	JASMIN PRINTER LIVRE TDOS	1995 F
	390 F		150 F

LES TROIS LOGICIELS PROFESSIONNELS : EASYTEXT - MULTIFICH et JASMIN - CALC 1390 F TTC ou DEUX au choix 990 F TTC

NOMBREUX LOGICIELS DE QUALITÉ DISPONIBLES

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE
TRAN sarl. - 53, impasse Blériot
83130 LA GARDE - Tél. : 94.21.19.68

Nom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Date : Tél. :

Désignation	Quantité	Px U. TTC	Mt. TTC
			TOTAL

Ci-joint un chèque

Taux TEG 24,30% sur crédit M. FOLGOAS - Soc Technique ROUSSEAU

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

Bonne chance !

Règlement :

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

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

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

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

ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.

ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.

ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.

ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 160, rue Legendre 75017 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

BON DE PARTICIPATION

Nom : Prénom :

Age : Profession :

Adresse :

N° téléphone : Ville :

Nom du programme :

Nom du matériel utilisé :

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

Signature obligatoire (signature des parents pour les mineurs) :

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

Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef : Gérard CECCALDI

Directeur Technique
Benoite PICAUD

Rédaction
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET

Secrétariat
Martine CHEVALIER

Dessins
CARALI

Editeur
SHIFT Editions 160, rue Legendre - 75017 PARIS
Distribution NMPP

Publicité
Véronique CARRARA
Tél. : (1) 45.63.01.02
5, rue de la Beaume
75008 PARIS
Télex : 641.866 F
Commission paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie : DULAC et JARDIN S.A. Evreux.

SALUT LA PROMO!

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

TRAGIQUES DESTINS 49,00
ZEPPELIN 45,00
FOLIES ORDINAIRES 69,00
HISTOIRES A LA CON 46,00
CE QUI EST EN HAUT 35,00
CHEZ LUCIEN 30,00
CLARKE ET KUBRICK 38,00
A STORY OF WAR 25,00
REGLEMENT DE CONTES 34,00
L'OMBRE QUI TUE 33,00
PALMER LE PRINCE DE LA BD 37,00

NATHALIE 40,00
GUERRES FROIDES 49,00
LES DEMONS DU MISSOURI 35,00

LE NOYE A DEUX TETES BIDOCHONS 38,50
ASSUJETTIS SOCIAUX 45,00
VERCINGETORIX 32,50
LE TROU BLANC 33,00
LES DEUX DU BALCON 64,00
TSCHAW 45,00
LA COULEUR DU VENT 38,00
GAFFES ET GADGETS 33,00
RATS HAMBURGER 28,00
LA NUIT DU SONNEUR 38,00
LA MARQUE DE LA SORCIERE 39,00
QUI ARRETERA CYANURE ? 33,00

COME BACK 33,50
LE MASQUE DE LA PEUR 40,00
THORHAL 33,50
DELTA/JEREMIAH 35,00
LES BEURS 45,00
GAI-LURON 3 45,00
LA DERNIERE EPREUVE 33,50
SOS BAGARREUR 33,00
GRATIN 59,00
NECRON 2 49,00
MEMOIRE DES ECUMES 56,00
LES FOUDES D'HYPSIS 35,00

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal + ville :

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

DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

Tous les beaux, tous les bons logiciels se retrouvent ici. Ils y viennent sans la pub, uniquement pour ce qu'ils ont dans le ventre. Les prix s'approchent du plus bas : normal, nous préférons ramener le soft à sa plus juste valeur. Du coup un bon programme trop cher ne figurera pas dans la page. Les autres sont classés par ordre de préférence, pas par rapport qualité-prix, achetez si vous voulez !

MACADAM BUMPER



Le meilleur des flippers, comme au café, vous tend les bras ! Bourrez-le, massez-le, poussez-le, mais méfiez-vous du Tilt qui viendra punir les violences excessives. Lorsque vous en aurez assez du plateau proposé par l'auteur, créez le vôtre grâce à l'éditeur joint au programme. une réalisation remarquable par son graphisme, ses sonorités et sa simplicité d'emploi. A ne pas manquer.

THE HOBBIT

Le nec plus ultra du jeu d'aventure vous attend au coin de votre micro. Saurez-vous conduire Bilbo à travers tous les dangers de la Comté et des pays environnants jusqu'à Smaug, l'affreux dragon qui osa dérober aux nains leur trésor de

famille ? Sans aucun doute, si vous prenez le temps de découvrir les aventures du Hobbit à travers le fantastique récit de J.R.R. Tolkien, son créateur.



Unique en son genre, en attendant les aventures du Seigneur des Anneaux, le neveu de Bilbo.

LE CRIME DU PARKING

Horreur, enfer et damnation ! La pauvre Odile Conchoux vient d'être découverte découpée en morceaux (ou presque) dans un caddie sur le parking du super-

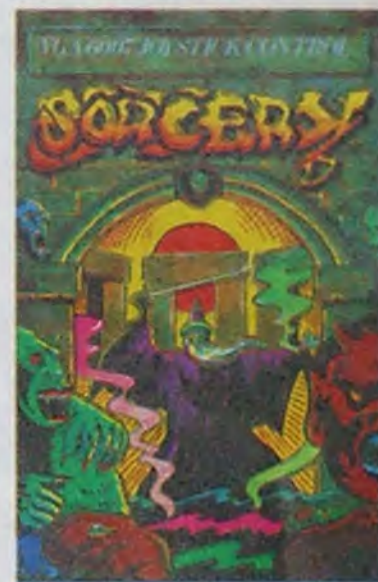


marquette. Avec l'aide de votre superbe secrétaire, tentez de découvrir le meurtrier de la fleuriste dans les plus brefs délais, la police marche sur vos talons et ne vous apprécie pas outre mesure. Un classique roman noir sur votre micro, et vous incarnez le privé en mal d'amour et d'enquête.

SORCERY

Vous avez passé votre enfance, votre adolescence et une grande partie de votre âge adulte à étudier les arcanes de la magie, les enchantements et les sorts. Depuis près de trente ans vous enseignez à de jeunes apprentis les fondements de votre savoir. Horreur ! Ces che-napans viennent de partir en expédition et se sont fait emprisonner. A vous de les délivrer en détruisant toutes les manifesta-

tions du mal qui les retiennent. Graphisme génial et sonorisation à l'avenant. Génial !



TITRE et PLACE

SUPPORT et CATEGORIE

PRIX

GRAPHISME et INTERET

CLASSEMENT COMMODORE

TITRE	PLACE	SUPPORT	CATEGORIE	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 KARATEKA	DISK	A J M	380	*****	*****	
2 MEME LES POMMES DE TERRE	DISK	F V	190	*****	*****	
3 CRIME DU PARKING	DISK	F V	190	*****	*****	
4 LE MUR DE BERLIN VA SAUTER	DISK	F V R	190	*****	*****	
5 HOLD-UP	DISK	F V R	315	*****	*****	
6 SKYFOX	DISK	A J M	275	*****	*****	
7 DALLAS QUEST	DISK	A V R	245	*****	*****	
8 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	290	*****	*****	
9 LODERUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M	275	*****	*****	
10 AZTEC	DISK	A J M	350	*****	*****	
11 OPERATION MERCURY	DISK	F V M	390	*****	*****	
12 CONAN	DISK	A J	275	*****	*****	
13 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	300	*****	*****	
14 PARANOIAK	DISK	F V R	350	*****	*****	
15 EPIDEMIE	DISK	F V R	350	*****	*****	
16 ONE-ON-ONE	DISK	A R M	300	*****	*****	
17 HARD HAT MACK	DISK	A J M	300	*****	*****	
18 BRUCE LEE	DISK	A J M	245	*****	*****	
19 BC'S QUEST FOR TIRES	DISK	A J	190	*****	*****	
20 LUNAR LEEPER	DISK	A J	190	*****	*****	

CLASSEMENT THOMSON

TITRE	PLACE	SUPPORT	CATEGORIE	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 FOX	K7	F J M	145	*****	*****	
2 MANDRAGORE	K7	F V	250	*****	*****	
3 LES DIEUX DU STADE	K7	F J M	155	*****	*****	
4 FBI	K7	F J M	190	*****	*****	
5 AIRBUS	module	F J M	475	*****	*****	
6 AIGLE D'OR	K7	F V	160	*****	*****	
7 ELIMINATOR	K7	F J M	120	*****	*****	
8 SPACE SHUTTLE MOS	K7	F R J	260	*****	*****	
9 INVASION	K7	F J	155	*****	*****	
10 VOX MOS	K7	F L	160	*****	*****	
11 PULSAR II	K7	F J M	120	*****	*****	
12 STANLEY MOS	K7	F J M	125	*****	*****	
13 YETI	K7	J M	140	*****	*****	

CLASSEMENT SPECTRUM

TITRE	PLACE	SUPPORT	CATEGORIE	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 HOBBIT	K7	A V R	135	*****	*****	
2 DARK STAR	K7	A J	95	*****	*****	
3 NIGHTSHADE	K7	A J R	125	*****	*****	
4 HIGHWAY ENCOUNTERS	K7	A J R	100	*****	*****	
5 STARION	K7	A J V	125	*****	*****	
6 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	A V J R	130	*****	*****	
7 PSYTRON	K7	A R J	85	*****	*****	
8 TROIS D MOVER	K7	F L	160	*****	*****	
9 ALIEN 8	K7	A J R	110	*****	*****	
10 SHADOWFIRE	K7	A V	115	*****	*****	
11 NODES OF YESOD	K7	F J	130	*****	*****	
12 UNDERWURLDE	K7	A V	85	*****	*****	
13 GYRON	K7	A J R	130	*****	*****	
14 SUPERSAM	K7	A J	35	*****	*****	
15 FRANK BRUNO'S BOXING	K7	A J	100	*****	*****	
16 BRUCE LEE	K7	A J	85	*****	*****	
17 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F J R	85	*****	*****	
18 SPY HUNTER	K7	A J	85	*****	*****	
19 SABRE WULF	K7	A J	85	*****	*****	
20 METABOLIS	K7	A J	105	*****	*****	
21 CINQ SUR CINQ	K7	F J	69	*****	*****	
22 MEGAHITS	K7	A J	125	*****	*****	
23 THE EDGE	K7	A J V	105	*****	*****	
24 BEACH HEAD	K7	A J	85	*****	*****	
25 ZAXXON	K7	A J	85	*****	*****	

CLASSEMENT APPLE

TITRE	PLACE	SUPPORT	CATEGORIE	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 KARATEKA	DISK	A J M	380	*****	*****	
2 MEME LES POMMES DE TERRE	DISK	F V	190	*****	*****	
3 CRIME DU PARKING	DISK	F V	190	*****	*****	
4 LE MUR DE BERLIN VA SAUTER	DISK	F V R	190	*****	*****	
5 HOLD-UP	DISK	F V R	315	*****	*****	
6 SKYFOX	DISK	A J M	275	*****	*****	
7 DALLAS QUEST	DISK	A V R	245	*****	*****	
8 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	290	*****	*****	
9 LODERUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M	275	*****	*****	
10 AZTEC	DISK	A J M	350	*****	*****	
11 OPERATION MERCURY	DISK	F V M	390	*****	*****	
12 CONAN	DISK	A J	275	*****	*****	
13 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	300	*****	*****	
14 PARANOIAK	DISK	F V R	350	*****	*****	
15 EPIDEMIE	DISK	F V R	350	*****	*****	
16 ONE-ON-ONE	DISK	A R M	300	*****	*****	
17 HARD HAT MACK	DISK	A J M	300	*****	*****	
18 BRUCE LEE	DISK	A J M	245	*****	*****	
19 BC'S QUEST FOR TIRES	DISK	A J	190	*****	*****	
20 LUNAR LEEPER	DISK	A J	190	*****	*****	

CLASSEMENT AMSTRAD

TITRE	PLACE	SUPPORT	CATEGORIE	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 CONFUZION	K7	A J R M	105	*****	*****	
2 SORCERY	K7	A J M	95	*****	*****	
3 HIGHWAY ENCOUNTER	K7	A J	115	*****	*****	
4 MACADAM BUMPER	K7	F J	140	*****	*****	
5 DARK STAR	K7	A J	95	*****	*****	
6 FRANK BRUNO'S BOXING	K7	A J	115	*****	*****	
7 STARION	K7	A J R M	125	*****	*****	
8 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V	160	*****	*****	
9 TANK BUSTERS	K7	A J M	95	*****	*****	
10 SIR LANCELOT	K7	A J M	95	*****	*****	
11 BEACH HEAD	DISK K7	A J	185/110	*****	*****	
12 DOPPLEGANGER	K7	A J	90	*****	*****	
13 SUPER PIPELINE II	K7	A J M	105	*****	*****	
14 ROCKY HORROR SHOW	K7	A J R	110	*****	*****	
15 JAMMIN'	K7	A J M	140	*****	*****	
16 FIGHTER PILOT	DISK K7	A J M	145/115	*****	*****	
17 ALIEN 8	K7	A J R M	110	*****	*****	
18 NODES OF YESOD	K7	A J M	130	*****	*****	
19 THE WAY OF EXPLODING FIST	K7	A J M	130	*****	*****	
20 DEFEND OR DIE	K7	A J	95	*****	*****	

CLASSEMENT ORIC

TITRE	PLACE	SUPPORT	CATEGORIE	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 HOBBIT	K7	A V R	210	*****	*****	
2 SAGA	K7	F V J R	150	*****	*****	
3 AIGLE D'OR	K7	F V R	160	*****	*****	
4 MISSION DELTA	K7	F J R	85	*****	*****	
5 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V	160	*****	*****	
6 BIG BASTON	K7	F J	120	*****	*****	
7 TROIS D FONGUS	K7	F J	140	*****	*****	
8 COBRA PINBALL	K7	F J	120	*****	*****	
9 DOGGY	K7	F J	120	*****	*****	
10 SUPER JEEP	K7	F J	140	*****	*****	
11 FRELON	K7	F J	120	*****	*****	
12 DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V	145	*****	*****	
13 ULTIMA ZONE	K7	A J	95	*****	*****	
14 TENDRE POULET	K7	F V R	120	*****	*****	
15 MR WIMPY	K7	F J	50	*****	*****	
16 PSYCHIATRIC	K7	F J	120	*****	*****	
17 LANCELOT	K7	F J	150	*****	*****	

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

Nom/Prénom
 Adresse
 Ville Code postal

date de la commande :

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

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant

Participation aux frais de port en recommandé

REDUCTION 10% SPECIAL ABONNES A DEDUIRE
 N° ABONNE (obligatoire) [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

TOTAL +20,00

TOTAL

MONTANT à payer

si vous êtes ABONNÉS
 déduisez
 VOUS-MÊMES
 VOS



de remise sur le bon de commande

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



ZX 81

VENDS ZX 81, 16 K, manette et interface, 9 K7 de programmes (200 dont 60 de l'HHHHebdo, Rex, 3D Formule 1, Chess, Simulateur de vol,...), 4 livres, manuel d'utilisation, 1000F à débattre. Franck Duprey, 30 rue St Flaive, 95120 Ermont. Tel : (3) 415 96 26.

NDLJC: Eh, j'espère que les K7 avec les programmes de l'Hebdo sont gratuites, faut pas déconner!

VENDS ZX 81, 16K, manuel d'utilisation, livre de programmes (12 programmes et astuces), 4 HHHHebdos, 5 listings, cordon alimentation, câble TV, cassette vierge C60, 800F (valeur 1087F). Eduardo Henriques, 23 rue du général De Gaulle, 89100 Sens.

VENDS ZX 81, 16K, clavier ABS, livres et 4 logiciels, 550F. Ivan Bonassin, 44 rue du professeur Morat, 69008 Lyon. Tel : (7) 875 58 14.

VENDS ZX 81, 16K, K7 de jeu, listings, encore sous garantie, valeur 1100F, vendu 750F. Tel : (8) 324 55 62 après 18H.

VENDS ZX 81 16K, clavier mécanique, K7 de jeu, magnétophone Thomson, 900F à discuter, état neuf. Tel : (95) 33 57 16. Isaac Norbert, tour 4, résidence de Montesorio, 20200 Bastia.

VENDS ZX 81, lecteur de K7, manuels, K7 de 11 jeux, extension mémoire 16K, tous cordons, 900F. Tel : 97 16 23 après 16H15

VENDS ZX 81 (06.84), alimentation, câbles, extension 32K, extension haute résolution graphique, clavier à sensation tactile, livre ZX 81 Basic, manuels, boîtier de rangement, une vingtaine de programmes, valeur 1900F, vendu 1000F. Pascal Gabriel, 17 allée Fabre d'Eglantine Beaubreuil, 87100 Limoges. (NDG : Tactile le ZX, tu m'étonnes...)

VENDS ZX 81 16K, interface manettes de jeu, adaptateur VTR, cartouche croqueur, logiciels (Black Cristal, Cobra, Daytona, Tool Kit, etc...), nombreux livres, 1600F. Hervé au (80) 52 44 12.

VENDS ou échange quelques centaines de programmes ZX 81 et Spectrum. J.P.Frimigacci, appartement 23A, 266 rue de Fougères, 35700 Rennes.

CHERCHE généreux donateur (ou très très bas prix) d'une extension 16K ou plus. Cherche aussi tous programmes ou informations sur le ZX 81. Marc Femenia, 6/2 rue Latine, 59100 Roubaix. Tel : (20) 73 26 84 le soir.

VENDS ZX 81 16K, K7 de programmes en tous genres, poignée de jeu, interface poignée, interface 8 entrées sorties, câbles, documentations, livre, etc..., 750F. Tel : (6) 014 07 09 après 18H.

VENDS ZX 81, 16K (avec cordons, alimentation, etc...), générateur de caractères QuickSilva, clavier ABS, magnétophone en très bon état, TV noir et blanc bon état 31cm, 5 livres de programmation (langage machine sur ZX 81, 80 programmes sur ZX 81, etc...), environ 10 K7 bourrées de programmes (jeux et utilitaires), revues diverses (Ordi 5, HHHHebdo), 1600F à débattre. Stéphane au 539 14 89 après 19H.

CHERCHE généreux donateurs de périphériques pour ZX 81 afin d'améliorer un petit club informatique. E.Lapresse, route de Thony, 74500 Evian. Tel : (50) 75 07 66

CHERCHE livres sur le langage machine du ZX 81. Christophe Marie, route de Liltry, 14400 Bayeux. Tel : (31) 92 16 56 après 18H.

VENDS ZX 81, 16K, manettes de jeu, nombreux programmes, 700F. Jean Marc Koin, chez Mme Chemouny, bâtiment H2, la cerisaie, HLM Le Merlan, 13014 Marseille.

TI 99

VENDS TI 99/4A, péritel, aide et initiation au Basic, techniques de jeu (1 et 2). Solar Systeme, Sun Games, Tombstone City, 2 manettes, câble magnétophone, magnétophone, alimentation du magnétophone, Basic étendu, 100 programmes divers et 40 listings, 2000F. Tel : (1) 47 98 51 13 après 18H.

VENDS TI 99/4A (avec carton d'emballage), moniteur vert Hantarex et cordon, lecteur de K7 Texas et cordon, Basic étendu, Mini memory, Gestion de fichier, manettes de jeu, Moon Patrol, livres et 75 jeux (dont Sun Games, Solar System, Lunar Lander 2, etc...). 3000F. Tel : 45 43 14 45 après 19H.

VENDS TI 99/4A, alimentation, cordon péritel, 3 livres de programmation, nombreux programmes, 2 modules (Parsec et Ambulance), une K7 de programmes, cordon magnétophone, vendu 1000F. Tel : 41 61 12 92 après 19H.

VENDS TI 99/4A 1983, magnétophone, manettes de jeu, Jungle Hunt, Moon Patrol, Munchman, Gestion de fichier, Q Bert, Basic par soi-même, Demon Attack, Star Trek, Tombstone City, Music Maker, cordon magnétophone, quelques K7, 1900F. Tel : (1) 42 37 78 67. F.Leclerc.

VENDS TI 99/4A, Septembre 83, péritel, Basic étendu, cordon, manettes, module TI Invaders, manuels, 2 livres de programmes, parfait état, 2000F à débattre. J.C.Maudens, 3 rue Bellevue, 89570 Neuvy Sautour. Tel : 86 56 35 34 après 18H.

CHERCHE interface parallèle centronics pour TI 99/4A pour un prix raisonnable ainsi que mini-mémoire. Tel : 31 80 15 74.

VENDS TI 99/4A, moniteur Zénith Data Systems monochrome noir et jaune, câble TI moniteur, livres, K7, câble magnétophone, 1700F le tout ou séparément. Tel : 46 60 87 01.

CHERCHE pour TI 99/4A, module Basic étendu avec manuel français. Tel : (45) 91 06 98 après 8H.

VENDS 2 TI 99/4A, 2 péritel, 2 lecteurs de K7, 2 cordons, 2 synthétiseurs de parole, Basic étendu, nombreux modules (Echecs, Othello, Parsec, Fichier...), nombreuses K7 (HHHHebdo No 2, Lunar Lander, Sun Games), bouquins, une centaine de programmes de l'HHHHebdo, valeur 15000F, vendu 8000F. M. Allard, 218 rue Colbert, 59800 Lille. Tel : 20 54 77 63.

ACHETE pour TI 99/4A, extension mémoire 32K, TI Logo II, Mini Memory, synthétiseur de parole Solid State Speech TM, ainsi que les HHHHebdos No 2, 5, 6, 7, 8, 13, 48, 54, 82, 89 au prix de parution si complet ou contre les No 29, 38, 39, 42, 43, 44, 45 (numéro quadruple) et 47, 51, 66. Jeff Devilliers, 24 rue Emile Suyou, 31400 Toulouse. Tel : 61 55 13 03.

VENDS TI 99/4A péritel, 650F, Basic étendu (livre français), 580F, TI logo II, 590F, mémoire 32K externe, 700F, paire de manettes de jeu Ti, 150F, K7 des No 1 à 8 de 99 Magazine, 220F, livres pour Ti. Tel : 68 47 59 82.

VENDS TI 99/4A, modulateur péritel, Basic étendu, K7 pour BE (Lunar Lander, Decathlon, Rubis Sacré, Tractor Folies), modules (Invaders, Echecs, Parsec, Adventure, Return to pirate Isle, Tunnel of Doom, Alpinier), 2 manuels d'utilisation, manuel de jeu, lecteur de K7 avec cordon, valeur 5700F, vendu 4000F. Florent Berard, 27 rue A.Hovelacque, 75013 Paris. Tel : 43 31 81 43

DRIVE //c

1.450 F

Entraînement direct 1/2 dimension
Garantie 6 mois pièces et main-d'œuvre.

Computer 3

3, rue Papillon 75009 Paris - Tél. 45.23.51.15

VENDS TI 99/4A (péritel ou sécam), 800F, nombreux modules (Parsec, Munch Man, Star Trek, MASH, etc...), livres, programmes gratuits, possibilité de vente séparée. Tel : 54 43 15 68.

ACHETE lecteur de K7 Texas TI PHP 2700. Tel : 257 42 73.

VENDS TI 99/4A, péritel, sécam, 2 cordons, 2 manettes, module Parsec, K7 Basic par soi-même, 30 jeux sur K7, 2 livres (100 programmes), 50 listings de l'HHHHebdo, 2000F. Tel : 64 57 13 91.

DIVERS

VENDS Lynx 48K, moniteur ambre, magnétophone, 3 livres, 6 K7, documentation, 3500F. Salmon Legagneur, 54 rue de Bourgogne, 75007 Paris.

CHERCHE compagne pour MTX 512 (moniteur vert) pour longues soirées d'hiver. Bruno Thoumsin, 23821 rue des Richots, 5360 Natoye, Belgique.

CHERCHE copies de softs pour former la logithèque d'un club d'échange. Tel : (6) 404 03 06

VENDS lot d'HHHHebdos No 52, 55, 57, 60 à 65, 69 à 80, et 83 pour 100F. Gilles Zeitoun, 102 avenue Marceau, 92400 Courbevoie. Tel : 788 68 32.

VENDS jeu vidéo Atari, manette, 4 K7 (Pole position, Super Cobra...) avec son emballage, 2 gros jeux électroniques, prix à débattre. Tel : (29) 37 29 19 vers 18H.

VENDS clavier électronique Univac complet, azerty, à mémoire, 500F. Possède également clavier mécanique. P.Martin, 1 rue Dr Guérin, 10200 Bar sur Aube.

VENDS Honda Gold Wing (06.82), marron, équipée de 3 malles Honda, lecteur de K7, radio, très peu roulée (moins de 20000 Km), cause boulot à l'étranger, 30000F. Tel : (21) 58 67 65.

VENDS Sega 3000, 16K, 6 cartouches (Congo Bongo, Tennis, Golf, Star jacker, Pop flamer, Monaco GP), manette de jeu, 4 K7 C11 vierges, 1500F le tout ou les cartouches séparément entre 100 et 130F. Eric Guyader, 144 avenue de Valenton, 94190 Villeneuve Saint Georges. Tel : 389 69 40 puis 43 89 69 40.

EUJ! EVORIS 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-ci 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 disquette 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 vraiment 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 couleur spécial OR14	2750 F	Imprimante MCP 40 (plotter 4 couleurs)	990 F
Moniteur monochrome vert 18" 12"	1100 F	Câble pour imprimants parallèle	150 F
Câble pour moniteur monochrome	90 F	Revêtement de papier de recharge pour impr.	15 F
Moduleur flux & Basic 04F	295 F	Jeu de styles de recharge	40 F
Moduleur couleurs 04F	465 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassette	390 F	Joystick type "Dancestar 1"	35 F

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 "prêts-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 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 (distrique)	100
J'apprends la 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'apprends la CAO	180
		Images	1815 (Wargame)
		VORTEXIE (trail texte)	240 F
		Musique	120
		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 complément 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 pouvez obtenir.

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'HHHEBDO 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 cours suivants dans votre page chérie par-dessus tout :
 ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86 91 94 100
 ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92 94 101
 APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93 94 102
 THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89 94 98 103
 COMMODORE → 60 65 70 75 85 90 94 99 104

Je sens qu'à suivre ces cours d'assembleur, vous devenez petit à petit des professionnels du clavier et de la programmation. Durant ces nombreuses semaines, nous avons parcouru nombre de domaines concernant de près et de loin votre micro-ordinateur. Jusqu'à présent nous nous sommes penchés sur le fonctionnement de la machine autant d'un point de vue purement physique (hardware) que d'un point de vue programmation (software). Nous avons réussi à déterminer les avantages de certaines méthodes de programmation, fixant les prémisses d'une méthode générale d'écriture des algorithmes et d'une autre méthode de transformation de ces algorithmes en programmes exécutables par la machine.

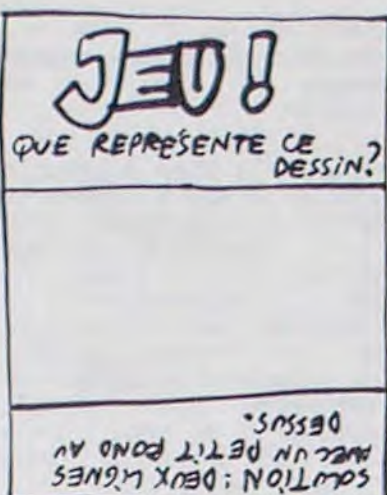
Vous êtes sans aucun doute fort capable de choisir le langage le plus approprié à votre application. Je n'ai pas encore évoqué les possibilités d'interaction entre les différents langages que vous pouvez pratiquer sur vos micro-ordinateurs, mais je me doute que vous avez déjà effectué des tentatives, à partir du Basic, d'appels de routines en langage machine. Pour vous permettre de vous dépatouiller de ces mélanges de langages, il est nécessaire de disposer d'un bon matériel pour travailler. Dans les quelques paragraphes suivants nous allons voir quels utilitaires sont précieux à un développement sans anicroche de vos propres créations logicielles.

que la liste des occurrences des symboles dans la liste et une table d'équivalence à utiliser par le programmeur.

Le compilateur travaille d'une façon relativement similaire à l'assembleur puisqu'il traduit un langage évolué (Basic, Pascal, Apl ou Ada) en un équivalent binaire compréhensible par la machine. Le compilateur travaille normalement comme l'assembleur et fournit au programmeur un ensemble de renseignements sur le traitement des variables, de la syntaxe et de la logique de programmation.

L'interpréteur est un programme qui traduit, comme le compilateur, les instructions d'un langage évolué en instructions binaires. Dans le cas de l'interpréteur, les représentations intermédiaires de l'information ne sont pas conservées et les instructions sont exécutées immédiatement. En fait, la majorité des interpréteurs ne génèrent même pas de code intermédiaire et exécutent directement les instructions du langage évolué grâce à un codage binaire sur un octet des instructions du langage.

Le moniteur est le programme de base pour exploiter correctement les ressources hardware de votre machine. Il surveille en permanence les organes d'entrée et gère l'ensemble des périphériques. Par exemple, imaginons que nous travaillions sur une carte comprenant un micro-



dur, le système d'exploitation se nomme alors DOS ou SED (Disk Operating System ou Système d'Exploitation Disque).

L'éditeur est un programme conçu pour faciliter l'entrée et la modification de textes ou de programmes. Il offre un ensemble de commandes de manipulation de texte telles que l'insertion ou la suppression de caractères et de lignes, le mouvement de blocs à l'intérieur du texte, la recherche de chaînes de caractères... C'est une ressource importante pour le programmeur désireux d'organiser sa programmation d'une manière particulièrement claire.

Le debugger (dévermineur en français, pour les puristes seulement) ouvre les portes à un ensemble de facilités de test de vos programmes. Lorsqu'un programme ne fonctionne pas, il est rare d'avoir une information précise sur la cause de ce dysfonctionnement. Le programmeur doit alors insérer des points d'arrêt (Break Points) dans son programme pour en suspendre l'exécution à des adresses précises. Il pourra ainsi, à des points précis, examiner le contenu des registres ou de la mémoire. Cette option est la principale activité du debugger, mais il permet aussi de suspendre un programme, reprendre l'exécution, examiner, afficher et modifier le contenu des registres et de la mémoire. Un bon debugger propose d'autres fonctions telles que la possibilité d'examiner les données sous forme symbolique, hexadécimale, binaire ou toute autre représentation usuelle, ainsi que la possibilité d'entrer en mémoire des données sous n'importe laquelle de ces formes.

Le chargeur ou chargeur-éditeur de liens place les différents blocs du code objet dans les positions mémoire spécifiées et il ajuste leurs pointeurs symboliques respectifs de façon qu'ils puissent se référencer les uns les autres. Il sert aussi à reloger les programmes ou les blocs dans les zones-mémoire différentes.

Un simulateur sert à simuler le fonctionnement d'un organe, généralement le microprocesseur, en son absence, lorsqu'on développe un programme sur un processeur simulé avant de le placer dans la mémoire d'un ordinateur possédant le processeur simulé précédemment pour le développement.

Cette approche de la programmation à l'aide d'un simulateur permet de suspendre le programme, de le modifier et de le garder en RAM, malheureusement ces avantages entraînent des inconvénients non négligeables :

1. Généralement il ne simule que le processeur proprement dit, pas les organes d'entrées/sorties.
2. La vitesse d'exécution frise le zéro absolu et on opère en temps simulé. Il n'est donc plus possible de réaliser une simulation en temps réel des différents organes de la machine. Il risque alors de subsister des problèmes de synchronisation lors du transfert sur le système informatique définitif.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur APPLE

Horreur, consternation, enfer et damnation ! Votre romancier habituel s'est fait la malle : il a disparu dans les jungles putrides du vingtième arrondissement, finissant ses vieux jours entre le café-calva du matin et son élevage de grenouilles du soir. Après maintes expéditions perdues, maintes vaines recherches, nous abandonnâmes tout espoir de retrouver notre héros au sein de cet enfer bétonné que qu'est Ménélimontant. Mais que vous importe à vous, chers pauvres lecteurs abandonnés. Vous acquerâtes cet HHHHEBDO dans le respectable espoir de découvrir la suite des aventures d'Apple au Pays des Graphiques, mais par suite d'une grève imprévue d'une certaine catégorie de personnel nous ne pourrions pas diffuser comme prévu notre feuilleton national Apple Chez les Pucés de Disney. Veuillez nous en excuser.

Pas de malaise la jeunesse, vous aurez droit à l'intermède musical en direct dès les lignes suivantes. Comme vous en avez plein les mirettes depuis quelques semaines, on va s'en remplir les oreilles de l'Apple avec notre routine. Pour ceux qui disposent d'un assembleur, pas de problème entrez le listing 1. Pour les moins chanceux prenez votre courage à deux mains et votre paire de lunettes de l'autre et tapez dans la joie les quelques dizaines d'octets en folie du listing 2.

On va tenter de s'expliquer calmement sur cette routine fabuleuse qui regroupe un paquet de bons tuyaux sur la bécane. Le plus simple est d'attaquer par TESJO, là où est testé le joystick à la fin de chaque descente (ligne 35 ou \$ 319). X est chargé avec \$ 00 pour dire au micro que l'on veut lire la coordonnée horizontale du joystick, puis JSR à \$ FBE1. Au retour, Y contient la coordonnée (entre \$ 00 et \$ FF), valeur rangée en \$ 300 (nommée HAUTR). X est incrémenté de \$ 00 à \$ 01 ligne 38, et la coordonnée verticale lue. La valeur obtenue est stockée en \$ 301 (nommée DUREE).

Si le bouton 1 est pressé, la case mémoire \$ C062 contiendra une valeur supérieure à \$ 7F. Pour le vérifier, Y est chargé avec 7F et comparé à \$ C062. Si Y est inférieur à \$ C062, le BCC sera vrai et le saut accompli (Y < \$ C062 = carry à 0). Je vous dirai ce que ça fait quand vous serez grands. Si \$ C062 est plus petit que \$ 7F, le programme ira ligne 45. Là le \$ 7F est incrémenté en \$ 80 et passé dans A par X. Ceci juste pour vous rappeler que ces instructions existent et pour pouvoir jouer avec CPX et contrôler l'autre bouton. Ligne 49, le test est accompli. Si X est plus grand (il contient \$ 80) que \$ C061, le test se révèle vrai et

le saut s'effectue (X > \$ C061 = carry à 1) jusqu'à la boucle principale. A l'entrée de cette boucle, X et Y contiennent des valeurs arbitraires, mais la théorie veut qu'en débutant ligne 21 (à CLI-QUE), X soit chargé avec la hauteur et que le haut-parleur cliquète une fois. Ligne 26 Y est décrémenté; servant de compteur à la hauteur. Revenant au début de la boucle, l'effet sera que le programme fera n passages dans la boucle pour que le haut-parleur cliquète une fois, n étant la valeur en \$ 300. Ceci crée la durée entre deux cliquéttements nécessaire pour une tonalité donnée.



La longueur d'une tonalité particulière est fixée par Y. Lorsque il est égal à \$ 00, le BNE rate et le compteur de la durée totale est décrémenté. Tant qu'il reste du temps (DUREE > \$ 00) le test suivant rate (BEQ) et la hauteur est incrémentée.

Le retour à BOUCL joue la note suivante. Incrémenter la hauteur fait baisser la tonalité (souvenez-vous Kamarads que plus la hauteur est élevée, plus la tonalité est basse).

Quand la DUREE est écoulee (en atteignant \$ 00), le programme se branche sur la routine de test du joystick (ou des paddles), que nous avons étudiée tout à l'heure. Matons maintenant comme des fous (vous êtes assez grands maintenant) ce qui se passe quand on appuie sur un bouton. Si on presse le bouton 1, le programme se branche sur METDEC en faisant un petit tour chez BASCUL au passage (juste comme ça pour dire). Oubliez le TAY, sans importance pour les explications déjà embrouillées, et admirez ce passage astucieux au possible (bonjour les chevilles) qui met \$ CE dans X. Miraculeusement, c'est la valeur maximale pour une décrémentement.

Si la comparaison échoue lamentablement, c'est qu'il n'y a pas de \$ CE dans le coin, le \$ CE est alors balancé dans

DESCE et le RTS renvoie à BASCUL qui vous jette aussitôt dans la routine de tonalité (ou boucle principale pour pas vous paumer définitivement) en passant faire un petit DEC HAUTR à la volée. Ce petit truc provoque une ascendance des tonalités, rusé non ?

La comparaison est vraie. Bâleze ! Le \$ CE y'était déjà avant notre visite et le BEQ nous renvoie immédiatement chez METINC, qui restaure (c'est une auberge espagnole ma parole) le code de INC dans DESCE (en \$ 313) et retourne vite fait à la boucle principale après le RTS et le JMP BOUCL (pareil à tout à l'heure).

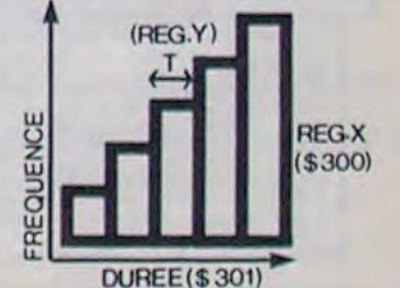
Ces deux dernières options font que le programme se réécrit en permanence, une super bonne idée que vous noterez soigneusement sur vos calepins.

Si le bouton 0 est enfoncé, le branchement ligne 49 rate complètement, le programme échoue dans une boucle infinie (na, c'est bien fait) à ECRAN (\$ 337). Dans cette boucle, l'écran est passé au noir par la routine \$ F832.

Les emplacements \$ C050 et \$ C051, vous les connaissez, ce sont les softswitches vus avec Pépé Louis. Rien qu'en les chaouillant un coup vous vous retrouvez alternativement en haute résolution ou en texte. En touchant \$ C050, c'est de la haute que vous découvrez, en bidouillant \$ C051 vous textez à plein moniteur (l'écran se couvre de superbes "a" en inversion vidéo).

Le JMP SWING renouvelle imperturbablement le cycle, attendant patiemment que vous craquiez comme une bête et que vous frappez sauvagement un CONTROL/RESET bien senti.

Comme je sens que vous avez été largués un minimum par mes explications, je vous offre en prime une superbe oeuvre d'art avec ce schéma explicatif du rapport entre les coordonnées du joystick et l'influence sur la hauteur et la durée du cycle sonore (putain que c'est beau cette phrase).



Bonne potasse et bonne pompe, cette routine est complètement géniale.

Scratch Track

LE MESSAGE SECRET!

POUR LE DÉCOUVRIR, REMPLACEZ A PAR B, B PAR C, C PAR D, ETC... (DÉCALEZ L'ALPHABET D'UNE LETTRE)

LES JOURS SE SUIVENT ET NE SE RESSEMBLENT PAS

SOLUTION: LA SOLUTION NE VEUT RIEN DIRE MAIS EST DE TOUTES FAÇONS MOIN CON QUE CE PROVERBE.

Il est bien entendu que votre système micro-informatique ne vous offre pas forcément l'ensemble des facilités de programmation qu'il serait souhaitable d'y trouver, mais voici les outils logiciels que vous devriez posséder pour votre machine. Certaines des définitions que vous allez trouver vous paraîtront connues, mais elles seront rappelées ici pour offrir un panorama complet.

L'assembleur est le programme qui traduit les instructions sous forme mnémotique en leur équivalent binaire. Il traduit normalement une instruction symbolique en une instruction binaire (qui peut occuper 1, 2 ou 3 octets). Le code binaire résultant (le code objet) est directement exécuté par le microprocesseur. En annexe, l'assembleur offre aussi un listing symbolique complet du programme ainsi

processeur, un clavier et des afficheurs LED à segments. Le moniteur devra parcourir en permanence le clavier pour reconnaître l'instant d'une entrée au clavier par l'utilisateur, tout comme il devra gérer les afficheurs pour y envoyer l'information qui vient d'être entrée au clavier. De plus il doit comprendre un ensemble d'instructions spéciales telles que DEPART, ARRÊT, CONTINUER, CHARGER EN MEMOIRE, EXAMINER LA MEMOIRE. Sur un système informatique plus évolué que la carte ci-dessus, le moniteur est parfois nommé programme exécutif, lorsqu'une gestion complexe des fichiers et une synchronisation des tâches élaborées sont aussi présentes. L'ensemble de ces facilités d'emploi sont regroupées sous le nom de **Système d'Exploitation**. Dans le cas où les fichiers résident sur disquette ou disque

1 *****	40 STY DUREE ; sauve durée son	0303- 00 04 BNE #0308
2 * SON ET JOYSTICK *	41 LDY #27F	0305- AE 00 03 LDY #0300
3 *****	42 CPY #BOU1 ; bouton 1 pressé?	0308- AD 30 C0 LOA #C030
4 *	43 BCC BASCU ; saut si oui	030B- 88 00 DEY
5 OBJ #302	44 *	030C- D0 F4 BNE #0302
6 DRG #302	45 INY ; une bonne excuse	030E- CE 01 03 DEC #0201
7 *	46 TYA ; pour vous coller ces	0311- FD 04 BEQ #0219
8 HAUTR EQU #300	47 TAX ; instructions (n'arrt)	0313- CE 00 03 DEC #0300
9 DUREE EQU #301	48 CPX #PROU ; bouton 0 pressé?	0316- 4C 02 03 JMP #0302
10 HOPAR EQU #C030	49 BCS BOUCL ; saut si non	0319- A2 00 LDY #000
11 LECJO EQU #FB1E	50 *	031B- 7C 1E FB JSR #FB1E
12 #BOU0 EQU #C041	51 ECRAN JSR #NETEC ; nettoie écran	031E- BC 00 03 STY #0300
13 #BOU1 EQU #C041	52 #SMING STA #R ; passe en haute résolution	0321- EB INX
14 #R EQU #C030	53 STA #TEXT ; passe en texte	0322- 20 1E FB JSR #FB1E
15 #TEXT EQU #C031	54 JMP #SMING	0325- BC 01 03 STY #0301
16 #NETEC EQU #FB32	55 *	0328- A0 7F LDY #07F
17 *	56 #METDEC TAY ; touche pas mon code	032A- CC 42 C0 CPY #C042
18 BOUCL DEX ; décrémente ce délai	57 LDY #CE ; valeur max pour "DEC"	032F- C8 37 DEC #0354
19 BNE CYCLE ; fait? non; saut à CLIQUE	58 TAX	0330- 90 00 INY
20 *	59 CMP #MPP ; est-ce décrémenté maintenant?	0331- 98 TAX
21 CLIQUE LDY HAUTR ; rafraichit X	60 BEQ #METINC ; saut si oui	0332- EC 41 C0 CPY #C041
22 LGA #HOPAR ; branche le haut-parleur	61 STA #MPP ; non décrémenté	0335- 20 32 FB JSR #FB32
23 * LE HOPAR CLIQUETTE UNE SEULE FOIS	62 RTS	033A- 80 30 C0 STA #C050
24 * TOUS LES #300 PASSAGES	63 *	033B- 80 31 C0 STA #C051
25 *	64 #METINC LDY #EE ; valeur max pour "INC"	0340- 4C 3A 03 JMP #033A
26 CYCLE DEY ; compte nombre de cycles	65 STX #MPP	0343- A8 TAY
27 BNE BOUCL ; fait?	66 RTS	0344- A2 CE LDY #ACE
28 *	67 * DEC DUREE ; non; on recommence	0346- 9A TYA
29 DEC DUREE ; DESCE incrémenté?	68 BASCU JSR #METDEC	0347- CD 13 03 CMP #0313
30 BEQ TESJO ; oui; test joyat	69 JMP BOUCL	034A- F0 04 BEQ #0350
31 DESCE INC HAUTR	70 *	034C- 8D 13 03 STA #0313
32 JMP BOUCL		034F- 40 RTS
33 *		0350- A2 EE LDY #EE
34 *		0352- 0E 13 03 STX #0313
35 TESJO LDY #00		0355- 40 RTS
36 JSR LECJO ; lit joyat horizontal		0356- 20 43 03 JSR #0343
37 STY HAUTR ; sauve hauteur son		0359- 4C 02 03 JMP #0302
38 INX		
39 JST TESJO ; lit joyat vertical		

LIST 2

Ce programme offert par Daniel DELOFFRE, constitue à lui seul un véritable petit dictionnaire de chimie.



DICO CHIMIE

SUR ORIC/ATMOS

SUITE DU N° 106

5401 GOSUB 56000
 5402 PLOTS.10,"THIOSULFATE":PLOT 7,13,"S O":PLOT10,13,123:PLOT8,14,50
 5403 PLOT10,14,51
 5404 GOT055000
 5410 REM ==H.SULFI====
 5411GOSUB 56000
 5412 PLOTS.10,"HYDROSULFITE":PLOT 7,10,13,"S O":PLOT13,13,123
 5413 PLOT11,14,5:PLOT13,14,52
 5414 GOT055000
 5420 REM ==ALUMINATE====
 5421 GOSUB56000
 5422 PLOTS.10,"ALUMINATE":PLOT7,13,"AlO":PLOT10,13,96:PLOT10,14,50
 5424 GOT055000
 5430 REM ==CHROMATE====
 5431 GOSUB56000
 5432 PLOTS.10,"CHROMATE":PLOT7,13,"CrO":PLOT10,13,123:PLOT10,14,52
 5434 GOT055000
 5440 REM ==BICHROMATE====
 5441 GOSUB56000
 5442 PLOTS.10,"BICHROMATE":PLOT6,13,"CrO":PLOT8,14,52:PLOT10,14,50
 5443 PLOT10,13,123
 5444 GOT055000
 5450 REM ==MANGANATE====
 5451 GOSUB56000
 5453 PLOTS.10,"MANGANATE":PLOT7,13,"MnO":PLOT10,13,123:PLOT10,14,52
 5456 GOT055000
 5460 REM ==PERMANGANATE====
 5461 GOSUB56000
 5463 PLOTS.10,"PERMANGANATE":PLOT 7,13,"MnO":PLOT10,13,96:PLOT10,14,52
 5466 GOT055000
 6000 REM ==CSTES====
 6001 REM ==CSTES====
 6002 REM ==CSTES====
 6005 CLS:PAPER1:INK0
 6010 PRINT:PRINT"Nombre d'Avogadro ,rapporte a 22,4 l : N=6,0228 E 23 (mole)-1"
 6020 PRINT:PRINT"Charge elementaire e=1,602 E-19 (Coulombs)"
 6030 PRINT:PRINT"Masse de l'electron au repos : m=9,1 E-31 (kg)"
 6040 PRINT:PRINT"Charge specifique e/m=1,758 E11 (Coulombs/kg)"
 6050 PRINT:PRINT"Masse du proton a u repos : mp=1,67 E-27 (kg)"
 6060 PRINT:PRINT"Constante de Planck : h=6,624 E-34 (Joules.seco ndes)"
 6070 PRINT:PRINT"Constante reduite de Planck : h/2pi=1,054 E-34 (J.s/rad)"
 6080 PRINT:PRINT"Constante de Rydb erg pour l'hydrogene: Rh=10967 780 (m)-1"
 6090 PRINT:PRINT"Vitesse de la lum iere dans le vide : c=2,9979 E8 (m/s)"
 6100 GOSUB 6700
 6120 PRINT:PRINT"Potential d'oxido -reduction a 25 oC de l'eau : Eo=0 (Volts)"
 6130 PRINT:PRINT"potential d'acidi te du couple H2O/OH- : PKa=15,7 5"
 6140 PRINT:PRINT"potential d'acidi te du couple H3O+/H2O : PKa=-1,7 5"
 6150 PRINT:PRINT"Intervalle de vir age de la Phenol- phtaleine entre pH=8 et 10"
 6160 PRINT:PRINT"Intervalle de vir age du bleu de bromo -thymolent re pH=6,2 et 7,6"
 6170 PRINT:PRINT"Travail accompli Pa l'electron sous une ddp=1V : eV=1,602 E-19 J"

6180 PRINT:PRINT"Facteur de conver sion de la masse en energie: 1 g=5,61 E26 Mev"
 6190 PRINT:PRINT"Constante de Bolt zmann : k=1,381 E-23 (J/oK)"
 6200 PRINT:PRINT"Resistivite a 15 oC du Mercure: R=95 E-8 (Ohms/metre)"
 6210 GOSUB6700
 6230 PRINT:PRINT"Transformation Fa hrenheit en Celsius: Tc=5/9*(Tf-32)"
 6240 PRINT:PRINT"Transformation Ce lsius en fahrenheit: Tf=9/5*(Tc)+32"
 6250 PRINT:PRINT"Longeur de la lia ison C-H: L=0,110 (nm)"
 6260 PRINT:PRINT"Temperature d'aut o inflammation du methane: Ti =537 oC"
 6270 PRINT:PRINT"Correspondance Ma sse du proton en UMA: 1,672 E-27 kg=1,0075UMA"
 6280 PRINT:PRINT"CorrespondanceMa sse du neutron en UMA: 1,674 E-2 7 kg=1,0086UMA"
 6290 PRINT:PRINT"Correspondance Ma sse de l'electron en UMA: 9,1 E-3 0 kg=5,5E-4UMA"
 6300 PRINT:PRINT"REMARQUE: 1UMA=1 unite de masse atomi -que"
 6310 PRINT:PRINT"Correspondanceen tre eV et Kcal : 1eV=23,06 Kcal"
 6320 GOSUB 6700
 6330 PRINT:PRINT"Correspondance en tre Atmosphere et autres unit es."
 6340 PRINT " 1 Atm.=1,014 E5 (N/m2)"
 6350 PRINT " 1 Atm.=10 E5 (Pa scal)"
 6360 PRINT " 1 Atm.=760 (mm d e Hg)"
 6370 PRINT " 1 Atm.=10 (m d'e au)"
 6380 PRINT:PRINT"Constante R de la loi des gaz : R=8,314 (J /oK.mole)"
 6390 PRINT " R=1,987 (cal/oK.mol e)"
 6400 PRINT " R=0,082 (l.atm/oK.m ole)"
 6410 PRINT:PRINT"Valeur du Faraday : F=95500 Coulombs"
 6420 PRINT:PRINT"Relation entre PK a et acidite :"
 6430 PRINT "PKa(=0...acide fort ou base indiffe -rente"
 6440 PRINT " 0<PKa<4...acide relat ivement faible ou base tres faib le"
 6450 PRINT " 4<PKa<10...acide faib le ou base faible"
 6460 PRINT " 10<PKa<15,75...acide tres faible ou base relativement faible"
 6470 PRINT " PKa>15,75...acide indi fferent ou base forte"
 6480 GOSUB6700
 6490 PRINT:PRINT"Formule d'obteni on du pH de solutions en fonctio n de la concen- tration Co."
 6510 PRINT:PRINT"Acide Fort :PH=L og(C)"
 6520 PRINT:PRINT"Acide Faible :PH= 1/2*(PKa-LogCo)"
 6530 PRINT:PRINT"Base Forte :PH=PK a+Log(Co)"
 6540 PRINT:PRINT"Base Faible:PH=1/ 2*(PKa+PKa+Log(Co))"
 6550 PRINT:PRINT"REMARQUE :"
 6560 PRINT:PRINT" 22,4 litres cor respondent aux condi- tions norma les de temperat"
 6565 PLOT30,16,"ure et de"
 6570 PRINT " Pression.(T=25 oC et P=1 atm)."
 6575 PRINT " oC represente le degr e Celsius."
 6580 PRINT " oK represente le degr e Kelvin."
 6585 PRINT " nm represente l'unit e du nanometre. 1nm=1 E-9 metre."
 6590 PRINT " Kcal represente l'uni te de la kilo- calorie."
 6595 GOSUB 6700
 6600 GOT052000
 6700 REM ==BANDE==

6710 FOR AS=49080 TO 49119:POKERS, 17:NEXT
 6720 GETA:CLS:RETURN
 7000 REM =======
 7001 REM ==TC-TK====
 7002 REM =======
 7005 CLS
 7006 GOSUB51000:GOSUB7100
 7007 INPUT"TEMPERATURE EN DEGRES C ECIUS":TC
 7009 TK=273+TC
 7011 PRINT:PRINT"ON OBTIENT":TK,"DEGRES KELVIN"
 7013 GOT055000
 7100 REM ==EXPLICATIONS====
 7110 PLOT2,15,0:PLOT3,15,18:PLOT4, 15,"Les degres KELVIN sont pour la"
 7120 PLOT2,16,0:PLOT3,16,18:PLOT4, 16,"chimie ce que les OHMS sont a l'"
 7130 PLOT2,17,0:PLOT3,17,18:PLOT4, 17,"electricite...Pour ainsi dire les"
 7140 PLOT2,18,0:PLOT3,18,18:PLOT4, 18,"degres Kelvin entrent dans tou tes"
 7150 PLOT2,19,0:PLOT3,19,18:PLOT4, 19,"les formules de determnation des"
 7160 PLOT2,20,0:PLOT3,20,18:PLOT4, 20,"Parametres d'etude,de Probleme ,ou"
 7170 PLOT2,21,0:PLOT3,21,18:PLOT4, 21,"de recherche,Loi des gaz Parfa its,"
 7180 PLOT2,22,0:PLOT3,22,18:PLOT4, 22,"loi des gaz reels,lois de ther mo-"
 7190 PLOT2,23,0:PLOT3,23,18:PLOT4, 23,"-dynamique...."
 7250 FOR Y=15 TO 23:PLOT30,Y,17:INE XT
 7300 RETURN
 8000 REM ==*****
 8001 REM ==FN ==
 8002 REM ==*****
 8010 END
 9000 REM ==*****
 9001 REM ==COURBES DE PH====
 9002 REM ==*****
 9010 CLS:GOSUB51000:PRINT" COURB E(S) DE DOSAGE D'UN ACIDE PAR"
 9015 PRINT" PAR UNE BASE F ORTE"
 9020 GOSUB 9600
 9025 GETP#
 9100 REM ==ACIDE====
 9110 GOSUB 9500
 9115 INPUT"Concentration de l'acid e (1.E-3 et 5)":CA
 9117 IFCR(1E-3ORCA)S THEN 9400
 9120 FOR X=0 TO 2 STEP .01
 9125 IF X=0 THEN Y=-LOG(CA)
 9130 IF X>0 AND X<1 THEN Y=LOG(1/(1-X))-LOG(CA)
 9135 IF X=1 THEN Y=7
 9140 IF X>1 THEN Y=14+LOG (CR*(X-1))
 9145 O=(100*X)+10:W=(180-12*X)
 9146 CURSET0,W,1
 9150 NEXT
 9160 PRINT"UNE AUTRE CONCENTRATION ?":GETD:IF D#="0" THEN 9115 ELSE 9170
 9170 TEXT:PRINTCHR*(17):GOT052000
 9400 REM ==IMPOSSIBLE====
 9410 TEXT:PRINTCHR*(17):PAPER3:PLO T2,13,14:PLOT3,13,20
 9417 PLOT2,14,14:PLOT3,14,20:PLOT4 ,14,7:PLOTS.13,"PROBLEME IMPOSSIBL E..."
 9420 PLOTS.14,"PROBLEME IMPOSSIBLE ...":PLOT29,13,19:PLOT29,14,19
 9430 WAIT400:GOT052000
 9500 REM ==ECRAN HIRES====
 9501 HIRES
 9510 CURSET10,190,1:DRAW220,0,1:DR AW-5,-3,1:CURMOV0,6,1:DRAW5,-3,1 :9515 CURSET10,195,1:DRAW0,-190,1:O RAW-3,5,1:CURMOV6,0,1:DRAW-3,-5,1 :9520 CB="PH=f(X)"
 9530 FOR A=1 TO 2:RASC(A)=MID\$(CB,A, 1):B=ASC(RASC(A)):CURSET08+A*7,10,0 :9540 CHARB,0,1:NEXT B:MID\$(CB,6,1):B=ASC(B):CURSET230,102,0:CHARB, 0,1
 9550 RETURN
 9600 REM ==EXPLICATIONS====
 9610 PRINT"Cet exemple a ete chois i Parce qu'il"
 9620 PRINT"est representatif du 's aut de PH' Pour"

9630 PRINT"une valeur Particuliere de X."
 9640PRINT" X etant un coefficient t global,qui"
 9650 PRINT"represente,en simplifia nt un peu,le"
 9660 PRINT"volume de Produit basiq ue que l'on"
 9670 PRINT"ajoute petit a petit..."
 9680 PRINT"il est a remarquer que la valeur"
 9690 PRINT"initiale du PH est repr esentative de"
 9700 PRINT"ce qu'on Pourrait appel er 'force de"
 9710 PRINT"l'acide'.Ainsi une vale ur faible du"
 9720 PRINT"PH revele que l'on dose un acide,et"
 9730 PRINT"Par contre,si l'on avai t une base on"
 9740 PRINT"le PH initial serait d' environ 12 (en"
 9750 PRINT"tout cas superieur a 7)"
 9760 PRINT"De plus la courbe de do sage de cette"
 9770 PRINT"base serait l'inverse d e l'exemple"
 9780 PRINT"donne dans ce Programme ..."
 9790 RETURN
 49999 END
 50000 REM ==*****
 50001 REM ==PRESENTATION====
 50002 REM ==*****
 50003 PAPER1:INK0:GOSUB51000
 50005 PRINT" Le Programme,Par sa c onception,vous"
 50007 PRINT"aidera dans la recherc he,et dans la"
 50009 PRINT"resolution de Probleme s lies a la"
 50011 PRINT"determination de Param etres electro-"
 50013 PRINT"niques,et de caracter istiques Physi-"
 50014 PRINT"ques des elements de la chimie." :PRINT
 50015 PRINT" Ainsi,vous Pourrez ob tenir :"
 50016 PRINT:PRINT
 50017 PRINT " - nom"
 50019 PRINT " - symbole"
 50021 PRINT " - masse atomique"
 50023 PRINT " - numero atomique"
 50025 PRINT " - masse volumique (g/cm3)"
 50027 PRINT " - structure electr onique"
 50029 PRINT " - temperature de f usion"
 50031 PRINT " - temperature d'eb ullition"
 50033 PLOT4,25,4:PLOTS.25,"Tapez s ur une touche":GETA:GOSUB51000
 50035 PRINT" De Part le menu,vous Pourrez aussi"
 50037 PRINT"rechercher le nom d'un element sachant"
 50039 PRINT"une (ou Plusieurs) de ses caracteris-"
 50040 PRINT"-tiques.Vous Pourrez e galement acceder"
 50042 PRINT"a une Petite table de definitions de"
 50044 PRINT"la chimie : Vous Pourr ez tres"
 50046 PRINT"facilement identifier les Principaux"
 50048 PRINT"groupements fonctionne ls de la chimie"
 50050 PRINT"organique et de la chi mie minerale."
 50052 PRINT"Votre curiosite sera c omplemente"
 50054 PRINT"assouvie et votre inte ret Pour la"
 50056PRINT"chimie sera d'autant p lus grand quand"
 50058 PRINT"vous saurez utiliser t outes les Possi-"
 50060 PRINT"-bilites de ce Program me."
 50061 PRINT"Aussi lorsque vous tro uvez un cours"
 50062 PRINT"de lectures diverses,d es Parametres"
 50064 PRINT"inconnus,vous n'hesite rez Pas a"
 50066 PRINT"modifier les DATA corr espondants..."

50100 PRINTCHR*(27);"TSuite ?":GET A:GOSUB52000
 51000 REM ==*****
 51005 REM ==TITRE====
 51007 REM ==*****
 51009 CLS:PAPER1:INK0
 51010 PRINT:PRINT:PLOT12,3,10:PLOT 13,3,19:PLOT14,3,"DICO CHIMIE"
 51015 PLOT12,4,10:PLOT13,4,19:PLOT 14,4,"DICO CHIMIE"
 51020 PLOT27,3,17:PLOT27,4,17:PRIN T:PRINT:PRINT:PRINT
 51025 RETURN
 52000 REM ==*****
 52005 REM ==MENJ====
 52006 REM ==*****
 52007 FOR W=48000 TO 48039:POKE W, 17:NEXT
 52008 PAPER1:INK0
 52015 ME\$(1)="CARACTERISTIQUES D'U N ELEMENT"
 52017 ME\$(2)="RECHERCHE DU NOM D'U N ELEMENT"
 52021 ME\$(3)="GROUPES FONCTIONNELS ORGANIQUES"
 52022 ME\$(4)="GROUPES ANIONIQUES P RINCIPAUX"
 52024 ME\$(5)="DEGRE CELSIUS -> DEG RE KELVIN"
 52025 ME\$(6)="TABLES DE DONNEES ET CONSTANTES"
 52026 ME\$(7)="COURBES DE PH"
 52028 ME\$(8)="FIN DU PROGRAMME"
 52030 GOSUB 51000:PRINT:PRINT:FOR A=1 TO 8
 52035 PRINTSPC(2);A;": -":ME\$(A):PR INT:NEXT
 52040 GETZ:Z=VAL(Z#):IF Z<1 OR Z> 8 THEN 52000
 52060 ON Z GOT0 2000,3000,4000,500 0,7000,6000,9000,8000
 53000 REM ==*****
 53001 REM ==LIM. TF. TE.====
 53002 REM ==*****
 53010 PLOT 2,20,21:PLOT3,20,"La re cherche s'effectue entre + et -"
 53015 PLOT 2,21,21:PLOT3,21,"2 deg res de Part et d'autre de votre"
 53020 PLOT 2,22,21:PLOT3,22,"donne e."
 53100 RETURN
 55000 REM ==*****
 55001 REM ==GET GOTO====
 55002 REM ==*****
 55010 GETS:GOT052000
 56000 REM ==TITRE+EXPLI.====
 56001 REM ==*****
 56002 REM ==*****
 56010 GOSUB 51000
 56020 PLOT 2,20,23:PLOT3,20,"La ch arge de l'anion est indiquee"
 56025 PLOT36,20,17
 56030 RETURN
 59999 REM ==*****
 60000 REM ==PRESENTATION====
 60001 REM ==*****
 60005 HIRES
 60010 GOSUB 60100:FOR P=24 TO 214 STEP 30
 60020 CURSET P,136,0:FOR C=14 TO 7 STEP -1:CIRCLE C,1:NEXT C
 60030 NEXT P:FOR P=62 TO 176 STEP 30
 60040 CURSET P,61,0:FOR C=14 TO 7 STEP -1:CIRCLE C,1:NEXT C
 60050 A#="DICO":B#"CHIMIE":D#="E" :1
 60060 FOR A=1 TO LEN(A#):C#="MID\$(A #,A,1):C=ASC(C#):D=D+1:IF A=1 THEN D=0
 60070 X=#21+A#30:CURSETX,58,0:CHAR C,0,1:NEXT
 60080 FOR A=1 TO LEN(B#):C#="MID\$(B #,A,1):C=ASC(C#):E=E+1:IF A=1 THEN E=0
 60090 X=#16+A#30:CURSETX,133,0:CHA RC,0,1:NEXT
 60095 GOTO 60200
 60100 I=17:FOR V=41000 TO 42000 ST EP 40
 60105 I=I+1:IF I>23 THEN I=16
 60110 POKE V,I:NEXT
 60120 FOR V=43000 TO 45040 STEP 40 :I=I+1
 60125 IF I>23 THEN I=16
 60130 POKE V,I:NEXT
 60135 I=17:FOR V=46920 TO 48000 ST EP 40
 60140 I=I+1:IF I>23 THEN I=16
 60145 POKE V,I:NEXT
 60190 RETURN
 60200 WAIT400 RETURN

L'HABIT NE FAIT PAS LE MOINE CHEZ LES MOINES NATURISTES

Préparez l'invasion de la planète Pluton par une destruction en règle des installations adverses.

Eric PIOT



SUITE DU N° 106

```

1500 DATA201,237,208,6,32,151,196,
76,155,196,201,238,208,6
1510 DATA32,139,196,76,155,196
1520 DATA201,239,208,3,76,155,196,
96,234,234,234
1530 DATA173,1,208,201,68,208,1,96,
206,1,208,96
1540 DATA238,1,208,96,173,167,2,20
1,1,208,1,96,173,1,208,141,5,208,1
69,79
1550 DATA141,4,208,173,21,208,9,4,
141,21,208,169,1,141,167,2
1560 DATA169,17,141,11,212,96
1570 REM*INIT*RADAR
1580 DATA173,171,2,201,0,240,1,96,
224,1,240,5
1590 DATA224,2,240,1,96,169,254,14
1,249,7,169,3,141,40,208,169,56,14
1,2,208
1600 DATA173,16,208,9,2,141,16,208
,173,170,2,10,10,10,141,174,2,169,
222,24
1610 DATA237,174,2,141,3,208,173,2
1,208,9,2,141,21,208,169,1,141,171
,2,96
1620 REM*DEF*VRAISSEUX
1630 DATA173,175,2,201,9,240,1,96,
173,169,2,141,175,2,201,2
1640 DATA208,3,76,119,197,201,0,20
8,3,76,96,197,201,1,240,1,96
1650 DATA169,195,141,255,199
1660 DATA169,252,141,251,7,173,1,2
08,170,185,120,144,5,169,135,76,66
1670 DATA197,138,141,7,208,169,4,1
41,42,208,169,64,141,6,208,173,16,
208,9,8
1680 DATA141,16,208,173,21,208,9,8
,141,21,208,96
1690 DATA169,242,141,255,199
1700 DATA169,250,141,251,7,169,15,
141,42,208,169,68,141,7,208,76,74,
197
1710 DATA169,255,141,251,7,169,14,
141,42,208,173,16,208,41,247
1720 DATA141,16,208,169,0,141,6,20
8,173,1,208,170,105,110,144
1730 DATA5,169,145,76,156,197,138,
141,7,208,169,175,141,255,199
1740 DATA173,16,208,41,247,141,16,
208,76,87,197
1750 DATA173,6,208,201,255,208,3,7
6,59,198,238,6,208,238,6
1760 DATA208,238,6,208,96,173,16,2
08,41,8,201,8,240,17,173

```

```

1770 DATA6,208,201,0,208,3,76,59,1
98,56,233,4,141,6,208
1780 DATA96,173,6,208,201,0,208,24
2,173,16,208,41,247,141,16
1790 DATA208,169,248,141,6,208,96
1800 DATA173,16,208,41,8,201,8,240
,43,173,6,208,201,8,240
1810 DATA7,56,233,16,141,6,208,96,
173,7,208,201,132,208,3
1820 DATA76,59,198,105,4,141,7,208
,169,64,141,6,208,173,16
1830 DATA208,9,8,141,16,208,96,173
,6,208,201,0,208,213,173
1840 DATA16,208,41,247,141,16,208,
169,248,141,6,208,96,169,9
1850 DATA141,175,2,173,21,208,41,2
47,141,21,208,169,16,141,255,199
1860 DATA169,0,141,174,2,96
1870 REM*INIT*NAVETTE*2*50771
1880 DATA169,0,141,170,2,169,1,141
,79,193,32,59,198,169,253,141,252,
7,169,1
1890 DATA141,43,208,169,88,141,8,2
08,173,16,208,9,16,141,16,208
1900 DATA169,16,141,29,208
1910 DATA173,21,208,9,16,141,21,20
8,169,188,141,2,208,169,143,141,22
3,199,96
1920 REM*Y*NAVETTE*2*50831
1930 DATA173,1,208,170,105,59,144,
2,162,196,138,56,233,2,141,9,208
1940 DATA169,0,141,173,2,141,174,2
,96
1950 REM*Q/N*NAVETTE*2*50857
1960 DATA238,178,2,173,178,2,201,6
,240,1,96,169,0,141,178,2,76,83,19
8
1970 REM*ENTREE*NAVETTE*50876
1980 DATA206,8,208,173,8,208,201,0
,240,1,96,169,143,141,223,199,169,
253
1990 DATA141,2,208,173,16,208,41,2
39,141,16,208,169,255,141,8,208,96
2000 REM*DEPL*NAVETTE*50911
2010 DATA238,182,2
2020 DATA173,182,2,201,5,240,1,96,
169,0,141,182,2,206,8,208,173,8,20
8
2030 DATA201,170,208,3,32,81,199,9
6
2040 REM*DEPL*ROQUETTE*50941
2050 DATA173,180,2,201,0,240,3,76,
35,199,173,8,208,56,233,15,141,10,
208
2060 DATA173,9,208,141,11,208,169,
1,141,44,208,141,180,2,169,251,141
,253,7
2070 DATA173,21,208,9,32,141,21,20
8,162,0,206,10,208
2080 DATA173,10,208,201,75,208,3,7
6,67,199,232,224,10,208,238,32,223
,198,96
2090 REM*EFF*ROQUETTE*51011
2100 DATA169,0,141,180,2,173,21,20
8,41,223,141,21,208,96
2110 REM*INIT*RETOUR*NAVETTE*51025
2120 DATA169,142,141,223,199,169,1
03,141,2,208,169,199,141,3,208,32,

```

```

67,199
2130 DATA32,160,198,96
2140 REM*RET*NAVETTE*51047
2150 DATA32,160,198,238,8,208,173,
8,208,201,255,240,1,96,169,136,141
,2,208
2160 DATA169,0,141,8,208,173,16,20
8,41,239,141,16,208,96
2170 REM*RET*NAVETTE*51080
2180 DATA32,160,198,238,8,208,173,
8,208,201,88,240,1,96
2190 DATA169,1,141,220,2,32,101,20
2
2200 DATA169,142,141,223,199,141,2
,200,169,198,141,3,200,169,10,141,
79,193,96
2210 REM*PROG*PRINCIPAL*51121
2220 DATA32,22,196,32,134,192,160,
0,32,91,196,32,67,192,173,1,208,74
,74
2230 DATA141,1,212,24,173,5,208,74
,141,8,212,173,173,2,201,255,208,8
,32,169
2240 DATA198,169,0,141,173,2,32,14
2,198,32,137,201,200,192,4,208,208
,32,67,192
2250 DATA238,174,2,173,174,2,201,2
,208,8,32,9,197,169,0,141,174,2,32
,16,197
2260 DATA32,142,198,238,173,2,76,1
37,201
2270 REM*AFF*SCORE*HI*51210
2280 DATA162,0,189,208,2,24,105,17
6,157,47,4,189,213,2,24,105,176,15
7,4,4
2290 DATA232,224,5,208,233,96
2300 REM
2310 DATA160,136,137,186,160,160,1
60,160,160,176,160,160,160,160,160
,173,170
2320 DATA144,140,149,148,143,142,1
70,173,160,160,160,160,160,160,131
,169
2330 DATA160,177,185,184,181,160,3
2
2340 DATA160,147,131,143,146,133,1
86,176,176,176,176,176,176
2350 DATA160,160,160,227,247,248,9
8,98,248,247,227,160,160
2360 DATA160,150,137,133,147,186,1
60,160,160,160,160,160,160,32
2370 REM*ENTETE*51316
2380 DATA169,6,141,188,2,169,0,141
,189,2,162,0,157,208,2,157,213,2,2
32,224
2390 DATA11,208,245,32,68,229,169,
0,141,21,208,141,32,208,141,33,208
,141,24
2400 DATA212,162,169,8,157,8,218,
157,248,218,232,224,240,208,245
2410 DATA162,0,169,7,157,0,216
2420 DATA189,36,200,157,4,232,224
,80,208,240,162,169,14,157,14,216
,157,54
2430 DATA216,232,224,12,208,245,14
1,13,216,141,26,216,162,0,169,160,
157,192,7
2440 DATA232,224,39,208,248,32,10,

```

```

200
2450 DATA173,188,2,201,,240,13,162
,,169,209,157,72,4,232,236,188,2,2
08,247,162
2460 DATA0,169,0,157,167,2,232,224
,21,208,248,169,9,141,175,2,169,,1
41,20,208
2470 DATA141,29,208,141,23,208,141
,16,208,169,247,141,248,7,169,249,
141,250,7
2480 DATA169,1,141,39,208,169,14,1
41,41,208,169,80,141,0,208,169,150
,141,1,208
2490 DATA169,1,141,21,208,32,158,1
99,32,59,198,173,30,208,173,31,208
2500 REM*INIT*SON
2510 DATA169,88,141,5,212,169,89,1
41,6,212,169,205,141,1,212,169,0,1
41,11,212
2520 DATA169,31,141,13,212,169,200
,141,12,212,169,51,141,8,212,169,4
2,141,7
2530 DATA212,169,255,141,15,212,16
9,128,141,18,212,173,145,0
2540 DATA201,255,240,249,169,129,1
41,4,212,169,15,141,24,212,160,3,9
6
2550 REM*TEST*51593
2560 DATA173,31,208,41,1,201,0,240
,19,173,188,2,201,0,208,6,169,1,14
1,189,2
2570 DATA96,206,188,2,76,139,200,1
73,30,208,170,41,1,201,0,240,3,76,
146,201
2580 DATA138,41,8,201,8,208,11,32,
59,198,169,1,141,222,2,32,218,201
,138,41,2
2590 DATA201,2,240,7,173,30,208,17
3,31,208,96,169,1,141,222,2,32,87,
202
2600 REM*MISE*#*JOUR*SCORE*51674
2610 DATA162,4,24,189,218,2,125,20
8,2,201,10,240,6,157,208,2,76,247,
201
2620 DATA169,0,157,208,2,169,1,157
,217,2,202,224,255,240,3,76,220,20
1
2630 DATA162,0,169,0,157,218,2,232
,224,6,240,3,76,1,202,32,10,200,96
2640 REM*PTS*EN*MOINS*51730
2650 DATA32,87,202,162,0,189,208,2
,201,0,240,3,76,42,202,232,224,5,2
40,3
2660 DATA76,23,202,96,169,1,141,22
2,2,162,4,189,218,2,201,1,208,20
2670 DATA222,208,2,189,208,2,201,2
55,208,10,169,9,157,208,2,169,1,15
7,217,2
2680 DATA202,224,255,240,3,76,49,2
02,76,255,201
2690 REM*FIN*FUEL*NET*RADAR*51799
2700 DATA169,0,141,171,2,173,21,20
8,41,253,141,21,208,96
2710 REM*FIN*NAVETTE*2*51813
2720 DATA173,21,208,41,239,141,21,
208,76,218,201

```

T199 BASIC ETENDU

suite de la page 5

```

1910 IF Q(1)=0 AND Q(2)=151 AND Q(3)=301
THEN DISPLAY AT(16,9)SIZE(19):"MEMOIRE
INITIALISEE" ELSE 1930
1920 FOR I=1 TO 100 : NEXT I : DISPLAY
AT(16,9)SIZE(19):" : GOTO 1230
1930 CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(81)
1940 OPEN #1:"CS1",SEQUENTIAL,DISPLAY ,0
OUTPUT,FIXED
1950 PRINT #1:0(1)
1960 PRINT #1:0(2)
1970 PRINT #1:0(3)
1980 IF Q(1)=0 THEN 2000
1990 FOR I=0 TO Q(1): PRINT #1:SO(I):
NEXT I
2000 IF Q(2)=151 THEN 2020
2010 FOR I=151 TO Q(2): PRINT #1:SO(I):
NEXT I
2020 FOR I=301 TO Q(3): PRINT #1:SO(I):
NEXT I
2030 CLOSE #1
2040 GOTO B20
2050 CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(81)
2060 OPEN #1:"CS1",SEQUENTIAL,DISPLAY ,1

```

```

INPUT ,FIXED
2070 INPUT #1:0(1),0(2),0(3)
2080 IF Q(1)=0 THEN 2100
2090 FOR I=0 TO Q(1): INPUT #1:SO(I):
NEXT I
2100 IF Q(2)=151 THEN 2120
2110 FOR I=151 TO Q(2): INPUT #1:SO(I):
NEXT I
2120 IF Q(3)=301 THEN 2140
2130 FOR I=301 TO Q(3): INPUT #1:SO(I):
NEXT I
2140 CLOSE #1
2150 GOTO B20
2160 ON INT(B/B)-15 GOTO 2170,2170,2170,
1230,2180,2180,2180,1230,2190,2190,2190,
1230,2200,2200,2200,1230
2170 D=128 : DISPLAY AT(18,20)SIZE(4):D
: GOTO 1230
2180 D=256 : DISPLAY AT(18,20)SIZE(4):D
: GOTO 1230
2190 D=384 : DISPLAY AT(18,20)SIZE(4):D
: GOTO 1230
2200 D=512 : DISPLAY AT(18,20)SIZE(4):D
: GOTO 1230
2210 GOTO 1230
2220 IF P=4 OR Z=1 THEN DISPLAY AT(16,9)
SIZE(13):"MAUVAIS MODE" ELSE 2240
2230 FOR I=1 TO 100 : NEXT I : DISPLAY
AT(16,9)SIZE(13):" : GOTO 2210
2240 IF Y=(P*149)+P THEN DISPLAY AT(16,9)
SIZE(13):"NIVEAU SATURE" ELSE 2260
2250 FOR I=1 TO 100 : NEXT I : DISPLAY
AT(16,9)SIZE(13):" : GOTO 2210
2260 IF N=32 THEN Y=Y+1 : O(P)=Y : GOS

```

```

UB 2580
2270 IF N<97 OR N>154 THEN 2210
2280 IF N>122 AND N<129 THEN 2210
2290 IF N=97 AND N<122 THEN R=1 ELSE R
=1.06 : N=N-32
2300 ON N-96 GOSUB 2320,2330,2340,2350,2
360,2370,2380,2390,2400,2410,2420,2430,2
440,2450,2460,2470,2480,2490,2500,2510,2
520,2530,2540,2550,2560,2570
2310 Y=Y+1 : O(P)=Y : GOTO 2210
2320 CALL SOUND(D,INT(349*R),V): SO(Y)=
INT(349*R): RETURN
2330 CALL SOUND(D,INT(1319*R),V): SO(Y)=
INT(1319*R): RETURN
2340 CALL SOUND(D,INT(1047*R),V): SO(Y)=
INT(1047*R): RETURN
2350 CALL SOUND(D,INT(440*R),V): SO(Y)=
INT(440*R): RETURN
2360 CALL SOUND(D,INT(165*R),V): SO(Y)=
INT(165*R): RETURN
2370 CALL SOUND(D,INT(494*R),V): SO(Y)=
INT(494*R): RETURN
2380 CALL SOUND(D,INT(523*R),V): SO(Y)=
INT(523*R): RETURN
2390 CALL SOUND(D,INT(587*R),V): SO(Y)=
INT(587*R): RETURN
2400 CALL SOUND(D,INT(262*R),V): SO(Y)=
INT(262*R): RETURN
2410 CALL SOUND(D,INT(659*R),V): SO(Y)=
INT(659*R): RETURN
2420 CALL SOUND(D,INT(698*R),V): SO(Y)=
INT(698*R): RETURN
2430 CALL SOUND(D,INT(784*R),V): SO(Y)=
INT(784*R): RETURN

```

```

2440 CALL SOUND(D,INT(1568*R),V): SO(Y)=
INT(1568*R): RETURN
2450 CALL SOUND(D,INT(1397*R),V): SO(Y)=
INT(1397*R): RETURN
2460 CALL SOUND(D,INT(294*R),V): SO(Y)=
INT(294*R): RETURN
2470 CALL SOUND(D,INT(330*R),V): SO(Y)=
INT(330*R): RETURN
2480 CALL SOUND(D,INT(131*R),V): SO(Y)=
INT(131*R): RETURN
2490 CALL SOUND(D,INT(175*R),V): SO(Y)=
INT(175*R): RETURN
2500 CALL SOUND(D,INT(392*R),V): SO(Y)=
INT(392*R): RETURN
2510 CALL SOUND(D,INT(196*R),V): SO(Y)=
INT(196*R): RETURN
2520 CALL SOUND(D,INT(247*R),V): SO(Y)=
INT(247*R): RETURN
2530 CALL SOUND(D,INT(1175*R),V): SO(Y)=
INT(1175*R): RETURN
2540 CALL SOUND(D,INT(147*R),V): SO(Y)=
INT(147*R): RETURN
2550 CALL SOUND(D,INT(988*R),V): SO(Y)=
INT(988*R): RETURN
2560 CALL SOUND(D,INT(220*R),V): SO(Y)=
INT(220*R): RETURN
2570 CALL SOUND(D,INT(800*R),V): SO(Y)=
INT(800*R): RETURN
2580 CALL SOUND(D,44733,V): SO(Y)=44733
: RETURN
2590 DISPLAY AT(16,9)SIZE(18):"NIVEAU IN
ITIALISE"
2600 FOR I=1 TO 100 : NEXT I : DISPLAY
AT(16,9)SIZE(19):" : GOTO 1230

```


MAZE

Sens normal ou sens contraire, il est toujours agréable de changer de couloir...

Francis FAURE

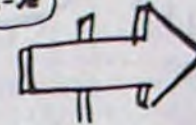
Mode d'emploi :

L'action se passe dans un labyrinthe, où vous pilotez un bolide blanc qui se déplace dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Un redoutable bolide rouge piloté par votre TI, roule dans le sens "normal" des aiguilles d'une montre. Tentez d'éviter ce dernier en changeant de couloir par la manette 1. A chacun des 4 tableaux, appuyez sur FIRE pour commencer.

PARDON MONSIEUR, JE VOUDRAIS ALLER DANS LE SENS CONTRAIRE DE LA DIRECTION OPPOSÉE QUI MÈNE À L'INVERSE DU SENS INDICUÉ PAR LE CONTRAIRE DE LA DIRECTION DE CETTE FLÈCHE!



PAR OÙ DOIS-JE ALLER?

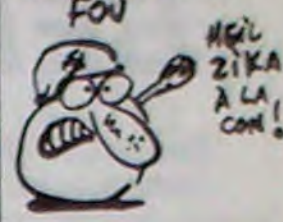


TI99 / BASIC SIMPLE

PAR LÀ!



L'ABSURDE REND FOU



```

100 REM *****FAURE*****FRANCIS*****
110 REM *****SUR*****TI-99/4A*****
111 REM *4/85*****PRESENTE*****
112 REM *****M-A-Z-E*****MANETTE No1
140 RESTORE
150 CALL COLOR(3,16,1)
160 CALL COLOR(4,16,1)
190 CALL CLEAR
200 CALL SCREEN(2)
210 C$="FFC3B1B1B1C3FF"
220 CALL CHAR(96,"00009090090906")
230 CALL CHAR(97,"0C02020C30404030")
240 CALL CHAR(98,"1B24428181422418")
250 CALL CHAR(115,"FFFFFFFFFFFFFFF0")
260 CALL CHAR(116,"FFFFFFFFFFFFFFF0")
270 CALL CHAR(117,"FFFFFFFFF0")
280 CALL CHAR(118,"FFFF0")
290 CALL HCHAR(1,5,96,23)
300 CALL HCHAR(24,5,96,23)
310 CALL VCHAR(2,5,97,22)
320 CALL CHAR(124,"EEBACC8A90000FF")
330 CALL CHAR(125,"E9A8EBA9A90000FF")
340 CALL CHAR(126,"75454444750000FF")
350 CALL CHAR(127,"C000B040C00000FF")
360 CALL VCHAR(2,27,97,22)
370 CALL HCHAR(1,5,98)
380 CALL HCHAR(24,5,98)
390 CALL HCHAR(24,27,98)
400 CALL HCHAR(1,27,98)
410 CALL CHAR(123,"70406040700000FF")
420 CALL CHAR(114,"FFFEFC9F0E0C0B0")
430 CALL CHAR(120,"3C4299B1B199423C")
440 CALL CHAR(121,"EEBACEB8A0000FF")
450 CALL CHAR(122,"EEAACA8A90000FF")
460 CALL CHAR(104,"00000000000000FF")
470 CALL CHAR(105,"00000000000000FF")
480 CALL CHAR(106,"00000000000000FF")
490 CALL CHAR(107,"00000000000000FF")
500 CALL CHAR(108,"00000000000000FF")
510 CALL CHAR(109,"00000000000000FF")
520 CALL CHAR(110,"F0F0E0E0C0C0B0B0")
530 CALL CHAR(111,"0103070F1F3F7FFF")
540 CALL CHAR(112,"B0C0E0F0BFCFEFF")
550 CALL CHAR(113,"FF7F3F1F0F070301")
560 CALL COLOR(12,9,1)
570 CALL COLOR(9,3,1)
580 FOR I=1 TO 110
590 READ A,B,C,D
600 CALL HCHAR(A,B,C,D)
610 NEXT I
620 FOR I=1 TO 29
630 READ A,B,C
640 CALL COLOR(10,A,1)
650 CALL COLOR(11,A,1)
660 CALL SOUND(C,B,5)
670 NEXT I
680 CALL KEY(1,K,S)
690 IF S=0 THEN 680
700 DATA 9,9,104,1,9,10,105,1,9,11,106,1,
9,12,107,1,8,13,104,1,8,14,105,1,8,15,1,
06,1,8,16,107,1
710 DATA 7,17,104,1,7,18,105,1,7,19,106,
1,7,20,107,1,9,13,108,8,17,108,4,10,20,
1,108,1
720 DATA 11,20,108,1,12,20,108,1,13,20,1
09,1,14,20,110,1
730 DATA 11,18,109,1,12,18,110,1,13,17,1
09,1,14,17,110,1,15,16,109,1,16,16,110,1
740 DATA 12,17,108,1,11,15,108,3,12,14,1
08,1,13,14,108,1,14,14,108,3,15,14,108,1
,16,14,108,1
750 DATA 15,19,109,1,16,18,108,2,12,12,1
08,1,13,12,108,1,14,12,108,1,15,12,108,1
,16,12,108,1
760 DATA 17,12,108,1,18,12,108,8,19,12,1
08,4,12,9,108,1,13,9,108,1,14,9,108,1
770 DATA 8,22,108,1,9,22,108,2,10,22,108
,1,11,22,108,1,12,22,108,2,13,22,108,2,1
4,22,108,1
780 DATA 14,22,108,1,15,22,108,1,16,23,1
08,1
790 DATA 14,19,111,1,15,18,111,1,11,14,1
11,1,11,12,111,1,12,11,111,1,13,16,111,1
800 DATA 11,9,112,1,12,10,112,1,13,15,11
2,1,16,10,112,1,17,13,112,1,15,23,112,1,
12,24,112,1
810 DATA 9,24,112,1,8,23,112,1,7,22,112,
1,15,9,108,1
820 DATA 16,9,113,1,17,10,113,1,13,10,11
3,1,12,16,113,1,10,19,113,1,16,18,113,1
830 DATA 16,14,113,1,16,22,113,1
840 DATA 13,11,114,1,12,15,114,1,16,20,1
14,1,16,24,114,1,13,24,114,1,10,23,114,1
850 DATA 20,12,115,1,20,13,116,1,20,14,1
17,1,20,15,118,1
860 DATA 19,16,115,1,19,17,116,1,19,18,1
17,1,19,19,118,1
870 DATA 18,20,115,1,18,21,116,1,18,22,1
17,1,18,23,118,1
880 DATA 23,10,120,1
890 DATA 23,12,121,1,23,13,122,1
900 DATA 23,14,123,1,23,15,124,1,23,16,1
23,1,23,17,126,1
910 DATA 23,18,127,1,23,20,49,1,23,21,57
,1,23,22,56,1,23,23,53,1
920 DATA 5,523,200,7,523,100,13,523,100,
16,932,100,14,784,100,9,523,200,8,622,40
0
930 DATA 11,523,200,10,523,10,3,523,100,
10,932,100,13,784,100,14,523,200,7,622,4
00
940 DATA 5,523,200,5,523,100,14,523,100,
16,932,100,6,784,100,2,523,200,15,622,20
0,4,622,100
950 DATA 12,659,100,9,740,200,4,698,200,
8,622,100,6,523,100,6,659,200,5,523,450
960 VIE=3
970 VV1=26
980 VV1=3
990 XV1=12
1000 XVP1=12
1010 VVP1=26
1020 VVP1=3
1030 CALL CLEAR
1040 CALL CHAR(112,C$)
1050 CALL CHAR(120,C$)

```

```

1060 CALL CHAR(128,C$)
1070 CALL CHAR(96,"FFFFFFFFFFFFFF")
1080 CALL CHAR(88,"0000001818000000")
1090 CALL CHAR(97,"804020100F0B0B0B")
1100 CALL CHAR(98,"0B0B0B0F102040B0")
1110 CALL CHAR(99,"101010F00B040201")
1120 CALL CHAR(100,"0102040B0F010101")
1130 CALL CHAR(101,"FBFCFEFEFEFEFCFB")
1140 CALL CHAR(102,"1F3F7F7F7F7F3F1F")
1150 CALL CHAR(103,"FFFFFFFF7E3C00")
1160 CALL CHAR(104,"003C7EFFFFFFFF")
1170 CALL CHAR(105,"C0F0FCFCFEFEFEFF")
1180 CALL CHAR(106,"030F3F3F7F7F7FFF")
1190 CALL CHAR(107,"FFFFFFFFFCFCFC0C0C")
1200 CALL CHAR(108,"FFFF7F7F3F3F0F03")
1210 CALL CHAR(136,"5A7E5A1818DBFFDB")
1220 CALL CHAR(137,"E0E742FFFF42E7E0")
1230 CALL CHAR(138,"DBFFDB18185A7E5A")
1240 CALL CHAR(139,"07E742FFFF42E707")
1250 FOR I=1 TO 14
1260 CALL COLOR(I,1,1)
1270 NEXT I
1280 PRINT "j"
1290 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1300 PRINT "Xj"e f"i"X"
1310 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1320 PRINT "Xj"e f"i"X"
1330 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1340 PRINT "Xj"e f"i"X"
1350 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1360 PRINT "Xj"e f"i"X"
1370 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1380 PRINT "Xj"e f"i"X"
1390 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1400 PRINT "Xj"e f"i"X"
1410 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1420 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1430 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1440 PRINT "Xj"e f"i"X"
1450 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1460 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1470 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1480 PRINT "Xj"e f"i"X"
1490 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1500 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1510 CALL HCHAR(24,5,96,23)
1520 CALL HCHAR(24,4,108)
1530 CALL HCHAR(24,28,107)
1540 CALL COLOR(7,16,1)
1550 CALL COLOR(8,5,1)
1560 CALL COLOR(3,16,1)
1570 CALL COLOR(9,13,1)
1580 CALL COLOR(10,13,1)
1590 CALL COLOR(14,9,1)
1600 CALL CHAR(80,"E0E848FFFF48E8E0")
1610 CALL CHAR(81,"5A5A187E18DBFFDB")
1620 CALL CHAR(82,"07D712FFFF12D707")
1630 CALL CHAR(83,"DBFFDB187E185A5A")
1640 XV=20
1650 YV=19
1660 V=3
1670 XVP=15
1680 YVP=25
1690 VP=1
1700 MNM=258
1710 GOSUB 1730
1720 GOTO 3000
1729 REM *****JEU*****
1730 GOSUB 4490
1740 CALL HCHAR(XV,YV,80)
1750 CALL JOYST(1,X,Y)
1751 CALL SOUND(-1,110,0)
1760 IF (XV=XV1)*(YV=YV1) THEN 4330
1770 IF X+Y=0 THEN 1980
1771 CALL SOUND(-100,880,0)
1780 IF V+X=1 THEN 1980
1790 IF V+X=2 THEN 1980
1800 IF V+Y=3 THEN 1980
1810 IF V+Y=4 THEN 1980
1820 CALL GCHAR(XV-(Y/4),YV+(X/4),L)
1830 IF L<32 THEN 1980
1840 CALL HCHAR(XV,YV,32)
1850 XV=XV-(Y/4)
1860 YV=YV+(X/4)
1870 IF V=1 THEN 2530
1880 IF V=2 THEN 2550
1890 IF V=3 THEN 2570
1900 G=80
1910 CALL HCHAR(XV,YV,8)
1920 CALL GCHAR(XV-(Y/4),YV+(X/4),L)
1930 IF L=88 THEN 2500
1940 CALL HCHAR(XV,YV,32)
1950 XV=XV-(Y/4)
1960 YV=YV+(X/4)
1970 CALL HCHAR(XV,YV,8)
1980 GOTO 2590
1990 IF (XV=XV1)*(YV=YV1) THEN 4330
2000 ON V GOTO 2010,2080,2150,2220
2010 CALL GCHAR(XV-1,YV,L)
2020 IF L=96 THEN 2290
2030 IF L=88 THEN 2410
2040 CALL HCHAR(XV,YV,32)
2050 XV=XV-1
2060 CALL HCHAR(XV,YV,8)
2070 GOTO 1750
2080 CALL GCHAR(XV+1,YV,L)
2090 IF L=96 THEN 2290
2100 IF L=88 THEN 2470
2110 CALL HCHAR(XV,YV,32)
2120 XV=XV+1
2130 CALL HCHAR(XV,YV,8)
2140 GOTO 1750
2150 CALL GCHAR(XV,YV-1,L)
2160 IF L=96 THEN 2290
2170 IF L=88 THEN 2440
2180 CALL HCHAR(XV,YV,32)
2190 YV=YV-1
2200 CALL HCHAR(XV,YV,8)
2210 GOTO 1750
2220 CALL GCHAR(XV,YV+1,L)
2230 IF L=96 THEN 2290
2240 IF L=88 THEN 2390
2250 CALL HCHAR(XV,YV,32)

```

```

2260 YV=YV+1
2270 CALL HCHAR(XV,YV,80)
2280 GOTO 1750
2290 ON V GOTO 2300,2320,2340,2360
2300 V=3
2310 GOTO 1990
2320 V=4
2330 GOTO 1990
2340 V=2
2350 GOTO 1990
2360 V=1
2370 GOTO 1990
2380 P=P+1
2390 IF P=MNM THEN 2960
2400 GOTO 2250
2410 P=P+1
2420 IF P=MNM THEN 2960
2430 GOTO 2040
2440 P=P+1
2450 IF P=MNM THEN 2960
2460 GOTO 2180
2470 P=P+1
2480 IF P=MNM THEN 2960
2490 GOTO 2110
2500 P=P+1
2510 IF P=MNM THEN 2960
2520 GOTO 1940
2530 G=81
2540 GOTO 1910
2550 G=83
2560 GOTO 1910
2570 G=82
2580 GOTO 1910
2590 ON VV1 GOTO 2600,2660,2720,2780
2600 CALL HCHAR(XV1,YV1,L1)
2610 CALL GCHAR(XV1-1,YV1,L1)
2620 IF L1=96 THEN 2840
2630 XV1=XV1-1
2640 CALL HCHAR(XV1,YV1,136)
2650 GOTO 1990
2660 CALL HCHAR(XV1,YV1,L1)
2670 CALL GCHAR(XV1+1,YV1,L1)
2680 IF L1=96 THEN 2900
2690 XV1=XV1+1
2700 CALL HCHAR(XV1,YV1,138)
2710 GOTO 1990
2720 CALL HCHAR(XV1,YV1,L1)
2730 CALL GCHAR(XV1,YV1-1,L1)
2740 IF L1=96 THEN 2930
2750 YV1=YV1-1
2760 CALL HCHAR(XV1,YV1,139)
2770 GOTO 1990
2780 CALL HCHAR(XV1,YV1,L1)
2790 CALL GCHAR(XV1,YV1+1,L1)
2800 IF L1=96 THEN 2870
2810 YV1=YV1+1
2820 CALL HCHAR(XV1,YV1,137)
2830 GOTO 1990
2840 VV1=4
2850 CALL GCHAR(XV1,YV1,L1)
2860 GOTO 2590
2870 VV1=2
2880 CALL GCHAR(XV1,YV1,L1)
2890 GOTO 2590
2900 VV1=3
2910 CALL GCHAR(XV1,YV1,L1)
2920 GOTO 2590
2930 VV1=1
2940 CALL GCHAR(XV1,YV1,L1)
2950 GOTO 2590
2960 RETURN
2970 REM *****
2980 REM *TABLEAU*No*2*
2990 REM *****
3000 L1=32
3010 XV1=12
3020 XVP1=12
3030 YV1=15
3040 YV1=15
3050 VV1=4
3060 VVP1=4
3070 XV=23
3080 XVP=23
3090 YV=27
3100 YVP=27
3110 V=1
3120 VP=1
3130 P=0
3140 MNM=271
3150 PRINT "j"
3160 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3170 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3180 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3190 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3200 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3210 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3220 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3230 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3240 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3250 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3260 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3270 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3280 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3290 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3300 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3310 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3320 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3330 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3340 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3350 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3360 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3370 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3380 CALL HCHAR(24,4,108)
3390 CALL HCHAR(24,5,96,23)
3400 CALL HCHAR(24,28,107)
3410 GOSUB 1730
3415 REM *****
3420 REM *TABLEAU*No*3*
3430 REM *****
3440 PRINT "j"
3450 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3460 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3470 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3480 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3490 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3500 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3510 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"

```

```

3520 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3530 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3540 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3550 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3560 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3570 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3580 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3590 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3600 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3610 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3620 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3630 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3640 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3650 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3660 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3670 CALL HCHAR(24,4,108)
3680 CALL HCHAR(24,5,96,23)
3690 CALL HCHAR(24,28,107)
3710 XV1=12
3720 YV1=7
3730 VV1=1
3740 XVP1=12
3750 YVP1=7
3760 VVP1=1
3770 XV=23
3780 YV=5
3790 V=4
3800 XVP=23
3810 YVP=5
3820 VP=4
3830 P=0
3840 MNM=261
3850 L1=32
3860 GOSUB 1730
3870 REM *****
3880 REM *TABLEAU*No*4*
3890 REM *****
3890 PRINT "j"
3900 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3910 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3920 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3930 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3940 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3950 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3960 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3970 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3980 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3990 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
4000 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
4010 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
4020 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
4030 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
4040 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
4050 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
4060 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
4070 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
4080 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
4090 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
4100 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
4110 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
4120 CALL HCHAR(23,5,96,23)
4130 CALL HCHAR(23,4,108)
4140 CALL HCHAR(23,28,107)
4150 XV1=20
4160 YV1=17
4170 VV1=1
4180 XVP1=20
4190 YVP1=17
4200 VVP1=1
4210 XV=22
4220 YV=15
4230 V=1
4240 XVP=22
4250 YVP=15
4260 VP=1
4270 MNM=247
4280 P=0
4290 L1=32
4300 GOSUB 1730
4310 REM *****FIN*****
4320 END
4330 VIE=VIE-1
4340 CALL SOUND(100,110,0)
4341 CALL VCHAR(2,31,32,3)
4342 CALL VCHAR(2,31,80,VIE)
4350 IF VIE=0 THEN 4480
4360 CALL HCHAR(XV,YV,32)
4370 P=P+1
4380 L1=32
4390 IF P=MNM THEN 4470
4400 XV=XVP1
4410 YV=YVP1
4420 VV1=VVP1
4430 XV=XVP
4440 YV=YVP
4450 V=VP
4460 GOTO 2000
4470 RETURN
4480 END
4490 CALL HCHAR(17,30,106)
4500 CALL VCHAR(18,30,96,5)
4510 CALL VCHAR(18,32,96,5)
4520 CALL VCHAR(17,31,96,7)
4530 CALL HCHAR(17,32,105)
4540 CALL HCHAR(23,30,108)
4550 CALL HCHAR(23,32,107)
4560 CALL COLOR(11,13,4)
4570 CALL COLOR(12,13,4)
4580 CALL COLOR(13,13,4)
4590 CALL HCHAR(18,30,112,3)
4600 CALL HCHAR(20,30,120,3)
4610 CALL HCHAR(22,30,128,3)
4620 CALL KEY(1,K,S)
4630 IF S=0 THEN 4620
4640 CALL SOUND(600,110,0,-1,0)
4650 CALL COLOR(11,13,9)
4660 CALL SOUND(600,110,0,-1,0)
4670 CALL COLOR(11,13,4)
4680 CALL COLOR(12,13,16)
4690 CALL SOUND(600,110,0,-1,0)
4700 CALL COLOR(12,13,4)
4710 CALL COLOR(13,13,5)
4720 CALL SOUND(600,650,0)
4730 RETURN

```


BELOTE

MSX

HEUREUX AU JEU
HEUREUX EN AMOUR
PAYANT

Désormais, grâce à ce programme de qualité, votre passion du jeu s'accommodera de votre misanthropie.

Joseph PAUMIER



SUITE DU N° 106

```

1820 PSET(X+5,Y+14),15: DRAWC(C):P
SET(X+3,Y+3),15: COLOR1,4,4: PRINT#1
,MID$(T1$,VX*2-1,2)
1830 PSET(X+7,Y+30),15: PRINT#1,MID
$(T2$,VX*2-1,2): COLOR15,4,4: RETURN
1840 REM-----
1850 REM EFFACE LA CARTE
1860 REM-----
1870 LINE(X,Y)-(X+22,Y+40),4,BF
1880 IFFPOINT(X-2,Y+20)=4THENLINE(X
-1,Y)-(X-1,Y+40),4
1890 IFFPOINT(X+24,Y+20)=4THENLINE(X
+23,Y)-(X+23,Y+40),4
1900 RETURN
1910 REM-----
1920 REM INITIALISATIONS PARTIE
1930 REM-----
1940 LINE(48,134)-(210,134):LINE-(
156,20):LINE-(102,20):LINE-(48,134
)
1950 S1=0:S2=0:T1=0:T2=0:GOSUB2030
:GOSUB2080
1960 RETURN
1970 REM-----
1980 REM SCORES
1990 REM-----
2000 REM
2010 REM SCORE CUMULE
2020 REM
2030 LINE(14,8)-(78,24),4,BF:PRESE
T(14,8):PRINT#1,"CUMULS"
2040 PRESET(14,8):PRINT#1,"Vous:"M
ID$(STR$(T1),2):PRESET(14,16):PRIN
T#1,"Eux:"MID$(STR$(T2),2):RETURN
2050 REM
2060 REM SCORE PARTIEL
2070 REM
2080 LINE(190,8)-(254,24),4,BF:PRE
SET(190,8):PRINT#1,"MARQUE"
2090 PRESET(190,8):PRINT#1,"Vous:"
MID$(STR$(S1),2):PRESET(190,16):PR
INT#1,"Eux:"MID$(STR$(S2),2):RETU
RN
2100 REM-----
2110 REM MELANGE 1 FOIS
2120 REM-----
2130 A=RND(1)*5+1:B=RND(1)*20+1:CA
S=RIGHT$(CAS,64-2*B-2*A)+MID$(CAS,
2*B+1,2*A)+LEFT$(CAS,2*B):RETURN
2140 REM-----
2150 REM 1ere DISTRIBUTION
2160 REM-----
2170 LINE(102,126)-(158,133),4,BF:
LINE(14,74)-(78,81),4,BF:LINE(102,
12)-(158,19),4,BF:LINE(188,74)-(24
4,81),4,BF
2180 PRESET(102,126):IFDI=1THENPRI
NT#1,"DONNEUR"ELSEPRINT#1,"Joueur1
"
2190 PRESET(14,74):IFDI=2THENPRINT
#1,"DONNEUR"ELSEPRINT#1,"Joueur2"
2200 PRESET(102,12):IFDI=3THENPRIN
T#1,"DONNEUR"ELSEPRINT#1,"Joueur3"
2210 PRESET(188,74):IFDI=4THENPRIN
T#1,"DONNEUR"ELSEPRINT#1,"Joueur4"
2220 FORI=1TO4:GOSUB2130:NEXT:FORI
=1TO4:J$(I)=MID$(CAS,6*I-5,6)+MID$(
CAS,24+4*I-3,4):NEXT
2230 RETURN
2240 REM-----
2250 REM CLASSEMENT DES JEUX
2260 REM-----
2270 FORI=1TO4:X$="" :FORP=1TO63STE
P2:CS=MID$(KAS,P,2):IFINSTR(J$(I),
C$)THENX$=X$+C$
2280 NEXT:J$(I)=X$:NEXT
2290 RETURN
2300 REM-----
2310 REM PRENDRE ?
2320 REM-----
2330 LINE(X(JI),Y(JI))-(X(JI)+56,Y
(JI)+7),4,BF:PRESET(X(JI),Y(JI)):P
RINT#1,"HUM..."
2340 AS=0:XX=0:AT$="" :VV$=J$(JI)+T
A$:SS$="" :IFDI<>JIANDDI<>JI+2ANDDI
<>JI-2ANDT1+T2<>0THENX$=XX+5
2350 FORI=2TO12STEP2:IFMID$(VV$,I,
1)=MID$(TA$,2,1)THENAT$=AT$+MID$(V
V$,I-1,1)ELSEIFMID$(VV$,I-1,1)="A"
THENAS=AS+3ELSEIFMID$(VV$,I-1,1)="
X"THENAS=AS+1
2360 NEXT:IFLEN(AT$)<2THEN2450ELSE
XX=XX+LEN(AT$)*5-15
2370 IFINSTR(AT$,"V")THENXX=XX+20
2380 IFINSTR(AT$,"9")THENXX=XX+15
2390 IFINSTR(AT$,"A")THENXX=XX+10
2400 IFINSTR(AT$,"X")THENXX=XX+5
2410 IFINSTR(AT$,"D")<>0ANDINSTR(A
T$,"R")<>0THENXX=XX+15
2420 IFINSTR(AT$,"D")<>0ORINSTR(AT
$, "R")<>0THENXX=XX+5
2430 IFLEN(AT$)<6THEN2440ELSEIFXX>
250RXX>20ANDAS>3THENJJ=5:GOTO2450E
LSE2450
2440 IFXX>30RXX>25ANDAS>3THENJJ=5
:GOTO2450ELSE2450
2450 IFSS$<>"" THENRETURNELSELINE(X
(JI),Y(JI))-(X(JI)+56,Y(JI)+7),4,B
F
2460 PRESET(X(JI),Y(JI)):IFJJ=5THE
NPRINT#1,"Une...":BEEP:RETURNELSEP
RINT#1,"OH OUI!" :RETURN
2470 REM-----
2480 REM PRENDRE AU 2eme TOUR ?

```

```

2490 REM-----
2500 LINE(X(JI),Y(JI))-(X(JI)+56,Y
(JI)+7),4,BF:PRESET(X(JI),Y(JI)):P
RINT#1,"HUM..."
2510 FORH=1TO4:IFH=ATTEN2530ELSEA
S=0:XX=0:AT$="" :VV$=J$(JI)+TA$:SS
$=TA$:TA$=" "+MID$("1234",H,1):GOSU
B2350
2520 TA$=SS$:IFJJ=5THENJ$=H:H=5
2530 NEXT:LINE(X(JI),Y(JI))-(X(JI)
+56,Y(JI)+7),4,BF:PRESET(X(JI),Y(J
I)):IFJJ=5THENPRINT#1,"Deux..." :BE
EP:RETURN
2540 IFJ=1THENPRINT#1,"PIQUE"ELSEI
FJ=2THENPRINT#1,"COEUR"ELSEIFJ=3TH
ENPRINT#1,"CARREAU"ELSEPRINT#1,"TR
EFLE"
2550 AT=J:RETURN
2560 REM-----
2570 REM GESTION BELOTE
2580 REM-----
2590 IFRIGHT$(P$,2)<>B1$ANDRIGHT$(
P$,2)<>B2$THENRETURN
2600 IFINSTR(J$(JO),B1$)<>0ORINSTR
(J$(JO),B2$)<>0THENBE=JO:GOTO2640
2610 IFBE<>JOTHENRETURNELSEBE=JO
2620 LINE(X(JO),Y(JO)+8)-(X(JO)+55
,Y(JO)+15),4,BF:PLAY"V1406L406FEDC
6FEDC"
2630 V$="RE-BELOTE":FORI=0TO8:PRE
SET(X(JO)+I*6+1,Y(JO)+8):PRINT#1,MID
$(V$,I+1,1):NEXT:RETURN
2640 LINE(X(JO),Y(JO)+8)-(X(JO)+55
,Y(JO)+15),4,BF:PLAY"V1406L40CDEF6
CDEF6"
2650 V$="BELOTE":FORI=0TO5:PRESET(X
(JO)+I*9+1,Y(JO)+8):PRINT#1,MID$(
V$,I+1,1):NEXT:RETURN
2660 REM-----
2670 REM CONTROLES CARTE
2680 REM-----
2690 IFNB=1THENRETURN
2700 V$=MID$(J$(1),A*2-1,2):IFRIGH
T$(V$,1)=MID$(P$,2,1)THENIFRIGHT$(
V$,1)=AT$THEN2740ELSERETURN
2710 IFINSTR(J$(1),MID$(P$,2,1))TH
ENZ=1:RETURN
2720 IFINSTR(J$(1),AT$)=0THENRETUR
N
2730 IFRIGHT$(V$,1)=AT$THEN2740ELS
EIFMA<>3THENZ=1:RETURNELSERETURN
2740 O$="" :J$="" :RESTORE3230:FOR
I=1TO8:READS$:S$=S$+AT$:IFINSTR(J$
(1),S$)THENJ$=J$+S$
2750 IFINSTR(P$,S$)THENOO$=OO$+S$:
NEXTELSENEXT
2760 J$="" :RESTORE3230:FORI=1TO8:
READS$:S$=S$+AT$:M=INSTR(OO$,S$):N
=INSTR(J$,S$):IFMTHENI=9:NEXTELSE
IFNTHENJ$=J$+S$:NEXTELSENEXT
2770 IFJ$="" :ORINSTR(J$,V$)<>0THE
NRETURNELSEZ=1:RETURN
2780 REM-----
2790 REM QUE FAUT-IL JOUER ?
2800 REM-----
2810 IFNB=1THEN4110
2820 REM
2830 REM JOUER EN NIEME POSITION
2840 REM
2850 IFF=ATTEN3200
2860 DATA X,R,D,V,9,8,7
2870 RESTORE2860:RO$="" :FORI=1TO8:
READV$:V$=V$+AT$:IFINSTR(CAS,V$)=0
THENRO$=RO$+V$:NEXTELSENEXT
2880 A=INSTR(P$,LEFT$(RO$,2)):IFIN
STR(J$(JO),MID$(P$,2,1))=0THEN3440
ELSEZ=-1
2890 IFMA=JO+2ORMA=JO-2THEN3060
2900 IFNB=4THEN3010ELSEIFNB=2THEN2
960
2910 REM JOUE EN 3EME
2920 IFINSTR(J$(JO),LEFT$(RO$,2))=
0ORINSTR(P$,AT$)<>0THEN3130
2930 JJ=JO+1:IFJJ>4THENJJ=1
2940 IFCO(JJ,P)=1ANDCO<>0THEN3130E
LSEZ=1:GOTO3130
2950 REM JOUE EN 2EME
2960 JJ=JO+1:IFJJ>4THENJJ=1
2970 IFCO(JJ,P)=1ANDCO<>0THEN3130
2980 JJ=JJ+1:IFJJ>4THENJJ=1
2990 IFCO(JJ,P)=1ANDCO<>0THENZ=1:0
TOTO3130
3000 IFINSTR(J$(JO),LEFT$(RO$,2))=
0THEN3130ELSEZ=1:GOTO3130
3010 REM JOUE EN 4EME
3020 IFINSTR(P$,AT$)<>0THEN3130
3030 Z=1:GOSUB3130:AS=MID$(J$(JO),
A*2-1,1)
3040 SS$=J$(JO):J$(JO)=P$:GOSUB313
0:J$(JO)=SS$:CS=MID$(P$,A*2-1,1)
3050 IFINSTR("AXRDV987",AS)INSTR(
"AXRDV987",CS)THENZ=-1:GOTO3130ELS
E3130
3060 REM PARTENAIRE MAITRE
3070 IFNB=4THEN3100
3080 AS="A"+P$:IFINSTR(P$,AT$)<>0A
NDINSTR(J$(JO),AS)THENRO$=MID$(RO$
,3)+AS
3090 Z=1:GOTO3130
3100 JJ=JO+1:IFJJ>4THENJJ=1
3110 IFCO(JJ,P)=1ANDCO<>0THEN3130
3120 IFA=0ANDINSTR(J$(JO),LEFT$(RO
$,2))=0THEN3130ELSEZ=1:GOTO3130
3130 REM TRAITER SELON Z=1/-1
3140 IFZ=1THEN3170ELSEFORI=1TOLEN(
RO$)-1STEP2
3150 J=INSTR(J$(JO),MID$(RO$,I,2))

```

```

:IFJ>0THENA=(J+1)/2
3160 GOTO3190
3170 FORI=LEN(RO$)-1TO1STEP-2
3180 J=INSTR(J$(JO),MID$(RO$,I,2))
:IFJ>0THENA=(J+1)/2
3190 NEXT:RETURN
3200 REM
3210 REM ATOUT DEMANDE
3220 REM
3230 DATA 9,A,X,R,D,8,7
3240 JO$="" :DO$="" :RO$="" :RESTORE3
230:FORI=1TO8:READV$:V$=V$+AT$:IFI
NSTR(J$(JO),V$)THENJO$=JO$+V$
3250 IFINSTR(P$,V$)THENOO$=OO$+V$
3260 IFINSTR(CAS,V$)=0THENRO$=RO$+
V$:NEXTELSENEXT
3270 IFJO$="" THEN3700ELSEIFLEN(JO$
)=2THENA=(INSTR(J$(JO),JO$)+1)/2:R
ETURN
3280 AS="" :RESTORE3230:FORI=1TO8:R
EADV$:A=INSTR(OO$,V$):B=INSTR(JO$,
V$):IFATHENI=9:NEXTELSEIFATHENA$+A
$+V$+AT$:NEXTELSENEXT
3290 IFA$="" THEN3400ELSEJO$=A$
3300 REM DOIT MONTER
3310 IFLEN(JO$)=2THENA=(INSTR(J$(J
O),JO$)+1)/2:RETURN
3320 IFNB=2ORN8=4THEN3350
3330 A=INSTR(JO$,MID$(RO$,1,2)):IF
ATHENA=(INSTR(J$(JO),MID$(RO$,1,2)
)+1)/2:RETURN
3340 A=(INSTR(J$(JO),RIGHT$(JO$,2)
)+1)/2:RETURN
3350 FORI=1TOLEN(JO$)-1STEP2:IFMID
$(JO$,I,2)=MID$(RO$,I,2)THENNEXT
3360 IFI=LEN(JO$)-1THENNEXT:GOTO33
40
3370 IFI>LEN(JO$)THEN3340
3380 J=I:I=LEN(JO$):NEXT:IFMID$(JO
$,J,2)=MID$(RO$,J+2,2)THEN3340
3390 A=(INSTR(J$(JO),MID$(JO$,J,2)
)+1)/2:RETURN
3400 REM PEUT PAS MONTER
3410 IFMA<>JO-2ANDMA<>JO+2THEN3340
3420 IFINSTR(P$,LEFT$(RO$,2))=0THE
N3340
3430 IFINSTR(J$(JO),MID$(RO$,3,2))
THEN3340ELSEA=(INSTR(J$(JO),LEFT$(
JO$,2))+1)/2:RETURN
3440 REM
3450 REM COUPER OU DEFAUSSER ?
3460 REM
3470 IFINSTR(J$(JO),AT$)=0THEN3700
3480 RO$="" :RESTORE3230:FORI=1TO8:
READV$:V$=V$+AT$:IFINSTR(CAS,V$)=0
THENRO$=RO$+V$:NEXTELSENEXT
3490 JO$="" :RESTORE3230:FORI=1TO8:
READV$:V$=V$+AT$:IFINSTR(J$(JO),V$
)THENJO$=JO$+V$:NEXTELSENEXT
3500 DO$="" :RESTORE2860:FORI=1TO8:
READV$:V$=V$+MID$(P$,2,1):IFINSTR(
CAS,V$)THENOO$=OO$+V$:NEXTELSENEXT
3510 IFMA<>JO+2ANDMA<>JO-2THEN3570
ELSEIFINSTR(P$,AT$)THEN3700
3520 IFINSTR(JO$,LEFT$(RO$,2))THEN
3700
3530 AS=LEFT$(JO$,1):IF(AS="A"ORAS
="X")ANDAS<>LEFT$(RO$,1)ANDJI<>JOT
HEN3570
3540 IFA$="9"ANDAS<>LEFT$(RO$,1)AN
DJX(JO)=0THEN3570
3550 IFCAS="9"ORAS="A"ORAS="X"AND
AS<>LEFT$(RO$,1)ANDLEN(JO$)=2THEN3
570
3560 IFINSTR(P$,LEFT$(OO$,2))THEN3
700ELSE3570
3570 REM
3580 REM COUPER
3590 REM
3600 DO$="" :RESTORE3230:FORI=1TO8:
READV$:V$=V$+AT$:IFINSTR(P$,V$)THE
NOO$=OO$+V$:NEXTELSENEXT
3610 IFMA=JO+2ORMA=JO-2THENA=(INST
R(J$(JO),LEFT$(JO$,2))+1)/2:RETURN
3620 IFCJ(C)>4ANDNB<>4ANDINSTR(P$,
"A")+INSTR(P$, "X")>0THENA=(INSTR(J$
(JO),LEFT$(JO$,2))+1)/2:RETURN
3630 IF(CJ(C)>4ORNB=4)ANDJI=JOANDI
NSTR(J$(JO),LEFT$(RO$,2))=0ANDLEN(
JO$)>2THENA=(INSTR(J$(JO),MID$(JO$
,LEN(JO$)-3,2))+1)/2:RETURN
3640 IFOO$="" ANDLEN(JO$)=4THEN3680
3650 K=0:RESTORE3230:FORI=1TO8:REA
DV$:A=INSTR(OO$,V$):B=INSTR(JO$,V$
)
3660 IFB<>0THENK=B:NEXTELSEIFA<>0T
HENI=9:NEXTELSENEXT
3670 IFK=0THENA=(INSTR(J$(JO),RIGH
T$(JO$,2))+1)/2:RETURNELSEA=(INSTR
(J$(JO),MID$(JO$,K,2))+1)/2:RETURN
3680 RO$="" :RESTORE3230:FORI=1TO8:
READV$:V$=V$+AT$:IFINSTR(CAS,V$)=0
THENRO$=RO$+V$:NEXTELSENEXT
3690 IFINSTR(JO$,LEFT$(RO$,2))THEN
A=(INSTR(J$(JO),RIGHT$(JO$,2))+1)/
2:RETURNELSEA=(INSTR(J$(JO),LEFT$(
JO$,2))+1)/2:RETURN
3700 REM
3710 REM DEFAUSSER
3720 REM
3730 IFMA=JO+2ORMA=JO-2THEN4040
3740 REM ADVERSAIRE MAITRE
3750 IFNB=2THEN3820ELSESEPA=JO+2:IF
A>4THENPA=JO-2
3760 IFJX(JO)=1ANDCO(PA,P)=1ANDCO<
0ANDP<>ATTEN3950
3770 IFJX(JO)=0ANDNB=2ANDCO>1ANDNJ
<>5ANDP=ATTEN3780ELSE3820

```

```

3780 AD=JO+1:IFAD=5THENAD=1
3790 IFXA(AD)=1THEN3820ELSERESTORE
3230:FORI=1TO8:READV$:V$=V$+AT$
3800 IFINSTR(CAS,V$)=0THENI=9:NEXT
ELSENEXT
3810 IFINSTR(P$,V$)THEN3820ELSE395
0
3820 REM DEFAUSSER PETIT
3830 AS="" :FORI=1TO4:IFI=ATTEN387
0ELSEI=RIGHT$(STR$(I),1)
3840 JO$="" :RESTORE2860:FORJ=1TO8:
READV$:V$=V$+I$:IFINSTR(J$(JO),V$)
THENJO$=JO$+V$:NEXTELSENEXT
3850 IFLEN(JO$)=2ANDVAL(LEFT$(JO$,
1))=0ORLEN(JO$)=4ANDINSTR(JO$,"X")
<>0THEN3870
3860 AS=RIGHT$(JO$,2):IFVAL(LEFT$(
AS,1))=0THENA$=""
3870 IFA$="" THENNEXTELSEI=5:NEXT
3880 IFA$<>"" THENA=(INSTR(J$(JO),A
$)+1)/2:RETURN
3890 DATA 7,8,9,V,D,R,X,A
3900 RESTORE3890:FORI=1TO8:READV$:
A=INSTR(J$(JO),V$):IFMID$(J$(JO),A
+1,1)=AT$THENA=0
3910 IFA=0THENNEXTELSEI=9:NEXT
3920 IFATHENA=(A+1)/2:RETURN
3930 FORI=0TO1STEP-1:IFMID$(J$(JO)
,I*2,1)<>"" THENA=I:I=0:NEXTELSENEXT
3940 RETURN
3950 REM DEFAUSSER GROS
3960 AS="" :FORI=1TO4:IFI=ATTEN399
0ELSEJO$=""
3970 RESTORE2860:FORJ=1TO8:READV$:
V$=V$+RIGHT$(STR$(I),1):IFINSTR(J$
(JO),V$)THENJO$=JO$+V$:NEXTELSENEXT
3980 IFJO$="" "X"+RIGHT$(STR$(I),1)TH
ENI=5:NEXT:A=(INSTR(J$(JO),JO$)+1)
/2:RETURN
3990 NEXT
4000 DATA X,R,D,V,7,8,9,A
4010 IFNJ=7ANDJX(JO)=0ANDCO>0THENR
ESTORE2860ELSERESTORE4000
4020 FORI=1TO8:READV$:A=INSTR(J$(J
O),V$):IFMID$(J$(JO),A+1,1)=AT$THE
NA=0
4030 GOTO3910
4040 REM PARTENAIRE MAITRE
4050 IFNB=4THEN3950
4060 IFF=ATTENRESTORE3230ELSEREST
ORE2860
4070 RO$="" :FORI=1TO8:READV$:V$=V$
+MID$(P$,2,1):IFINSTR(CAS,V$)=0THE
NRO$=RO$+V$:NEXTELSENEXT
4080 IFINSTR(P$,LEFT$(RO$,2))=0THE
N3820
4090 IFF=ATTEN3950ELSEAD=JO+1:IFA
D=5THENAD=1
4100 IFC(AD,P)=1ANDCO>0ANDXA(AD)=1
THEN3820ELSE3950
4110 REM
4120 REM JOUER EN 1ER
4130 REM
4140 XA=0:FORI=1TO4:IFI<>JOANDI<>J
O+2ANDI<>JO-2THENXA=XA+XA(I)
4150 NEXT:IFJX(JO)=0ORINSTR(J$(JO)
,AT$)=0THEN4280
4160 IFXA=0THEN4280
4170 JO$="" :RESTORE3230:FORI=1TO8:
READV$:V$=V$+AT$:IFINSTR(J$(JO),V$
)THENJO$=JO$+V$:NEXTELSENEXT
4180 RO$="" :RESTORE3230:FORI=1TO8:
READV$:V$=V$+AT$:IFINSTR(CAS,V$)=0
THENRO$=RO$+V$:NEXTELSENEXT
4190 IFLEN(RO$)=LEN(JO$)THEN4220
4200 XA=0:FORI=1TO4:IFI<>JOANDI<>J
O+2ANDI<>JO-2THENXA=XA+XA(I)
4210 NEXT:GOTO4280
4220 REM JOUER ATOUT
4230 IFLEFT$(JO$,2)=LEFT$(RO$,2)TH
ENA$=LEFT$(JO$,2):GOTO4270
4240 DATA D,R,8,7,X,A,9
4250 RESTORE4240:FORI=1TO7:READV$:
V$=V$+AT$:IFINSTR(J$(JO),V$)THENAS
=V$:I=9:NEXTELSENEXT
4260 GOTO4270
4270 A=(INSTR(J$(JO),A$)+1)/2:RETU
RN
4280 REM JOUER UNE COULEUR
4290 FORJ=1TO4:CM$(J)="" :IFJ=ATTHE
N4310
4300 RESTORE2860:FORI=1TO8:READV$:
V$=V$+RIGHT$(STR$(J),1):IFINSTR(CA
S,V$)=0THENCM$(J)=CM$(J)+V$:NEXTEL
SENEXT
4310 NEXT
4320 FORJ=1TO4:AS="A"+RIGHT$(STR$(
J),1):IFINSTR(J$(JO),A$)ANDJ<>ATTH
ENJ=5:NEXT:GOTO4270ELSENEXT
4330 IFJO=3THENX=1:Y=3ELSEX=2:Y=4
4340 AS="" :FORJ=1TO4
4350 IFCM$(J,2)<>"" ANDINSTR(J$(JO),L
EFT$(CM$(J),2))<>0THENA$=LEFT$(CM$
(J),2):GOTO4370ELSENEXT
4360 GOTO3820
4370 IFINSTR(AS,"X")=0THEN4380ELSE
IFXA<>0THENNEXT:GOTO4360
4380 J=5:NEXT:GOTO4270
4390 REM-----
4400 REM POUR DEBUGGING
4410 REM-----
4420 RETURN:IFJO=1THENRETURNELSELI
NE(62,8)-(108,7),4,BF:PRESET(62,8)
:PRINT#1,J$(JO)
4430 IFINKEY$="" ANDJO<>4THEN4430EL
SERETURN

```


LES OEUFS

THOMSON T07, T070, M05

Viens ma poule, je t'invite à une partie "d'oeufs au plat"...

Alain LEJAY

ERRATUM sur T07/70
DSK DUMP du n° 103
Voici l'impression correcte des lignes suivantes:

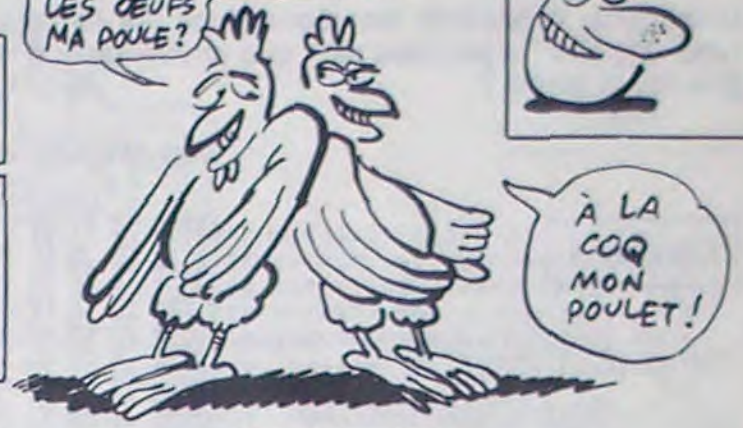
```
190 CLS:COLOR7:ATTRB1,0:LOCATE0,5,0:PRIN
T"DENSITE DE TRAVAIL ?":ATTRB0,0:LOCATE1
6,7,0:AF=INPUT$(1):IF AF="2" OR AF="1"TH
EN DEN#=AF:DEN=VAL(DEN#):DENSITYF,DEN EL
SE GOTO 190
```

302 DENSITY0,2

ERRATUM sur T07
DECATHLON du n° 99
Veuillez supprimer purement et simplement la ligne 4127

TU LES AIMES COMMENT
LES OEUFS
MA POULE?

ON NE FAIT PAS
D'OMELETTES SANS
CASER LES
PIEDS AUX
VEGETARIENS



À LA
COQ
MON
POULET!

```
*****LES OEUFS*****
UN JEU A DEUX SUR T07-70
AVEC LES MANETTES DE JEU
A. LEJAY (1985)
5 CLR:CLS:SCREEN0,4,0:PAR=1:COLOR3
6 LOCATE10,24,0:PRINT"APPUYEZ SUR ACTION
7
7 AF=INKEY:Y=1:RND:GOSUB3000:GOSUB3200
8 IF STRIG(1)<0 AND STRIG(0)<0 THEN
GOTO 7 ELSE COLOR3:IF DEJ=0 THEN CLS:GOT
0500 ELSE FOR I=1 TO 10:LOCATE9,1,24,0:COLO
R4:PRINTCHR$(127):NEXT I:RETURN
498
499 ***** VARIABLES - GR *****
500 *****
501 *****
502 *****
505 DEFGR$(0)=0,60,126,126,126,126,60,0
* OEUFS DU JEU
510 DEFGR$(25)=60,126,255,255,255,126,60
,24 * OEUFS DU GENERIQUE
320 DEFGR$(1)=255,255,255,255,255,255,25
5,255
530 DEFGR$(2)=0,0,0,128,128,255,255
540 DEFGR$(3)=0,0,0,0,0,0,255,255
550 DEFGR$(4)=0,0,0,0,1,1,255,255
560 DEFGR$(5)=0,60,126,126,60,255,25
5
570 DEFGR$(6)=0,60,126,0,126,126,60,0
580 DEFGR$(7)=0,0,60,126,126,126,126,60
590 DEFGR$(8)=0,0,0,60,126,126,126,126
600 DEFGR$(9)=0,0,0,0,60,126,126,126
610 DEFGR$(10)=0,0,0,0,0,60,126,126
620 DEFGR$(11)=0,0,0,0,0,0,60,126
630 DEFGR$(12)=0,0,0,0,0,0,0,60
640 DEFGR$(13)=16,218,146,146,146,0,0,0
650 DEFGR$(14)=0,0,0,0,0,255,255
660 DEFGR$(15)=0,0,0,112,31,127,39,67
670 DEFGR$(16)=0,28,54,60,240,240,224,19
2
680 DEFGR$(17)=2,3,1,1,0,0,0,0
690 DEFGR$(18)=0,224,32,0,128,192,0,0
700 DEFGR$(19)=0,0,0,0,255,127,231,67
710 DEFGR$(20)=0,28,14,27,254,240,224,19
2
720 DEFGR$(21)=2,6,6,3,2,3,0,0
730 DEFGR$(22)=0,0,0,0,128,64,0,0,0
740 DEFGR$(23)=0,145,219,0,255,126,60,24
750 DEFGR$(24)=24,60,126,255,0,219,145,0
760 P$(1)=GR$(15)+GR$(16):P$(2)=GR$(17)+
GR$(18)
```

```
770 P$(3)=GR$(19)+GR$(20):P$(4)=GR$(21)+
GR$(22)
780 POUF(1)=CHR$(27)+CHR$(17)+GR$(16)
+CHR$(11)+CHR$(11)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(27)+CHR$(15)+GR$(16)
790 POUF(2)=CHR$(27)+CHR$(21)+GR$(22)
+CHR$(11)+CHR$(11)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(27)+CHR$(19)+GR$(20)
980 PAG#=GR$(2)+GR$(3)+GR$(4)
990 F-D#=GR$(2)+GR$(3)+GR$(4)
995 GOTO 5000
998
999 ***** DECORS *****
1000 *****
1001 *****
1002 *****
1005 COLOR3
1010 FOR Y=1 TO 40 STEP 2
1020 FOR X=3 TO 21 STEP 4
1030 LOCATE X,Y:PRINT":NEXT Y:NEXT X
1040 FOR Y=0 TO 39 STEP 2
1050 FOR X=5 TO 20 STEP 4
1060 LOCATE X,Y:PRINT":NEXT Y:NEXT X
1065 LOCATE18,21,0:PRINT"."
1066 LOCATE20,21,0:PRINT"."
1067 FOR I=13 TO 17 STEP 4:LOCATE38,1,0:PRINT
CHR$(32):NEXT I:FOR I=15 TO 19 STEP 4:LOC
ATE 1,1,0:PRINTCHR$(32):NEXT I
1075 LOCATE0,21,0:COLOR0:PRINTCHR$(85):L
OCATE39,21,0:PRINTCHR$(85):BOXF(0,16)-(0
,20)"H":BOXF(39,16)-(39,20)"H":LOCAT
E0,14:PRINTCHR$(128):LOCATE0,13:PRINTCHR
$(32):LOCATE39,14:PRINTCHR$(128):LOCATE3
9,15:PRINTCHR$(32)
1079 FOR F=1 TO PAR
1080 YPG(F)=INT(RND*15)+2:IF XPG(2)=XPG(
1) THEN 1080
1085 IF XPG(F)<5 OR XPG(F)>35 THEN 1080
1090 IF XPG(F)/2=INT(XPG(F)/2) THEN YPG(
F)=(INT(RND*5)+1)*4 ELSE YPG(F)=(INT(RN
D*4)+4)+2:IF YPG(2)=YPG(1) THEN 1090
1095 IF YPG(F)<6 THEN 1090
1100 YPD(F)=INT(RND*15)+2:IF XPD(2)=XP
D(1) THEN 1100
1105 IF XPD(F)<5 OR XPD(F)>35 THEN 1100
1110 IF XPD(F)/2=INT(XPD(F)/2) THEN YPD(
F)=(INT(RND*5)+1)*4 ELSE YPD(F)=(INT(RN
D*4)+4)+2:IF YPD(2)=YPD(1) THEN 1110
1115 IF YPD(F)<6 THEN 1110
1120 LOCATE XPG(F),YPG(F)-1:PRINTCHR$(32)
:LOCATE XPG(F),YPG(F):COLOR1:PRINTCHR$(1
26):LOCATE XPD(F),YPD(F)-1:PRINTCHR$(32)
:LOCATE XPD(F),YPD(F):PRINTCHR$(126)
1125 NEXT F
1130 PAG=INT(RND*15)+3:PAD=INT(RND*15)+2
2
1140 COLOR2:LOCATEPAG,22,0:PRINTPAG:LOC
```

```
ATEPAG,22,0:PRINTPAD#
1145 BOXF(0,23)-(39,23)GR$(13),6
1150 GOSUB 1500:DEJ=1:COLOR1:GOSUB6:GOTO
2000
1498
1499 *****
1500 ***** LE SCORE *****
1501 *****
1502 *****
1510 ATTRB0,1:COLOR 3:LOCATE 1,1:PRINT"S
CORE":SCG;
1520 LOCATE 30,1:PRINT"SCORE":SCD:ATTR
B0,0
1530 IF REG=6 THEN IF SCG>SCD THEN GA=1
ELSE IF SCG>SCD THEN GA=2 ELSE GA=3
1540 IF RED=6 THEN IF SCG>SCD THEN GA=1
ELSE IF SCG>SCD THEN GA=2 ELSE GA=3
1550 IF GA=1 THEN GOTO 1600
1560 IF GA=2 THEN GOTO 1650
1570 IF GA=3 THEN GOTO 1657
1580 RETURN
1595
1596 *****
1597 ***** GAGNE *****
1598 *****
1599 *****
1600 IF REG=6 THEN ATTRB0,0:LOCATE0,16,
0:COLOR2,0:PRINTGR$(6):ATTRB0,1:COLOR,4:
IF GA=3 THEN GOTO 1657
1610 FOR I=1 TO 5:COLOR1:BEEP:ATTRB0,1:LOC
ATE1,1:PRINT"SCORE":SCG:PLAY"L1204A3T5
D0S0M1PPP":COLOR4:LOCATE1,1:PRINT"
:PLAY"PPP":NEXT I:COLOR3:LOCATE1,1:P
RINT"SCORE":SCG:GOTO 1660
1650 IF RED=6 THEN ATTRB0,0:LOCATE39,16
,0:COLOR2,0:PRINTGR$(6):ATTRB0,1:COLOR0,
4:IF GA=3 THEN GOTO 1657
1655 FOR I=1 TO 5:COLOR1:BEEP:LOCATE30,1:A
TTRB0,1:PRINT"SCORE":SCD:PLAY"L1204A3T5
D0S0M1PPP":COLOR4:LOCATE30,1:PRINT"
:PLAY"PPP":NEXT I:COLOR3:LOCATE30,
1:PRINT"SCORE":SCD:GOTO 1660
1657 FOR I=1 TO 5:COLOR1:BEEP:LOCATE16,1:P
RINT"EGALITE":PLAY"L1204A3T5D0S0M1PPP":C
OLOR4:LOCATE16,1:PRINT" :PLAY"PPP
":NEXT I:COLOR3:LOCATE16,1:PRINT" EGALIT
E"
1660 ATTRB0,0:COLOR3:GA=0:REG=0:RED=0:PA
R=PAR+1:IF PAR<3 THEN CONSOLE 3,24:CLS:C
ONSOLE0,24:GOTO1000
1668
1669 *****
1670 ***** FIN DE PARTIE *****
1671 *****
1672 *****
1680 CONSOLE3,24:CLS:LOCATE9,23,0:PRINT"
VOULEZ-VOUS REJOUER ?"
```

```
1690 AS=INPUT$(1)
1700 IF AS="0" THEN SCG=0:SCD=0:PAR=1:RE
G=0:RED=0:GA=0:CONSOLE0,24:CLS:GOTO1000
1710 CONSOLE0,24:CLS:END
1998
1999 *****
2000 ***** LA BALLE *****
2001 *****
2002 *****
2005 XB=INT(RND*38)+1:YB=2
2008 GOSUB 3000:GOSUB 3200
2010 IF SCREEN(XB,YB+1)=32 THEN LOCATEXB
,YB,0:COLOR4:PRINTCHR$(32):YB=YB+1:GOTO
2100 ELSE PLAY"TS3L602D0"
2012 IF YB=21 THEN IF XB<19 THEN IF ABS(
XB-(PAG+1))>3 THEN PLAY"DOMISO":DEJ=1:G
OSUB6:GOTO2000 ELSE LOCATEXB,21,0:PRINT"
:LOCATE PAG+1,22,0:COLOR2:PRINTGR$(5):G
OSUB2500:GOSUB1500:YB=2:DEJ=1:COLOR1:GOS
UB6:GOTO2000
2014 IF YB=21 THEN IF XB>19 THEN IF ABS(
XB-(PAG+1))>3 THEN PLAY"DOMISO":DEJ=1:G
OSUB6:GOTO2000 ELSE LOCATEXB,21,0:PRINT"
:LOCATE PAG+1,22,0:COLOR2:PRINTGR$(5):G
OSUB2500:GOSUB1500:YB=2:DEJ=1:COLOR1:GOS
UB6:GOTO2000
2020 PP=XB-1:IF PP<1 THEN PP=0:GOSUB2110
:GOTO 2030 ELSE IF SCREEN(PP,YB)<32 THE
N IF XB<19 THEN IF STRIG(1)<0 THENLOCAT
EXB,YB+1,0:PRINTCHR$(32):GOTO 2000ELSELO
CATEXB,YB+1,0:PRINTCHR$(32):GOTO 2000
2030 IF SCREEN(PP+2,YB)<32 THEN IF STRI
G(0)<0 THEN LOCATEXB,YB+1,0:PRINTCHR$(
32):GOTO 2000ELSE LOCATEXB,YB:PRINTCHR$(
32):GOSUB2170:REG=REG+1:SCG=SCG+1:GOSUB1
500:DEJ=1:GOSUB6:GOTO 2000
2040 LOCATE XB,YB,0:COLOR4:PRINTCHR$(32)
2050 HA=INT(RND*2)+1:IF HA=1 THEN GOSUB
2070 ELSE GOSUB 2080
2070 GOTO2100
2075 XB=XB+2:IF XB>38 THEN XB=38:RETURN
2080 XB=XB-1:IF XB<0 THEN XB=0:RETURN
2100 LOCATE XB,YB,0:COLOR7:PRINTGR$(0):I
FYB=22 THEN IF XB=19 THEN GOTO 4000 ELSE
GOTO2200 ELSE GOTO2000
2110 LOCATEXB,YB,0:PRINTCHR$(32):XB=38:
RETURN
2120 LOCATEXB,YB,0:PRINTCHR$(32):XB=1:RE
TURN
```

suite page 31

CANON X 07

suite de la page 7

```
202 DATA3A,F1,2F,3C,FE,0F,33,33,33,33,33
,33,3D5
204 DATACA,5A,2B,3B,3B,3B,3B,3B,32,F1
,2F,403
206 DATAE5,D5,2A,EB,2F,11,0A,0D,19,22,EB
,2F,46E
208 DATAD1,E1,F1,F5,C5,D5,E5,3A,61,2F,B7
,C2,85A
210 DATA13,2D,3E,03,01,01,01,11,EF,2F,21
,5E,232
212 DATA2F,CD,2F,C9,1A,B7,CA,7E,2C,3E,02
,01,47A
214 DATA01,01,11,EF,2F,21,5E,2F,CD,2F,C9
,CD,471
216 DATABD,C0,1A,E1,D1,C1,32,F6,2F,FE,30
,2B,6B7
218 DATA0E,FE,33,3B,0E,28,22,FE,37,39,34
,2B,39B
220 DATA64,1B,04,F1,C3,0C,2B,F1,FE,84,CA
,99,641
222 DATA2A,3A,F6,2F,FE,32,3B,7B,F5,2B,06
,1B,4A4
224 DATA4C,1D,C3,F7,2A,F1,7A,FE,13,2B,69
,23,57D
226 DATA7E,FE,8B,CA,0C,2B,14,3E,01,32,62
,2F,41E
228 DATAC3,F7,2A,F1,7B,FE,04,30,1C,7E,FE
,87,6A1
230 DATA2B,23,FE,8B,28,1F,D5,11,14,00,19
,7E,3A9
232 DATAD1,FE,84,28,14,05,11,14,00,87,ED
,52,57F
234 DATAD1,3A,F6,2F,FE,35,2B,30,F5,3B,8E
,1B,58E
```

```
236 DATA04,1C,C3,F7,2A,F1,7A,FE,01,2B,21
,2B,4E2
238 DATA7E,FE,8B,CA,0C,2B,15,AF,32,62,2F
,EB,57A
240 DATAF1,D1,ED,53,B8,00,EF,EB,3E,60,D5
,F5,7FC
242 DATAD5,CD,2B,2B,E1,C3,19,2B,F1,D1,E1
,C5,745
244 DATA01,D0,07,0B,78,B1,20,FB,C1,E5,D5
,C5,667
246 DATAD1,C1,CD,86,2B,EB,C5,D1,C1,C3,DC
,29,81A
248 DATADD,E1,D1,ED,53,B8,00,CD,43,2B,1A
,5F,63B
250 DATAFE,89,3B,04,F1,D6,07,F5,F1,83,EF
,D1,7BA
252 DATADD,E5,C9,C5,E5,21,6B,2F,43,5A,16
,00,5A3
254 DATA1D,19,1E,14,19,10,FD,B7,ED,52,EB
,E1,550
256 DATAC1,C9,E1,3A,ED,2F,C6,03,32,ED,2F
,3E,616
258 DATA00,32,F1,2F,2A,EB,2F,11,64,00,19
,22,346
260 DATAEB,2F,ED,5B,F9,2F,13,B7,21,29,00
,ED,58B
262 DATA52,C2,81,29,11,01,00,C3,81,29,D5
,E1,4F3
264 DATACD,43,2B,EB,7E,D5,F5,FE,85,2B,04
,FE,71B
266 DATA86,20,0E,1C,18,65,DD,35,00,20,06
,DD,362
268 DATA36,00,02,18,3F,7B,89,7E,3B,09,2B
,1F,2C9
270 DATAFE,84,20,1B,1D,18,4C,FE,87,2B,11
,7E,4FA
272 DATA8B,28,0D,E5,D5,11,14,00,19,7E,D1
,E1,4E5
274 DATAFE,84,20,03,1C,18,34,7A,8B,7E,3B
,0B,400
276 DATA2B,12,2B,7E,FE,8B,28,0C,15,18,24
,23,314
278 DATA7E,FE,8B,28,03,14,18,1B,F1,E1,7B
,BA,57D
280 DATAC0,79,8B,C0,DD,E1,D1,D5,CD,43,2B
```

```
,1A,76D
282 DATAD1,ED,53,B8,00,EF,C5,D1,C3,0F,2C
,F1,73D
284 DATAE1,22,B8,00,EF,3E,10,D5,F5,D5,CD
,2B,68C
286 DATA2B,1B,D7,C5,01,FF,01,3E,10,CD,F1
,2B,514
288 DATAC1,3A,61,2F,B7,28,22,D5,E5,3A,63
,2F,512
290 DATA2A,65,2F,77,ED,5B,67,2F,ED,53,B8
,00,50B
292 DATAEF,01,14,00,09,7E,3D,77,1C,ED,53
,B8,453
294 DATA00,EF,1D,E1,D1,3E,60,D5,F5,D5,CD
,2B,6F0
296 DATA2B,3A,ED,2F,3D,32,ED,2F,B7,C2,C2
,29,570
298 DATACD,9E,CE,21,27,2F,CD,F7,FE,2A,EB
,2F,6B6
300 DATACD,9B,BB,21,03,01,22,B8,00,21,49
,2F,3BB
302 DATACD,F7,FE,CD,C5,CB,FE,4F,CA,4D,29
,FE,8A7
304 DATA4E,20,F4,C3,9E,CE,E1,D1,D5,E5,7B
,FE,876
306 DATA04,CA,0E,2D,3A,62,2F,B7,3D,ED,44
,82,44B
308 DATAB7,2B,7B,FE,20,28,77,67,6B,22,67
,2F,4A1
310 DATAEB,CD,43,2B,EB,22,65,2F,7E,32,63
,2F,509
312 DATACB,3F,FE,41,20,60,01,14,00,09,7E
,FE,463
314 DATA84,28,57,FE,8B,28,53,ED,5B,67,2F
,ED,5D2
316 DATA53,B8,00,3A,63,2F,D6,02,EF,F5,C5
,3E,596
318 DATA04,01,20,02,CD,F1,2B,C1,F1,7E,FE
,82,5BD
320 DATA2B,0C,FE,85,28,0B,FE,87,2B,04,FE
,89,51F
322 DATA20,0D,3C,77,EB,2C,22,B8,00,CD,E5
,EB,56E
324 DATA7E,3C,EF,ED,5B,67,2F,ED,53,B8,00
,3A,589
```

```
326 DATA63,2F,C6,03,EF,2A,65,2F,77,ED,5F
,E6,5B1
328 DATA0F,C6,0B,32,61,2F,3E,30,C3,6B,2A
,ED,452
330 DATA5B,67,2F,2A,65,2F,ED,53,B8,00,3A
,61,442
332 DATA2F,3D,32,61,2F,B7,C2,59,2A,3A,63
,2F,3F6
334 DATA77,EF,01,14,00,09,7E,3D,77,1C,62
,6B,39F
336 DATACD,E5,EB,7E,ED,53,B8,00,3D,EF,C3
,59,75B
338 DATA2A,CD,9E,CE,21,FF,2E,CD,F7,FE,CD
,C5,805
340 DATACB,FE,0D,2B,0C,FE,30,DA,4E,2D,FE
,40,5CB
342 DATA30,F0,EF,1B,ED,21,32,02,CD,CC,FF
,21,622
344 DATA29,00,ED,52,3B,D7,7A,B3,2B,D3,1B
,62,51C
346 DATA6B,29,29,19,29,29,29,11,30,1B
,19,1EF
348 DATAE5,11,6B,2F,3E,20,01,00,03,C5,01
,13,2CB
350 DATA00,ED,80,C1,12,13,10,F5,01,14,00
,ED,48A
352 DATAB0,CD,9E,CE,21,6B,2F,CD,F7,FE,11
,01,67B
354 DATA01,3E,3F,ED,53,B8,00,EF,05,11,EF
,2F,569
356 DATA3E,30,21,F3,2F,77,F5,3E,2B,01,01
,01,386
358 DATACD,2F,C9,F1,4F,1A,B7,2B,2E,79,3C
,FE,5DF
360 DATA40,3B,E7,21,F3,2F,36,0B,3E,2B,01
,01,34D
362 DATA01,CD,2F,C9,1A,B7,CA,6F,2E,3E,02
,21,45F
364 DATA5E,2F,01,01,01,CD,2F,C9,CD,BD,CO
,1A,4B9
```

A SUIVRE...

HEBDOGICIEL 160 rue Legendre 75017 PARIS.

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

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

LE DEMON D'EXELVISION

EXL 100

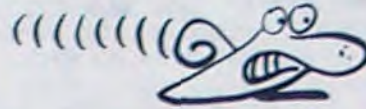
APRES LA DROIE LE BEAU TEMPS, SAUF LA VEILLE D'UNE GUERRE NUCLEAIRE!



LE JUSTICIER

AU SECOURS!

TENEZ BON! J'ARRIVE!



VITE, VITE! DONNEZ-MOI LE NUMERO DE TELEPHONE DES POMPES FUNEBRES LES PLUS PROCHES!

Parviendrez-vous à sortir indemne du château hanté par l'ignoble démon d'EXELVISION. Peut-être pas...

Ludovic MEYNADIER

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes, chargez et lancez de même. Les règles détaillées sont dans le premier programme.

LISTING 1

```

1 |
2 | (C) MEYNADIER L. 1985
3 | Le demon d'EXELVISION
4 |
5 | JEU DE ROLES & D'AVENTURES ...
6 |
7 | RAPPEL : LES LIGNES COMMENCANT PAR
8 | '!' NE SONT PAS OBLIGATOIRES
9 |
10 | SI LA REGLE DU JEU N'A PAS ETE
11 | ASSEZ CLAIRE TAPÉZ LORS DU PROG.
12 | PRINCIPAL LES ORDRES SUIVANTS POUR
13 | VOIR LA REACTION DE L'EXL 100 :
14 | - APPROCHER PORTE
15 | - ALLER NORD
16 | - CHANGER THRILLER
17 | - RIGOLER SEUL
18 | - PRENDRE ARMURE
19 | ...etc....
20 |
21 | LA SECONDE PARTIE (PROG. PRINCIPAL)
22 | NE COMPORTE QUE 20 SALLES VOUS
23 | POUVEZ EN SUIVANT LA MEME METHODE
24 | DE PROGRAMMATION EN RAJOUTER
25 | CAR UNE FOIS LA SOLUTION TROUVE
26 | VOUS GAGNEREZ TOUTES LES PARTIES
27 | IL EST POUR CELA CONSEILLE AUX
28 | PROGRAMMEURS PERSPICACE DE NE
29 | "DECODER" LE PROGRAMME POUR AVOIR
30 | LA SOLUTION CAR LE JEU N'AUREZ
31 | PLUS AUCUN INTERET.
32 |
33 | JE VOUS CONSEILLE AUSSI DE FAIRE
34 | UN PLAN DE VOS DEPLACEMENTS
35 | LE JEU VOUS PARAITRA PLUS CLAIR
36 | ATTENTION : CHAQUE SALLE N'EST PAS
37 | VU SELON LA MEME ORIENTATION ALORS
38 | REGARDEZ BIEN DE QUELLE PORTE VOUS
39 | VENEZ (IL EST IMPOSSIBLE DE REVENIR
40 | A LA SALLE DU DEBUT DU JEU)...
41 |
42 | BONNE CHANCE ....
43 | A BATTRE : TROUVER DU 1er COUP
44 |
45 | DEF. DE CARACTERES
46 |
47 CALL CHAR(65,"001F377FF484840404")
48 CALL CHAR(66,"00F8FCFEFF1212020202")
49 CALL CHAR(67,"0000000106186")
50 CALL CHAR(68,"00784848A22478")
51 CALL CHAR(69,"000002020202020202")
52 CALL CHAR(70,"022222320A0702B502")
53 CALL CHAR(71,"080838408000884838")
54 CALL CHAR(72,"010A050508081010102")
55 CALL CHAR(73,"204040808")
56 CALL CHAR(74,"3C7E3C18183C7E7E7E")
57 CALL CHAR(75,"50FFC05101510D40FF50")
58 CALL CHAR(76,"BAFF021382531203FFBA")
59 CALL CHAR(77,"00102428102824241814")
60 CALL CHAR(78,"242830505048281854FF")
61 CALL CHAR(79,"03070F000E0723707F6F")
62 CALL CHAR(80,"C0E0F00F0E0C04E0FEF6")
63 CALL CHAR(81,"075753620043874EAC0C")
64 CALL CHAR(82,"F0FE654600E2F371303")
65 CALL CHAR(83,"0C0018000C0C0C08183")

```

```

66 CALL CHAR(84,"3000180030303010180C")
67 CALL CHAR(85,"0000000000000337FF")
68 CALL CHAR(86,"000000000107FFFEB")
69 CALL CHAR(87,"0E1535FECE8BC")
70 CALL CHAR(88,"080C08094DE70FFFEF3")
71 CALL CHAR(89,"1030D030B2E70FFFF7C7")
72 CALL CHAR(90,"E3E3A1A1A3A60C0C0B3")
73 CALL CHAR(91,"E7E7585C5E53030100C")
74 CALL CHAR(92,"080B1010001818181818")
75 CALL CHAR(93,"003C18100B100B100B7E")
76 CALL CHAR(100,"FFFF7E3C3E3E7EFF")
77 CALL CHAR(101,"030F3F00303F3FFF")
78 CALL CHAR(102,"C0F0C00C0F0CFF")
79 CALL CHAR(103,"010307070F1F3F37FFF")
80 CALL CHAR(104,"80C0E0E0F0F8FCFCFF")
81 |
82 | PRESENTATION
83 |
84 CLS "Mb":RANDOMIZE:CALL COLOR("1CB")
85 LOCATE (11,36):PRINT "OP"
86 PRINT TAB(36)"OR"
87 PRINT TAB(36)"ST"
88 CALL COLOR("08BFF")
89 LOCATE (11,2):PRINT "LLee ddeemmoonn dd'"
90 LOCATE (13,13):PRINT "EEXXEELLVVIISSIIIOONN"
91 CALL COLOR("08B")
92 LOCATE (20,2):PRINT "(C) MEYNADIER Ludovic ___ 1985"
93 CALL COLOR("08B")
94 LOCATE (2,1):PRINT "Les regles (1=Oui 0=Non) ?"
95 AS=KEY$:IF AS<"0"AND AS<"1"THEN 35
96 IF AS="0"THEN CLS:END
97 |
98 | REGLE DU JEU
99 |
100 CALL COLOR("0RY"):CLS:CALL HRON("B",5,1)
101 LOCATE (1,1):PRINT RPT$(" ",150)
102 LOCATE (2,2):PRINT "Le demon d' (C) 1985"
103 PRINT TAB(7)"EXELVISION MEYNADIER L.:CALL COLOR("1RY")
104 LOCATE (2,37):PRINT "b"
105 LOCATE (3,37):PRINT "c"
106 CALL COLOR("0CB")
107 PRINT:PRINT " Ce jeu consiste a tenter de sortir d'"
108 PRINT "un chateau, hante par le demon de la"
109 PRINT "contree d'EXELVISION. Ce dernier vous a"
110 PRINT "transporte, alors que vous etiez incon-"
111 PRINT "scient, dans une salle du chateau qui se"
112 PRINT "trouve assez eloigne de l'unique et"
113 PRINT "seule sortie. BON COURAGE..."
114 PRINT:PRINT "Surveillez bien vos pts vie & vivres"
115 PRINT "ainsi que l'orientation de la salle"
116 PRINT "pour mieux vous deplacer de salle en"
117 PRINT "salle.Surtout n'oubliez jamais l'espace"
118 PRINT "entre le verbe & le mot lors des ordres"
119 PRINT:CALL COLOR("08B"):PRINT TAB(10)"Tapez sur une t"
120 AS=KEY$:CLS
121 CALL COLOR("0CB"):LOCATE (7,1)
122 PRINT " Pour vous deplacer, vous devrez taper"
123 PRINT "un verbe suivi d'un espace et du mot"
124 PRINT "correspondant. Puis frapper sur ENTREE"
125 PRINT "Exemple:ALLER EST(entree)"
126 PRINT:PRINT "Liste des verbes : MANGER - PRENDRE"
127 PRINT " - APPROCHER - DONNER - POSER"
128 PRINT " - PLEURER - COMBATTRE - FUIR"
129 PRINT " - BOIRE - RIGOLER - UTILISER"
130 PRINT " - ECLAIRER - ETEINDRE - ALLER"
131 CALL COLOR("08B"):PRINT:PRINT TAB(10)"Tapez sur une t"
132 AS=KEY$:CLS:CALL COLOR("0CB"):LOCATE (7,1)
133 PRINT " Liste des mots :":PRINT
134 PRINT " _ MACHE _ ELEXIR _ MARSEILLAISE"

```

LISTING 2

```

1 |
2 | Le demon d'EXELVISION
3 | (C) MEYNADIER L. 1985
4 |
5 | J'ESPERE QUE VOUS AVEZ BIEN CHARGE
6 | LA 1ere PARTIE ...
7 |
8 | CE JEU EXIGE UN BON SENS DE
9 | L'ORIENTATION & DE LA COMPREHENSION
10 | INTERDIT AU NERF FRAGILE ...
11 | BON COURAGE !!!
12 |
13 | INIT. DEPART
14 |
15 CLS "8Mb":RANDOMIZE:CALL HRON("M",14,1):GOSUB 13:GOTO
16 | 32
17 | S.P AFFICHAGE SALLE
18 |
19 CALL COLOR("08B"):LOCATE (1,1)
20 PRINT RPT$(" ",240):RPT$(" ",240)
21 CALL COLOR("0YY"):FOR Y=1 TO 12
22 LOCATE (Y,1):PRINT RPT$(" ",5)
23 LOCATE (Y,36):PRINT RPT$(" ",5)
24 NEXT:CALL COLOR("1RY")
25 FOR Y=1 TO 5:LOCATE (Y+7,Y+(6-Y*2))
26 PRINT "g"RPT$("CHR$(160),28,Y*2)1"NEXT
27 CALL COLOR("08B"):LOCATE (13,10)
28 PRINT "Le demon d'EXELVISION":RETURN
29 |
30 | EXPLICATIF SUR LES PTS SURVIE
31 |
32 LOCATE (15,1):PRINT " Vous devez choisir les capacite"
33 PRINT "votre personnage: pts vie, pts force,"
34 PRINT "et pts vivre. Ces pts allant de 1 a 10."
35 PRINT "Le total de ces points ne devra pas"
36 PRINT "exeder 21. Selon votre choix, votre"
37 PRINT "personnage sera dans une categorie, ex:"
38 PRINT "chevalier, sage ,etc..."
39 CALL COLOR("08B"):LOCATE (22,10):PRINT "Tapez une touc"
40 AS=KEY$:CLS:CALL POKE(50688,165,8,6,10):CALL POKE(4915
41 | 6,198):! INIT. SON

```



A SUIVRE...

THOMSON T07, T07 70, MO 5. suite de la page 30

```

2138 *
2139 *
2140 * ***** BALLEES VOLEES *****
2141 * *****
2142 *
2150 IF XB=19 AND YB=22 THEN RETURN
2152 FOR I=1 TO 3:LOCATE 39,14,0:COLOR 2:PRIN
2153 TGR$(0):BEEP:LOCATE 39,14,0:COLOR 4:PRIN
2154 TGR$(0):BEEP:NEXT I
2155 LOCATE 39,14,0:COLOR 0:PRINTCHR$(128)
2156 FOR I=15 TO 16:LOCATE 39,1,0:COLOR 2:PRINTGR
2157 $(6):COLOR 4:LOCATE 39,1,0:PRINTCHR$(32):N
2158 EXT I:FOR I=17 TO 21:RED:LOCATE 39,1-1,0:CO
2159 LOR 0:PRINTCHR$(72):LOCATE 39,1,0:COLOR 2:0
2160 :BEEP:PRINTGR$(6):PLAY"L12P":COLOR,4:NEX
2161 T
2160 RETURN
2170 FOR I=1 TO 3:LOCATE 0,14,0:COLOR 2:PRINT
2171 GR$(0):BEEP:LOCATE 0,14,0:COLOR 4:PRINTGR
2172 $(0):BEEP:NEXT I
2175 LOCATE 0,14,0:COLOR 0:PRINTCHR$(128)
2176 FOR I=15 TO 16:LOCATE 0,1,0:COLOR 2:PRINTGR
2177 $(6):COLOR 4:LOCATE 0,1,0:PRINTCHR$(32):NEX
2178 T:FOR I=17 TO 21:REG:LOCATE 0,1-1,0:COL
2179 OR 0:PRINTCHR$(72):LOCATE 0,1,0:COLOR 2:0:PRI
2180 NTGR$(6):BEEP:PLAY"L12P":COLOR,4:NEXT I
2181 T
2190 RETURN
2199 *
2200 * ***** BALLEES PERDUES *****
2201 * *****
2202 *
2210 LOCATE XB,22,0:PRINTGR$(7):PLAY"L9P"
2220 LOCATE XB,22,0:PRINTGR$(8):PLAY"PP"
2230 LOCATE XB,22,0:PRINTGR$(9):PLAY"PP"
2240 LOCATE XB,22,0:PRINTGR$(11):PLAY"PP"
2250 LOCATE XB,22,0:PRINTGR$(12):PLAY"PP"
2260 LOCATE XB,22,0:PRINTCHR$(32):DEJ=1:
2261 COLOR 1:GOSUB 6:GOTO 2000
2262 IF XB=19 THEN GOTO 2600
2263 COLOR 2:PAGS=GR$(2)+GR$(5)+GR$(4)
2264 IF PAG=0 THEN GOSUB 3000ELSE GOTO 2
2265 700
2266 GOTO 2510
2267 COLOR 2
2268 PAG=GR$(2)+GR$(5)+GR$(4)

```

```

2610 IF PAG<37 THEN GOSUB 3200 ELSE GOTO
2611 2900
2615 GOTO 2610
2620 COLOR 2:PAGS=GR$(2)+GR$(3)+GR$(4):LO
2621 CATPAG,22,0:PRINTPAGS:LOCATE 1,21,0:PRIN
2622 TGR$(0):FOR I=21 TO 16 STEP -1:LOCATE I
2623 ,1,0:PRINT "":LOCATE I,1-1,0:COLOR 2:PRINT
2624 GR$(0):BEEP:NEXT I
2625 LOCATE 1,15,0:PRINT "":LOCATE 0,15,0:
2626 PRINTGR$(0)
2627 LOCATE 0,15,0:PRINT "":LOCATE 0,16,
2628 0:PRINTGR$(0)
2629 FOR I=16 TO 20:REG:LOCATE 0,1,0:COL
2630 OR 0:PRINT "H":LOCATE 0,1+1,0:COLOR 2:PRIN
2631 TGR$(0):BEEP:NEXT I
2632 IF REG=5 THEN LOCATE 0,20:REG,0:COLO
2633 R 0:PRINT "H":LOCATE 0,21:REG,0:COLOR 2,0:PR
2634 INTGR$(6)
2635 IF REG=5 THEN LOCATE 0,21:REG,0:COLO
2636 R 2,0:PRINTGR$(6)
2637 COLOR 4:REG=REG+1:SCG=SCG+1:IF REG=
2638 6 THEN G=1:GOTO 1500 ELSE RETURN
2639 2000 PAGS=GR$(2)+GR$(3)+GR$(4):LOCATEPAD
2640 ,22,0:PRINTPADS:LOCATE 30,21,0:PRINTGR$(0)
2641 :FOR I=21 TO 16 STEP -1:LOCATE 30,1,0:P
2642 RINT "":LOCATE 30,1-1,0:COLOR 2:PRINTGR$(0)
2643 :BEEP:NEXT I
2644 LOCATE 30,15,0:PRINT "":LOCATE 39,15,
2645 0:PRINTGR$(0)
2646 LOCATE 39,15,0:PRINT "":LOCATE 39,16,
2647 0:PRINTGR$(0)
2648 FOR I=16 TO 20:RED:LOCATE 39,1,0:COL
2649 OR 0:PRINT "H":LOCATE 39,1+1,0:COLOR 2:PRIN
2650 TGR$(0):BEEP:NEXT I
2651 IF RED=5 THEN LOCATE 39,20:RED,0:CO
2652 LOR 0:PRINT "H":LOCATE 39,21:RED,0:COLOR 2,0
2653 :PRINTGR$(6)
2654 IF RED=5 THEN LOCATE 39,21:RED,0:COL
2655 OR 2,0:PRINTGR$(6)
2656 COLOR 4:RED=RED+1:SCD=SCD+1:IF RED=
2657 6 THEN G=2:GOTO 1500 ELSE RETURN
2658 2999 *
2659 * ***** MOUVEMENT DU PANIER D. *****
2660 * *****
2661 * *****
2662 *
2670 IF STICK(0)=3 THEN PAG=PAG+3:IF PAG
2671 =15 THEN PAG=15:GOSUB 3100 ELSE GOSUB 310
2672 0
2673 IF STICK(0)=7 THEN PAG=PAG-3:IF PAG
2674 =0 THEN PAG=0:GOSUB 3105 ELSE GOSUB 310
2675 5
2676 THEN PAG=0:GOSUB 3105 ELSE GOSUB 310
2677 5
2678 LOCATEPAD=3,22:PRINT "":LOCATEPAD
2679 ,32,0:COLOR 2:PRINTPAGS
2680 LOCATEPAD=3,22:PRINT "":LOCATEPAD
2681 ,22,0:COLOR 2:PRINTPAGS
2682 RETURN
2683 LOCATEPAD=3,22:PRINT "":LOCATEPAD
2684 ,32,0:COLOR 2:PRINTPAGS
2685 LOCATEPAD=3,22:PRINT "":LOCATEPAD
2686 ,22,0:COLOR 2:PRINTPAGS
2687 RETURN
2688 LOCATEPAD=3,22:PRINT "":LOCATEPAD
2689 ,32,0:COLOR 2:PRINTPAGS
2690 LOCATEPAD=3,22:PRINT "":LOCATEPAD
2691 ,22,0:COLOR 2:PRINTPAGS
2692 RETURN
2693 IF X=0 THEN GOTO 23:LOCATE X,4,0:PRI
2694 NCHR$(32)+CHR$(32):LOCATE X,2,0:PRINTCHR
2695 $(32)+CHR$(32)
2696 LOCATE X+1,4,0:PRINTPOUS(N):BEEP:PLA
2697 Y$(0):IF X=0 OR X=7 OR X=9 OR X=11 OR X=1
2698 3 OR X=15 THEN GOSUB 6000

```

```

3199 *
3200 * ***** MOUVEMENT DU PANIER D. *****
3201 * *****
3202 *
3210 IF STICK(0)=3 THEN PAD=PAD+3:IF PAD
3211 =37 THEN PAD=37:GOSUB 3300 ELSE GOSUB 330
3212 0
3220 IF STICK(0)=7 THEN PAD=PAD-3:IF PAD
3221 =21 THEN PAD=21:GOSUB 3305 ELSE GOSUB 330
3222 5
3230 RETURN
3235 LOCATEPAD=3,22:PRINT "":LOCATEPAD
3236 ,22,0:COLOR 2:PRINTPADS
3237 IF PAD=35 THEN LOCATEPAD=3,22:PRINT
3238 "":LOCATEPAD,22,0:COLOR 2:PRINTPADS EL
3239 SE LOCATE PAD,22,0:COLOR 2:PRINTPADS
3240 RETURN
3241 3999 *
3250 * ***** RELANCE *****
3251 * *****
3252 * *****
3253 *
3260 CO=INT(RND*2)+1:IF CO=1 THEN GOSUB
3261 4020:RETURN ELSE GOSUB 4040:RETURN
3262 FO=INT(RND*7)+3:LOCATEXB,YB,0:COLOR
3263 5:PRINTGR$(14):LOCATEXB,YB-1,0:COLOR 7:PR
3264 INTGR$(0):LOCATEXB,YB-1,0:COLOR 5:PRINTGR
3265 $(14):LOCATEXB,YB-1:PRINTCHR$(32):LOCATE
3266 XB,YB,0:PRINTGR$(14)
3267 FOR I=1 TO FO:LOCATE XB,YB,0:COLOR 4:
3268 PRINTCHR$(32):XB=XB+1:YB=YB-2:LOCATE XB,
3269 YB,0:COLOR 7:PRINTGR$(0):FOR I=0 TO 5:NE
3270 XT I:PLAY"05L35I":NEXT I:RETURN
3271 FO=INT(RND*8)+2:LOCATEXB,YB,0:COLOR
3272 4:PRINTCHR$(32):LOCATEXB,YB-1,0:COLOR 7:P
3273 RINTGR$(0):LOCATEXB,YB-1,0:COLOR 5:PRINTGR
3274 $(14):LOCATEXB,YB-1:PRINTCHR$(32):LOCAT
3275 EXB,YB,0:PRINTGR$(14)
3276 FOR I=1 TO FO:LOCATE XB,YB,0:COLOR 4:
3277 PRINTCHR$(32):XB=XB-1:YB=YB-2:LOCATE XB,
3278 YB,0:COLOR 7:PRINTGR$(0):FOR I=0 TO 5:NE
3279 XT I:PLAY"05L35I":NEXT I:RETURN
3280 *
3281 * ***** GENERIQUE *****
3282 * *****
3283 * *****
3284 *
3290 CLS:ATTRB1,1
3291 SCREEN,4,0:BOX(22,0)-(39,24)"I",0,4
3292 :ATTRB1,1:LOCATE 35,11,0:PRINTP(1):LOCAT
3293 E 35,13,0:COLOR 1:PRINTP(2):LOCATE 24,21:C
3294 OLOR 3:PRINTP(3):LOCATE 24,23:COLOR 0:PRIN
3295 TP(4)
3296 N=1:FOR X=0 TO 23:LOCATE X,4,0:PRI
3297 NCHR$(32)+CHR$(32):LOCATE X,2,0:PRINTCHR
3298 $(32)+CHR$(32)
3299 LOCATE X+1,4,0:PRINTPOUS(N):BEEP:PLA
3300 Y$(0):IF X=0 OR X=7 OR X=9 OR X=11 OR X=1
3301 3 OR X=15 THEN GOSUB 6000

```

```

5530 N=N+1:IF N=3 THEN N=1
5540 NEXT X
5550 FOR Y=1 TO 4:LOCATE 22,Y,0:COLOR 2:ATTRB
5551 0,0:PRINT "I":NEXT Y:FOR I=1 TO 3:GOSUB 6300:N
5552 EXT I:PLAY"04T3A15D0000OPT3D0A3T12FAP":
5553 NEXT
5560 LOCATE 6,23,0:COLOR 5:PRINT ".VOULEZ-V
5561 OUS":LOCATE 7,24,0:PRINT "LA REGLE ?"
5570 RS=INPUT$(1)
5580 IF RS="0" THEN GOSUB 5590
5584 CLS:DEJ=1:COLOR 6:GOSUB 6:GOTO 1000
5585 *
5586 * ***** LA REGLE *****
5587 * *****
5588 * *****
5589 *
5590 CLS:COLOR 6:LOCATE 1,1,0:PRINT " UN 0
5591 EUF ":COLOR 7:PRINTGR$(0):COLOR 6:PRINT "
5592 TOMBE ET REBONDIT QUAND ":PRINT " IL
5593 HEURTE UN OBSTACLE":>:COLOR 3:PRINT "
5594 "
5595 *
5596 * ***** AVEC LES MA *****
5597 * *****
5598 * *****
5599 *
5600 COLOR 6:PRINT:PRINT " - AVEC LES MA
5601 NETTES, CHAQUE JOUEUR DIRIGE UN PLA
5602 T. ":COLOR 2:PRINTPAGS:COLOR 6:PRINT "
5603 DESTINE A LE ":PRINT " RECUPERER."
5604 5610 PRINT:PRINT " - EN CAS D'ECHEC, L'OE
5605 UF EST PERDU. SI VOUS LE RECUPEREZ
5606 DIRIGEZ VOTRE PLAT VERS VOTRE BOIT
5607 E. ":COLOR 1:PRINT " L'OEUF Y SAUTERA DE
5608 LUI-MEME..."
5609 5620 COLOR 6:PRINT:PRINT " - LE JOUEUR QU
5610 I RAMASSE 6 OEUF S GAGNE LA 1ere
5611 MANCHE. LA PARTIE SE JOUE EN 2 MAN
5612 CHES. (Une douzaine...)"
5613 5630 PRINT:PRINT " ":COLOR 1:PRINT " ATTE
5614 NTION ":COLOR 6:PRINT "QUAND L'OEUF EST
5615 DANS LA ":PRINT " PARTIE DROITE DU TAB
5616 LEAU UN PIECE ":COLOR 3:PRINT " ":COL
5617 OR 5:PRINT " ":COLOR 3:PRINT " ":COLOR 6:PR
5618 INT " PERMET AU JOUEUR DE GAUCHE DE ":
5619 5640 COLOR 1:PRINT " VOLER L'OEUF ":COL
5620 OR 6:PRINT "EN APPUYANT SUR ACTION"
5621 5650 PRINT:PRINT:PRINT " NATURELLEMENT,
5622 UN AUTRE PIECE PERMET A L'AUTRE JOUE
5623 UR D'EN FAIRE AUTANT. ":DEJ=1:COLOR 3:GOS
5624 UB 6:RETURN
5625 6000 ATTRB0,0:FOR Y=4 TO 12:LOCATE X+1,Y,
5626 0:PRINTCHR$(32):LOCATE X+1,Y+1,0:PRINTGR
5627 (25):PLAY"05L15I":PLAY"03L24":NEXT Y
5628 6010 LOCATE X+1,10,0:ATTRB1,0:PRINTGR(
5629 24):LOCATE X+1,13,0:PRINTGR(23):PAS=PAS+
5630 1:GOSUB 6200
5631 6100 ATTRB1,1:RETURN
5632 6200 "L'OEUF":LOCATE X+1,12,0:ATTRB1,
5633 1:COLOR 3:L=MID$(T,PAS,1):PRINTL:GOSUB
5634 6300:RETURN
5635 6300 PLAY"1503L500PPP00PPP00PPPA5L12D
5636 0":FOR I=0 TO 20:BEIP:NEXT I:RETURN

```


HACKER D'ACTIVISION pour Commodore

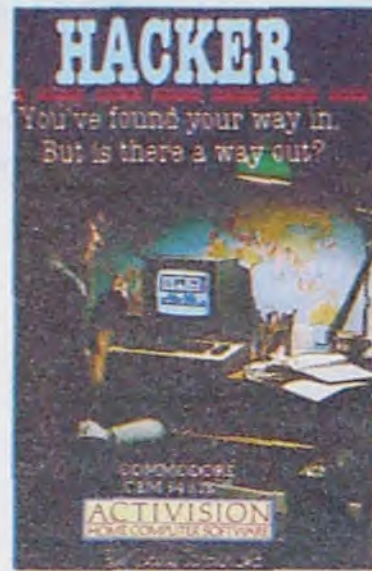
Trois heures du matin, la bonne tranche horaire pour aller visiter les centres de calcul étrangers. Tiens ! Un système informatique comme je n'en ai jamais vu : le programme de protection contre les pirates est une vraie passoire. Allons voir un peu ce qu'il garde dans ses entrailles. Tiens ! Ils s'occupent de robotique, dans cette boîte. Houla ! Mais c'est qu'il m'a l'air particulièrement vicelard, leur prototype de robot : capteurs infrarouge et sonore, propulsion tout terrain, équipement vidéo dernier cri, extensions préhensiles de pre-

mière bourre. Ciel ! Ca doit coûter un paquet de millions, un engin pareil. Bon sang ! J'aurais jamais cru que l'on pouvait diriger un robot directement à partir de chez soi. Eh bien il ne me reste plus qu'à tenter une petite ballade dans les souterrains qui crévent le sous-sol de part en part. Bizarre, bizarre, personne n'a jamais entendu parler d'un réseau de galeries pareil, pas plus que d'un projet international d'exploitation du magma. Je vais tenter de collecter un maximum d'informations là-dessus, l'HHH-

Hebdo me rachètera sûrement les tuyaux pour un paquet de Pascal. Tiens, un message en provenance du centre de calcul. Ils ont sans doute détecté mon entrée, passablement illicite. Mais non ! Ils me prennent pour l'opérateur habituel du robot. Le panard ! Il faut que je joue au détective pour eux. On va voir qui empochera les renseignements en fin de compte.

Fantastique ! On peut aller du Japon à la France en moins de trois minutes. Carrément dément le robot, une vraie Ferrari cet engin. Bon, perdons pas de temps et allons donc voir cet indic'. Il paraît qu'il possède un morceau d'un document unique et particulièrement essentiel au bon fonctionnement du projet. Super, il a craché le bout de papard pour à peine 5000 dollars cash. Un malade ! Il aurait sûrement pu empocher un titre de propriété d'un chalet en Suisse

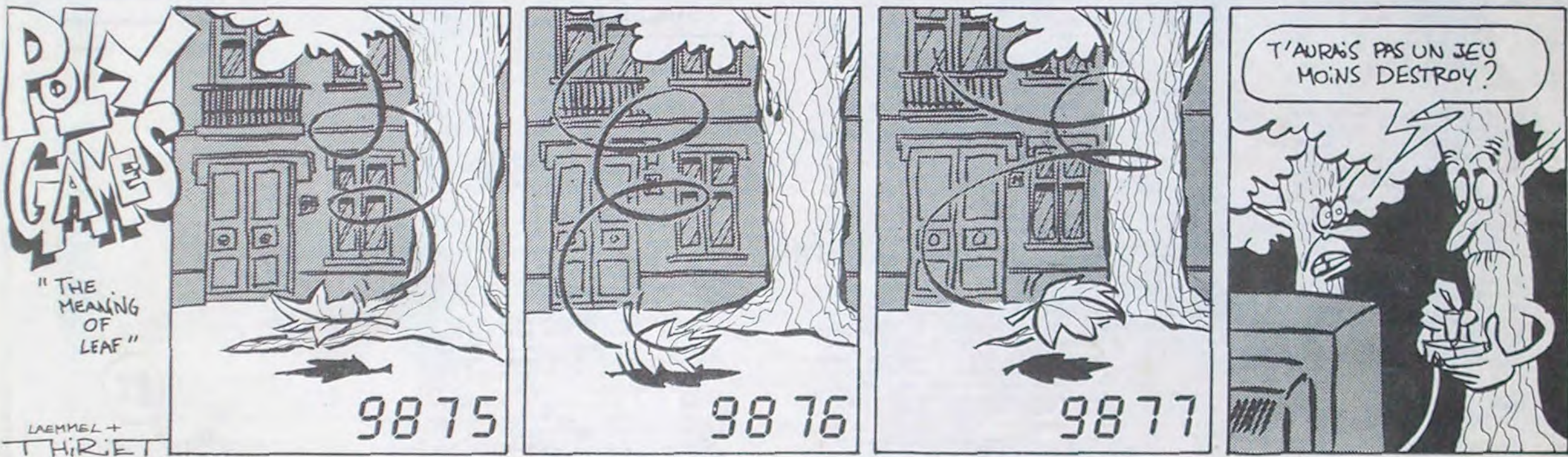
pour ça, mais bon je ne me plains pas : c'est dans ma poche, ou presque. Direction la France, le temps de récupérer le document et j'arrête les frais



pour cette nuit. Meeerde ! Ils viennent de détecter ma présence. La vache... J'arriverai jamais à récupérer ce fichu papier.

Vous allez découvrir le premier logiciel original qui n'offre comme seule documentation que la notice de chargement et rien d'autre ! Il vous place dans la peau d'un authentique pirate prêt à voler des informations au sein même d'un puissant ordinateur. Les renseignements peu intéressants sont accessibles presque immédiatement, mais si vous voulez tenter de pénétrer plus avant dans ce système, vous finirez comme les Hackers américains : les yeux rouges et le teint pâle, les doigts vissés au clavier. Grâce à l'originalité de son scénario, la qualité du graphisme et de la sonorisation, ce logiciel devrait vous prendre les tripes pour de nombreuses heures.

AMSTRAD	Tournoi Net
Christophe METERNICH	page 4
APPLE	Météo
Didier POLGLIO	page 4
CANON X07	Canon Runner
Cyrille GAUTIER	page 7
CBM 64	Pluton
Eric PIOT	page 26
EXL 100	Le Démon D'Exelvision
Ludovic MEYNADIER	page 31
FX 702 P	Les Incorruptibles
Thierry LOISEAU	page 29
HECTOR	Facturier
Michel BAILLY	page 3
MSX	Belote
Joseph PAUMIER	page 28
ORIC	Odysée
Christian BARRIBAUD	page 2
SPECTRUM	Space Escape
Sébastien MOREL	page 8
TI 99/4A (be)	Music Mouse
Louis DEVATINE	page 5
TI 99/4A (bs)	Basic Maze
Francis FAURE	page 27
TO7/TO7.70/MOS	Les Oeufs
Alain LEJAY	page 30
VIC 20	Caves
Vincent CHRETIEN	page 6
ZX 81	Phantoms
Michel CAZENOVE	page 29



la Règle à Calcul

MINI-MÉMOIRE
Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur...
Il a aussi :
- 4 Ko de mémoire morte (ROM) et 5 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 - Debut). 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 □

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

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4
Micro-ordinateur TI 99/4A PAL 1 100 F □
Modulateur Secam/France 400 F □
Modulateur Péritel/France 500 F □
Câble liaison magnéto/cassettes 95 F □
Magnéto/cassettes 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 sortie parallèle 2 200 F □
Imprimante EPSON LX 80 Triction 3.560 F □
Tracteur pour LX 80 285 F □

INTERFACE SERIE - EXTERIEURE
se branche sur toute imprimante sur le TI 99/4 A ayant une sortie série 1 090 F □
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 M.A.S.H.
Mash

TEXAS INSTRUMENTS COMPUTER SOFTWARE BURGER TIME
Burger Time

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER JAWBREAKER II
Jawbreaker II

Jawbreaker II PROGRAMMATION Modules
Extended basic manuel français 800 F □
Super extended basic graph manuel français 1 200 F □
Extension mémoire extérieure 32 K 1 040 F □
TI LOGO N° 2 manuel en français 895 F □
MINI MEMOIRE manuel en français 895 F □

AIDE-PROGRAMMATION
Introduction au TI 99 n° 1 et 2, les deux 100 F □
Technique des programmes de jeux 1 et 2, les deux 100 F □
Jeux et programmes pour le TI (shift tome 2) 75 F □
Jeux et programmes pour le TI (shift tome 3) 75 F □

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 □

LUNAR LANDER 2 95 F
SOLAR SYSTEM 120 F
SUN GAMES 120 F

K7 EPSILON SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU
Jeu d'action rapide pour T.I. 99 B.E.
La Malédiction de Kouilli 120 F
Intercepteur 120 F
L'ascenseur infernal 120 F

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER MUNCHMAN
Munch Man

TEXAS INSTRUMENTS COMPUTER SOFTWARE BURGER TIME
Burger Time

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER ADVENTURE
Adventure Pirate

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 SEPTEMBRE

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Tel. _____
Code Postal _____
Ville _____

Expédition gratuite : jusqu'à 3 K7 ou 3 modules. Participation express recommandé 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 ATARI800 POUR TI 99

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

MODULES LOISIRS

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