M-1815-146-33 F.

HEBDOGICIEL

ISSN - 0760 - 6125

N° 146-147-148-149

Le premier faux journal d'informatique

1er Aout 1986 - Belgique : 248 FB - Luxembourg : 242 Frs - Suisse : 10 FS.

33 F.

LES FAUSSAIRES EN INFORMATIQUE

Ça devient une manie : après notre faux Amstrad 5512 qui nous a quand même rapporté le procès du siècle, nous nous attaquons à nos éminents collègues mensuels qui nous aiment tant. Ce mois-ci, vous faites des économies : 5 journaux pour le prix d'un.

JOURNALISTES

Vous avez toujours rêvé d'être journaliste ? Pas de problèmes, voilà le mode d'emploi pour commencer dans l'informatique.

D'abord, vous prenez les deux ou trois derniers HHHebdo pour être certain d'être en possession d'informations bien fraîches. Vous choisissez ensuite le journal pour lequel vous voulez écrire et vous adaptez votre style à son contenu. C'est pas plus compliqué que ça.

PIÈGES

Ah, si, quand même, il faut éviter quelques pièges fréquents dont voici la liste :

1) Supprimez tout ce qui pourrait faire baisser le budget de publicité du journal en question. Par exemple, n'attaquez pas les logiciels importés par les cinq ou six sociétés domiciliées à la même adresse dans le midi quand vous voyez que 60 % de la publicité du journal émanent de ces sociétés. D'ailleurs, dans ce type de journal, il est fortement conseillé de ne pas attaquer du tout les logiciels. Aucune attaque sur les logiciels. Vous pouvez par contre vous rabattre sur les matériels à condition qu'aucun concours, aucune promotion ne soit organisée avec les fournisseurs des matériels en question. En règle générale, le mieux est de ne rien attaquer du tout.

2) N'en faites pas trop. Préférez écrire sur les ordinateurs déjà en place depuis longtemps plutôt que de parler de la dernière nouveauté qui n'est pas encore disponible. Il est très mauvais pour la pub car le fabricant aurait ensuite du mal à fourguer ses anciens modèles. Et les fabricants n'aiment pas qu'on leur joue ce genre de tour. Ecrivez donc des fadaises sur les anciens modèles, vous aurez ainsi beaucoup moins de risque de vous faire refuser vos articles. "50.000 kilomètres sur Alice 32" aura beaucoup plus de chance de passer que "Tout sur le MSX 4".

3) N'en faîtes pas trop (bis). N'oubliez pas que les grands anciens sérieux et expérimentés doivent garder leur place et qu'il vous faut comprendre que le métier de journaliste informatique consiste à ressembler bien au chaud les informations des dossiers de presse et PAS à sortir pour chercher des scoops qui n'apportent que des ennuis et qui sont bien trop fatigants.

4) Evitez les tableaux comparatifs trop précis. Comment voulez-vous que le vendeur de publicité s'en sorte avec les perdants et les trop mal placés. Le meilleur système à appliquer est le célèbre rapport classement/budget de pub. Appliquez-le sans réserve.

5) N'employez aucune expression normale, faites du style. Quand vous vous éclatez le petit doigt de pied sur le pied d'une chaise, ça fait très mal ? En général, vous lancez un "MERDE" retentissant quand ce n'est pas un "Saloperie de bordel à queue de pompe à merde d'enculé de pied de chaise à la con.". dans votre article contentez-vous d'un "flûte" discret. A la limite un "M..." est autorisé. Je dis bien A LA LIMITE, vous n'avez pas droit à un "S... de B... à Q... de P... à M... d'E... de pied de chaise à la C...".

6) Ne rendez pas vos articles à l'heure. Vous seriez immédiatement fiché comme dangereux arriviste voulant piquer la place de ses anciens collègues sérieux et expérimentés. Pire on vous soupçonnerait de vouloir prendre le fauteuil du rédac'chef et c'est lui qui accepte les papiers.

7) Ne vous habillez pas normalement. Vous n'avez pas droit aux jeans, surtout usés, ni aux baskets sales. Pour le reste, ça dépend du journal que vous avez choisi. Chez SVC, la veste de combat baroudeur, l'appareil de photo qui a pris des coups partout et le sac reporter sont fortement conseillés. Pour Kilt, une tenue plus classique, voire un costume trois pièces feront très bien l'affaire. Des lunettes mielo sont indispensables pour le Solitaire et pour le Veau, allez-y tout nu, ils adorent ça. Pour les autres journaux, envoyez vos papiers par la poste, en petite vitesse. N'envoyez rien à Amstrad Grand Magasin, ils ne savent pas lire.

EXEMPLES

Pour vous faciliter le travail, on vous a fait quelques exemples à découper dans ce numéro d'été. 24 mini-pages à étudier de près avant de vous lancer. Lequel allez-vous choisir pour votre premier article ? Un qui se prend au sérieux ? L'occulte ésotérique ? Le catalogue ? Celui qui n'a rien à faire là ? Difficile, hein ? D'autant plus que nous n'avons pas tout pastiché, il y en a trop. Vous ne trouverez pas Micro Systèmatique, C'est baisé Magazine, Amstrad Grand Magasin, Micro Autostarde, Microtomate, Microdargent, Hard et Micro et bien d'autres. Et si vous faisiez un vrai papier et que vous nous l'envoyiez ?

■

PLAT DU JOUR

- SUPER NUMÉRO SPÉCIAL ÉTÉ QUADRUPLE AOÛT VACANCES WOAW PLAGE ROCK'N'ROLL
- 40 PAGES DE PROGRAMMES POUR 14 MICRO-ORDINATEURS
- 6 PAGES D'ESCROQUERIE PURE ET DURE
- DU CINOCHE JUSQUE DANS LES OREILLES
- DE LA MUSIQUE PLEIN LES YEUX
- DE LA TELOCHE EN BOÎTE
- DE LA BD : EDIKA, THIRIET, HUGOT, SHELTON, HERAN ET CARALI !
- DES INFOS COMME VACHE QUI PISSE
- DES LOGICIELS DANS TOUS LES COINS
- DU SEXE ET DE LA FUREUR (MAIS PAS BEAUCOUP DE FUREUR)
- DES CAMIONS RAVAGEURS
- DES JOURNAUX D'INFORMATIQUE EN KIT
- DES CONFETTIS ET DU RIRE
- DE LA TELEMATIQUE BRANCHÉE
- DU PAIN, DU VIN, DU VIN
- TRES BEAU
- PAS CHER
- NUMÉRO DÉLIRE !

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 • CASIO FX 702 P • COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 • MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM • TEXAS TI99/4A • THOMSON TO7, TO7/70 ET MO5 •

la Règle à Calculer

LES DERNIERES CARTOUCHES

Magnétophone LANSAY avec câble spécial TI 270 F

IMPRIMANTE FUJI PD 80 : Parfaitement compatible avec le BASIC SUPERGRAPH 100 CPS, 80 colonnes friction et traction. Compatible EPSON.

IMPRIMANTE PD 80 avec INTERFACE PARALLELE CENTRONICS 3 700 F

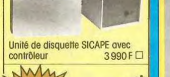
IMPRIMANTE PD 80 SEULE 2 900 F

Interface CENTRONICS 920 F

BASIC ETENDU 800 F

Moniteur monochrome GOLDSTAR avec Câble 890 F

Unité de disquette SICAPE avec contrôleur 3 990 F



PROMOTION

190 F

2 QUICKSHOT II + ADAPTATEUR

Manettes TEXAS (la paire) 250 F

BASIC SUPERGRAPH 1200 F

MINI MEMOIRE 895 F

LOGO

Ce module vous permet d'initier les plus jeunes à la programmation, mais il vous offre aussi les qualités du BASIC ETENDU comme la gestion des sprites (graphismes mouvants et animés), ou encore la haute résolution. Ce langage est d'autant plus accessible, que toutes les instructions sont en français. Ce module nécessite une extension 32 K ou 128 K.

LOGO + 128 K 2 250 F
LOGO + 32 K 1 550 F
LOGO SEUL 550 F

EXTENSION 128 K
Cette extension offre 4 pages de 32 K permettant de stocker des programmes en assembleur, des données d'partir du basic étendu ou encore de l'utiliser pour des applications très diverses avec la mini mémoire. Elle permet en outre d'utiliser le logo ainsi que le lecteur de disquette TEXAS. Elle intègre une interface CENTRONICS.

EXTENSION 128 K 1 750 F

250 F

250 F

250 F

150 F

206 F

120 F

206 F

195 F

250 F

250 F

250 F

250 F

350 F

206 F

BURGER TIME : Aider le pauvre cuisinier à faire des sandwiches.
DEFENDER : Copie conforme des jeux de café, évoluez dans un beau décor spatial.
SUPER DEMON ATTACK : Même esprit qu'INVADERS beau graphisme.
JAWBREAKER II : Pour les jeunes, un jeu dans l'esprit du PAC MAN.
MUNCHMAN : Le PAC MAN version texas avec un éditeur de tableau et 20 niveaux de jeu.
HANG MAN : Traditionnel jeu du pendu en anglais.
ALPINER : Goûtez aux joies de l'alpinisme ô l'écran.
TI 99 4/A INTERN : Listing de la ROM du TEXAS.
MASH : Tiré du célèbre film, ne manquera pas de vous séduire. Jeu d'action.
MOON MINE : Avec un char futuriste, vous circulez dans un tunnel à 3 dimensions, poursuivi par des ennemis.
CONGO BONGO : Si vous avez de bons réflexes, vous parviendrez peut-être ô déjouer les ruses du gorille dans un décor à 3 dimensions.
FOOTBALL : Un classique pour jouer en famille.
VIDEO CHESS : Jeu d'échecs très puissant, digne des meilleurs ; très bon graphisme.
OTHELLO : Jeu de réflexion. Pions noir et blanc.
HOPPER : Jeu d'action très rapide. Déménagez les caisses.
PARSEC : Superbe jeu, excellent graphisme, idéal pour jouer en famille.
TI INVADERS : Des ennemis en rangs serrés viennent sur vous, il faut, tous les détruire, avant qu'ils vous anéantissent.
DIVISION DEMOLITION : Pour apprendre ô diviser en s'amusant.
EARLY READING : Nécessite le synthétiseur de parole, jeu éducatif en anglais.
MUSIC MAKER : Très bon utilitaire, pour créer votre musique et écrire vos partitions.
POLE POSITION : Célèbre jeu, où vous pilotez une formule I, beau graphisme.

LES LOGICIELS DE VOS VACANCES...

250 F

250 F

206 F

120 F

120 F

250 F

TARIFS MATERIELS

Micro-ordinateur TI 99/4 A/PAL	1 100 F
Modulateur SECAM FRANCE	300 F
Modulateur PERITEL FRANCE	500 F
Moniteur monochrome GOLSTAR + câble	890 F
Magnétophone LANSAY + câble	270 F
Câble de liaison	85 F
Unité de disquette SICAPE + contrôleur	3 990 F
Synthétiseur de parole	600 F
Unité de disquette CPS 99 360 Ko	5 525 F
Extension 32 K	1 040 F
Extension 128 K	1 750 F
Mini mémoire	895 F
BASIC ETENDU	800 F
BASIC SUPERGRAPH	1 200 F
LOGO II	550 F
Interface centronics	920 F
Imprimante GP 500 A	1 600 F
Imprimante FUJI PD 80	2 900 F
Interface SÉRIE	920 F
BROTHER EP 44	2 031 F
Manuel de BASIC ETENDU en français	75 F
Manette TEXAS, la paire	250 F
Manette QUICKSHOT II, la paire avec adaptateur	190 F

BON DE COMMANDE

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal..... Ville .....

Tél : .....

Participation express recommandé jusqu'ô 5 kg : 30 F

LA REGLE A CALCUL 65 Bd St-Germain
BP 300 75228 Paris Cedex 05
Tél.: 43.25.68.88 Télex : 220 664 F/1303 RAC
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
parking gratuit Maubert-Lagrange

PROMO POUR L'ACHAT DE 2 LOGICIELS, LE 3e GRATUIT

PARMI CEUX MARQUÉS D'UN POINT

K7 HEBDOGICIEL

N° 1 50 F

N° 3 95 F

N° 4 95 F

N° 5 95 F

AUTRES LOGICIELS

MODULES ORGANISATIONS

Gestion de fichiers	260 F
Gestion privé	360 F
Multiplan microsoft	1 150 F
Gestion de rapport	375 F
Statistiques	350 F
Editeur assembleur	690 F

MODULES D'ACTION

Munch mobile	250 F
Retour du pirate	250 F
Adventure land	180 F

MODULES ATARISOFT

Moon patrol	120 F
Jungle hunt	218 F
Protector II	250 F
Picnic paranoia	250 F
Miss pacman	250 F

MODULES LOISIR

Parsec	120 F
Jeux réfls 1 ou 2	120 F
Zéro zap	120 F
Tombston city	120 F
Jeu Hidéo	174 F
The attack	120 F
Chasse au wumpus	120 F
Chisoharn trail	120 F

MODULES ÉDUCATION

Addition soustraction I	120 F
Addition soustraction II	120 F
Division démolition	120 F
Maîtrise multiplication	120 F
Multiplication	120 F
Alligator mix	120 F

SÉRIE JEU D'AVENTURE

Adventure pirate	350 F
Le commencement	
Edouard tome 1	150 F
Count	150 F
Mystery fun house	150 F
Savage island	150 F
Stranch adyssée	150 F

MENU à 33,00 Francs, taxes et service compris (vin en sus).

Bonjour. Ça va ? Je savais bien qu'il y aurait des crétins pour lire ce texte. Normalement, il est reservé aux chefs-inspecteurs de la presse. Il faut toujours tout leur expliquer, à eux. L'éditeur (alors que c'est vachement fastoche, c'est Shift Editions, 24 rue Baron, 75017 Paris, Tel (1) 42 63 82 02, télex 281260 F), le Directeur de la Publication (ça, même mon petit neveu le sait, c'est Gérard Ceccaldi, il est aussi rédacteur en chef et on l'appelle "boss", ou "papa"), l'imprimeur (c'est toujours Dulac et Jardin, ça change pas, ça continue encore et encore, et ils sont toujours à Evreux, ces braves Dulac et Jardin, ça leur plaît, apparemment), la commission paritaire (alors que franchement, hein, les inspecteurs de presse, c'est des feignants. Ils ont qu'à aller chez Monsieur Paritaire et il leur filera le 66489), le registre du commerce (même remarque, ils ont qu'à àller chez Monsieur Commerce, qui leur dira que son registre, c'est le RC 83 B 6621). Enfin, que voulez-vous, c'est obligatoire, c'est obligatoire, hein. Et puis pour faire plaisir aux gens qui aiment bien voir leurs noms imprimés dans le journal, on cite toujours le Directeur Technique, qui est plus trice que teur mais qui s'appelle Benoîte Picaud, le Rédac'chef adjoint, Michel Desangles, la rédaction, qui s'appelle Stéphane Schreiber et Cyrille Baron, le secrétariat, qui s'appelle NDLJC d'habitude et Martine Chevalier les soirs de pleine lune, les maquetteux, qui s'appellent Jean-Marc Gasnot et Jean-Yves Duhoo, le directeur commercial, qui s'appelle Stéphane Carrié bonjour, et le dessinateur, qui s'appelle Carali, mais ça tout le monde le sait. Y a aussi un coursier qu'on cite jamais parce qu'il s'appelle Chérif et que personne le croit. Voilà. Ça vous a plu ? Vous regrettez pas d'avoir lu les petits caractères, hein ? Ils sont chouettes, à l'HHHHebdo, ils mettent toujours des conneries dans les petits caractères. Au moins, on a de quoi lire. Bon, cassez-vous, c'est fini. Allez lire les numéros de page.

PAGE

1 Première page avec les titres et tout ça.
2 Publicité racoleuse de la Règle (à calcul).
3 Attention, regardez droit devant vous : vous voyez la page 3.
4 Publicité racoleuse de S.E.(H)
5 Programme TI 99 ... MISSION SPATIALE d'Olivier de RYCKE
6 Programme TI 99 ... DARK CASTLE de Philippe BERTRAND
7 Programme TI 99 ... BURGER MAN de J-C MARTIN
7 Programme TI 99 ... AVENGER II de Michaël GONZALES
8 Programme CANON XO7 ... BATAILLE DANS LA GALAXIE DE J-P BLANCHARD
9 Programme CANON XO7 ... 3D TURBO d'Emmanuel de LAPPARENT
10 Programme CANON XO7 ... 3D MUNCH d'Ignace VANTORRE
11 Programme CANON XO7 ... RENDEZ-VOUS de Jean-Luc VITRE
12 Programme VIC 20 ... TRANSPORTEUR d'Eric DELUGE
13 Programme VIC 20 ... L'IMMEUBLE INFERNAL de Jérome HENNECART
14 Programme VIC 20 ... COURSE D'ESCARGOTS de David DUVANCHELLE
15 Programme MO5 ... FOX de Pascal GABRIEL
16 Programme MO5 ... GLOUTON de Patrick ABBATI
16 Programme TO7, TO7/70 ... BLOCUS d'Olivier ANDRE
17 Programme TO7, TO7/70 ... HEADER d'Ime CHANTEJOIE
18 Programme ZX 81 ... MARS PATROL de Laurent MOURARET
18 Programme ZX 81 ... METEOR de Pascal DELALANDE
19 Programme ZX 81 ... USINE 1 de Sébastien ANDRIVET
20 Programme ZX 81 ... ASTROLOGIE CHINOISE de Gilles MODERAN
21 Programme MSX ... COPIEUR de Thierry VICAT
22 Programme MSX ... PUZZLE de M. DAGHERET et Y.AMORTILA
23 Programme MSX ... ZIZIQUE de Jean-Claude PAULIN
24 Programme MSX ... PENSATE de Renan JEGOUZO
25 Les bidouilles d'enfer que c'est la prison qui vous guette.
26 Deulignes, le pied pour les fainéants et les raplaplas.
27 C'est nouveau, ça vient de sortir. On se dépêche de lire avant de mourir idiot.
28 Ça aussi, on lit vite.
29 Et encore ça.
30 Dernières nouvelles avant l'autoroute.
31 Grandes toiles pour les jours de pluie.
34 Maman !
35 Faux.
36 Usage de faux.
37 Procès.
38 Amendes.
39 Prison.
40 Guillotine.
41 Petits Mickeys.
42 L'actualité des petits Mickeys pour les petits Mickeys.
43 Qu'est-ce que vous foutez là ? Ben, j'ai vu la fenêtre, le petit pot de crème et le tas de fraises et j'ai craqué : je lis la deuxième page de BD-INFOS.
44 C'est pas grave, vous restez coucher ? Nan, je préfère la page 44, c'est celle de la pub à Euréka.
45 Heureusement que j'en avais une deuxième au frigo.
46 BD pan dans la gueule à Stallone.
47 BD oukilémonordinateur.
48 BD chat de Shelton-baba.
49 Enfoncez sauvagement une prise Midi dans le derrière de votre bécane.
50 Il est beau mon logiciel, il est frais.
51 Directement du producteur au consommateur.
52 Sentez-moi ce fumet, ma p'tite dame. Combien je vous en mets ?
53 Et un kilo pour la p'tite dame, bien pesé.
54 Mini-mire, et il fait le minimum. Viré !
55 C'est le bordel, cette page, merde.
56 Page à éviter : danger !
57 Encore de la pub ? C'est la Redoute, ma parole !
58 Assembleur sans colle.
59 Assembleur avec colle.
60 Assembleur désassemblé.
61 Vous dansez ce slow langoureux, mademoiselle ?
62 Je peux pas, je garde le sac de ma copine.
63 Et, en plus, j'ai les pieds gonfles.
64 Logiciels softés parce qu'il faut bien justifier le titre de ce canard.
65 Programme SPECTRUM ... GRASSSHOPER de Jacques LIEVRE
66 Programme SPECTRUM ... BATTLE de J-C BOBINET
67 Programme SPECTRUM ... HELI 7 de Patrick DELVENNE
68 Programme EXL 100 ... TIR AU PIGEON de René DEGENNE
69 Programme EXL 100 ... MONKEY KONG de Arnaud FRYSON
70 Programme EXL 100 ... ENIGME de Eric GUIGNARD
71 Programme ORIC ... INVASION de J-C PAROTI
72 Programme ORIC ... GAZON-MAN de Philippe GERIC
73 Programme ORIC ... DOP'ORIC de Pascal CLOCHARD
74 Programme COMMODORE ... BALL TRAP de Arnaud HERVAS
76 Programme COMMODORE ... TGV de Gérard GARCIA
77 Programme COMMODORE ... INSTALL de Philippe VAGNER
77 Programme APPLE ... COMPRESSEUR de Arnaud MONIER
78 Programme APPLE ... SCROLLING EDITOR de Christophe CHARLES
79 Programme APPLE ... PROGRAMMATION AUTOMATIQUE de E. WEYLAND
79 Programme AMSTRAD ... SATELIT de Philippe SOUPAULT
81 Programme AMSTRAD ... L'USINE DE CIMENT de Luigi FRANZOSO
83 Programme AMSTRAD ... FLIP II de Alain Le GUIREC
84 Programme AMSTRAD ... ROCK de Henri BITTNER
84 Programme FX 702 P ... SEIGNEUR de Christian LEGRAND
84 Programme FX 702 P ... LABYRINTHE D'ENFER de Frédéric HUROU
85 Il pleut ? Le ciné est fermé ? Les gonzesses sont rares ? Tapez-vous une petite télé !
86 Zitrone ? Guy Lux ? Banal + ?
87 Tonnerre mécanique ? VG 5000 ?
88 De l'Edika, du vrai. Avec des muscles et des quéquettes de course.
89 Et suivantes : vous croyez pas qu'on va vous en faire des tonnes, non ?

EDITO

Ça y est, on se spécialise. Dans le faux. Après le faux Amstrad 5512, voilà les faux journaux informatiques. Dès la rentrée, on attaque les faux billets de 50 sacs et comme cadeaux de Noël on se fait quelques toiles de maîtres. Après, on achète une fausse usine, on construit de faux ordinateurs, on crée une fausse chaîne de fausses boutiques, on y expose nos fausses bécanes avec un faux catalogue de faux logiciels, on fait semblant de les vendre à de faux clients qui nous paient avec de faux billets et de faux chèques et on dépose vraiment notre vrai bilan. Comme tout le monde. A part ça ? Ben, à part ça, tout baigne et moi-même je me casse vite fait pour y aller (me baigner). Bonne trempette, attention au S.I.D.A, aux M.S.T et aux P.D.G (surtout en bermuda).

Gérard CECCALDI

S.E.H.

PARTEZ A LA COURSE AU TRESOR

AVEC LES DETECTEURS white's

CARACTÉRISTIQUES DES DÉTECTEURS WHITE'S	AF 101	60 S2	2000 D S3	3000 D S3	4000 D S3	5000 D S3	6000 D S2/S3 6000 DI S3	PI 1000
Fréquence (en kHz)	12,5	20	6,59	6,59	6,59	6,592	6,592	50
Poids (en kg)	1,1	1,1	1,3	1,5	2,1	2,3	2,4	2,5
Alimentation (en volts)	9	9	9	9	12	9 + 12	9 + 12	9
Autonomie (en heures)	40	100	30	30	20	20	20	30
HP + Prise casque	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Cadran + Test piles	—	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Détection tous métaux avec compensation d'effet de sol	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Détection avec discrimination variable	—	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Détection avec discrimination et compensation d'effets de sol	—	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Disques interchangeables de 10 - 20 - 30 - 40 cm	—	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
PERFORMANCES (en mètres) :								
Monnaie	0,18	0,24	0,26	0,26	0,28	0,32	0,36	0,24
Objet diamètre 5 cm	0,24	0,28	0,34	0,34	0,36	0,38	0,38	0,34
Objet diamètre 10 cm	0,34	0,40	0,40	0,40	0,45	0,50	0,50	0,48
Objet diamètre 20 cm	0,44	0,50	0,56	0,56	0,60	0,76	0,76	0,70
Objet diamètre 30 cm	0,52	0,64	0,70	0,70	0,80	1,05	1,05	0,86
Objet diamètre 60 cm et +	0,70	0,90	1,10	1,10	1,30	1,80	1,80	1,10
Avec disque de 30 cm de diam.	—	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	

EN WEEK-END, EN VACANCES OU A LA PLAGE RETROUVEZ LES TRESORS ENFOUIS, PIECES DE MONNAIES, BAGUES, BIJOUX, OBJETS PRECIEUX.

GRATUIT POUR TOUT ACHAT "FRANCE TERRE PROMISE" (REPERTOIRE GEOGRAPHIQUE, HISTORIQUE ET BIBLIOGRAPHIQUE DES DECOUVERTES DE TRESORS EN FRANCE DEPUIS PLUS DE 200 ANS.

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H., 160 rue Legendre, 75017 PARIS

DIV231 WHITE'S AF 101 790 F. ☐	TARIF CLUB 710 F. ☐
DIV232 WHITE'S BC 60 S2 1890 F.☐	TARIF CLUB 1700 F.☐
DIV233 WHITE'S 2000 DS3 2490 F.☐	TARIF CLUB 2240 F.☐
DIV234 WHITE'S 3000 DS3 2890 F.☐	TARIF CLUB 2600 F.☐
DIV235 WHITE'S 4000 DS3 3990 F.☐	TARIF CLUB 3590 F.☐
DIV236 WHITE'S 5000 DS3 4990 F.☐	TARIF CLUB 4490 F.☐
DIV237 WHITE'S 6000 DS3 6490 F.☐	TARIF CLUB 5840 F.☐
DIV238 WHITE'S 6000 DS3 8980 F.☐	TARIF CLUB 8080 F.☐
DIV239 WHITE'S PI1000 (détecteur sous-marin) 5490 F.☐	TARIF CLUB 4940 F.☐

PORT + 50F.

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
CODE POSTAL .... VILLE : ....
N° CARTE CLUB : .... N° téléphone : ....

APRES LES LOGICIELS, LES BOUQUINS A PRIX CLUB...

RABAIS DE 5 % (seul autorisé par la loi Lang de 1981) POUR LES ABONNES ET LES MEMBRES DU CLUB. EN PRIME, LIVRAISON GRATUITE POUR LES MEMBRES DU CLUB

ATTENTION, POUR LES TARIFS A ET B RAJOUTER LE PORT : 15 francs. LE PORT EST GRATUIT POUR LE TARIF C

A : TARIF CATALOGUE
B : TARIF ABONNE
C : TARIF CLUB

LIVRES DES EDITIONS DU P.S.I.

AMSTRAD

		A	B/C
AM362	LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD	115	109,25
AM363	EXERCICES EN BASIC	130	123,50
AM364	102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD	120	114
AM365	AMSTRAD EN FAMILLE	120	114
AM366	SUPERS JEUX SUR AMSTRAD	120	114
AM367	BASIC AMS. 1-METHODES PRATIQUES	105	99,75
AM368	BASIC AMS. II-PROG. ET FICHIERS	95	90,25
AM369	BASIC + 80 ROUTINES SUR AMS.	120	114
AM370	PERIPH. ET FICHIERS SUR AMS. CPC	120	114
AM371	ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD	105	99,75
AM372	CLES POUR L'AMSTRAD TOME 1	140	133
AM373	CLES POUR L'AMSTRAD TOME 2	155	147,25
AM374	CP/M + SUR AMSTRAD 6128 ET 8256	100	95
AM375	PHOTO. SUR AMSTRAD ET APPLE II	150	142,50
AM376	SUPER GENE. DE CARAC. SUR AMS.	140	133
AM377	AMSTRAD EN MUSIQUE	165	156,75
AM378	3 ETAPES VERS L'INTEL. ARTIF.	160	152
AM379	CREATION ET ANIMATION GRAPH.	110	104,50
AM380	GRAPHISMES EN ASSEMBLEUR	145	137,75
AM381	AMSTRAD A L'ECOLE	120	114

APPLE II

		A	B/C
AP080	ASSEMBLEUR DE L'APPLE II	120	114
AP081	BASIC + 80 ROUTINES SUR APPLE II	95	90,25
AP082	L'APPLE ET SES FICHIERS	95	90,25
AP083	CLES POUR L'APPLE II	105	99,75
AP084	CLES POUR L'APPLE IIC ET IIE (65C02)	145	137,75
AP085	LES RESSOURCES DE L'APPLE IIC	95	90,25
AP086	TECHNIQUES DE PROGR. APPLE II	95	90,25
AP087	SYSTEME PRODOS SUR APPLE	190	180,50
AP088	LES BASES DE DONNEES APPLE IIE	145	137,75
AP089	GESTION DE FICHIERS ET DE PERIPH.	100	95
AP090	PASCAL UCSD SUR APPLE II TOME 1	120	114
AP091	PASCAL UCSD SUR APPLE II TOME 2	95	90,25
AP092	PROG. SYSTEME DE L'APPLE II	190	180,50
AP093	APPLE LOGIQUE SYSTEMES EXPERTS	120	114
AP094	APPLE MODEMS ET SERVEURS	130	123,50
AP095	PROGR. JEUX D'ARCADE APPLE II	140	133

COMMODORE

		A	B/C
CO379	BASIC + 80 ROUTINES SUR C64	85	80,75
CO380	L'ASSEMBLEUR DU C64	105	99,75
CO381	CLES POUR C64	105	99,75
CO382	PROGRAMME INTERNE DU C64	140	133
CO383	PROGRAMMES INTERNE DU C1541	140	133
CO384	EXPLORATION DES DISK SUR C64	120	114
CO385	LES JEUX D'ARCADE DU C64 TOME 1	130	123,50
CO386	LES JEUX D'ARCADES DU C64 TOME 2	130	123,50
CO387	BASIC C128 METHODES PRATIQUES	120	114
CO388	CLES POUR C128 TOME 1 MODE C64	110	104,50

MSX

		A	B/C
MS137	BASIC MSX METHODES PRATIQUES	120	114
MS138	ASSEMBLEUR ET PERIPH.MSX	110	104,50
MS139	CLES POUR MSX	150	142,50
MS140	LE LIVRE DU MSX	110	104,50

ORIC

		A	B/C
OR147	BOITE A OUTILS POUR ORIC TOME 1	39	37,05
OR148	BOITE A OUTILS POUR ORIC TOME 2	39	37,05
OR149	L'ASSEMBLEUR DE L'ORIC ATMOS	95	90,25

SPECTRUM

		A	B/C
SP250	CLES POUR ZX SPECTRUM	95	90,25
SP251	PERIPHERIE DU SYSTEME SPECTRUM	85	80,75
SP252	ASTRONOMIE SUR ZX SPECTRUM	85	80,75

THOMSON

		A	B/C
TH126	CLES POUR TO7 70	120	114
TH127	CLES POUR MO5	120	114
TH128	BASIC + 80 ROUTINES MO5-TO7 70	105	99,75
TH129	ASSEMBLEUR ET PERIPH. MO5-TO7 70	85	80,75

LANGAGES

		A	B/C
DI061	LE BASIC ET SES FICHIERS TOME 1	110	104,50
DI062	LE BASIC ET SES FICHIERS TOME 2	105	99,75
DI063	DICTIONNAIRE DU BASIC	205	194,75
DI064	LE BASIC DE A A Z	120	114
DI065	PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR	95	90,25
DI066	DEMARRER EN FORTH	130	123,50
DI067	LE CONCEPT FORTH	120	114
DI068	PROGRAMMER EN FORTH	95	90,25
DI069	PROG. EN PASCAL (VERSION TURBO)	115	109,25
DI070	STRUC. ET TABLEAUX PASCAL UCSD	165	156,75
DI071	LE LANGAGE PASCAL ISO	130	123,50
DI072	LE LANGAGE APL	100	95
DI073	LE LANGAGE ADA	100	95
DI074	LE LANGAGE D-PROLOG	120	114
DI075	LE LANGAGE B.A.L.	100	95
DI076	LES LANGAGES ET SYSTEMES LISP	130	123,50
DI077	LE LANGAGE MODULA 2	100	95
DI078	LE LANGAGE COBOL	150	142,50
DI079	LE LANGAGE C	100	95
DI080	PROGRAMMER EN C	95	90,25
DI081	BIBLIOTHEQUE MATHEMATIQUE EN C	175	166,25

LIVRES DES EDITIONS MASSON

		A	B/C
DI082	BASIC ILLUSTRE	75	71,25
DI083	VIDEOTEX	141	133,95
DI084	INITIATION A L'INFO. GESTION	164	155,20
DI085	MICROPROCESSEUR 8 BITS	141	133,95
DI086	SYSTEME A MICROPROCESSEUR	216	205,20
DI087	LOGIQUE BINAIRE	198	188,10
DI088	MICROPROCESSEUR 16 BITS	159	151,05
DI089	SCHEMA DIRECTEUR D'INFO.	206	195,70
DI090	LANGAGE PL/1	158	150,10
DI091	INITIATION A VISICALC	90	85,50
DI093	SYS. ORGAN. BASES DONNEES	89	84,50
DI094	SCENES RATIONNELLES	146	138,70
DI095	MULTICS	190	180,50
DI096	IMAGE ET INFORMATION	192	182,40
DI097	METHODES CALCUL EN ELEC.	129	122,55
DI098	INTRO. A LA PROG. TOME 1	107	101,65
DI099	CONCEPTION ASSISTEE T. 1	158	150,10
DI100	CALCUL ASTRON. AMATEURS	99	94,50
DI101	PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR	230	218,50
DI102	METHODE GEN. D'ANALYSE T. 1	180	171
DI103	METHODE GEN. D'ANALYSE T. 2	165	156,75
DI104	CONCEPTION SYSTEMES D'INFO	128	121,60
DI105	MINI-ORDIN. POUR L'INFO.GESTION	189	179,55
DI106	ANALYSE-TYPOLOGIQUE	219	208,05
DI107	GRAPHIQUE DE GESTION	170	161,50
DI108	INTRO.A L'ANAL.NUM.MATRICIELLE	143	135,85
DI109	INTRO. A LA PROG. TOME 2	106	100,70
DI110	INTRO. A LA PROG. TOME 3	80	76
DI111	TRANSM. DES DONNEES TOME 1	302	286,90
DI112	TRANSM. DES DONNEES TOME 2	240	228
DI113	MICROPROCESSEUR MC 68000	133	126,35
DI114	GESTION BUDGETAIRE	127	120,65
DI115	ANALYSE NUMERIQUE	110	104,50
DI116	LANGAGE PASCAL	94	89,30
DI117	GENERATION AUTOMATIQUE	143	135,85
DI118	ANAL. MATH.ET CALCUL NUM.T.1	1840	1748
DI119	TOME 2	1900	1805
DI120	TOME 3	1900	1805
DI121	CALCUL SYMBOLIQUE	120	114
DI122	L'ACCES EN LIGNE AUX BASES DOC.	135	128,25
DI123	INFORMATIQUE DOCUMENTAIRE	191	181,45
DI124	GRAPH. SCIENTIFIQUE SUR MICRO	110	104,50
DI125	THEORIE DES POSSIBILITES	159	151,05
DI126	RESEAUX INFORMATIQUES	111	105,45
DI127	FORTH MANUEL D'APPLICATION	96	91,20
DI128	PROGRAMMER EN LISP	76	72,20
DI129	LANGAGE C	120	114
DI130	INTELLIGENCE ARTIFICIELLE	153	145,35
DI131	MICROPROC. 16 BITS 8066/8088	122	115,90
DI132	ECON. PROJETS A MICROPROC.	149	141,55
DI133	LE LANGAGE MODULE 2	110	104,50
DI134	UNIX	146	138,70
DI135	ANAL. FACTORIELLE TABLEAUX MULTI.	170	161,50
DI136	ANAL. FACTIORIELLE PROG.MICRO	139	132,05
DI137	REGRESSION LINEAIRE	136	129,20
DI138	MAINTENANCE ASSITEE	117	111,15
DI139	COMPREHENSION AUTOMATIQUE	150	142,50
DI140	DICTIONNAIRE D'INFO. ANGL./FRA.	120	114
DI141	FRANCAIS/ANGLAIS	172	163,40
DI142	DICTIONNAIRE D'INFORMATIQUE	216	205,20
DI143	ROBOTIQUE	115	109,25
DI144	MAINTENANCE DU LOGICIEL	153	145,35
DI145	NOUVEAU PLAN COMPTABLE	248	235,60
DI146	L'ORDINATEUR DANS L'ENTREPRISE	105	99,75
DI147	MAITRISER L'INFORMATIQUE	224	212,80
DI148	PROCEDURE DE TRI	117	111,15
DI149	CONCEPTION ASSISTEE TOME 2	150	142,50
DI150	STRUCTURE ET FONCTION. D'UN ORDI.	180	171
DI151	ECOULEMENT DU TRAFIC	170	161,50
DI152	COMMENT PROTEGER VOTRE MICRO	160	152
DI153	PROGRAMMATION DE SYSTEME	128	121,60
DI154	MATH. PAR L'INFORMATIQUE IND. T.2	91	86,45
DI155	COMP. AUTO. LANG. NATURELS	149	141,55
DI156	INITIATION A L'INFO. COMMUNALE	110	104,50
DI157	LANGAGE C	140	133
DI158	COBOL. PERFECTIONNEMENT PRATIQUE	97	92,15
DI159	CONSTRUCTION LOGIQUE PROG. COBOL	103	97,85
DI160	COURS DE BASIC	92	87,40
DI161	PREPARATION DES FICHIERS	197	187,15
DI162	DU FORTRAN IV AU FORTRAN V	83	78,85
DI163	TRANSPORTABILITE DU LOGICIEL	158	150,10
DI164	INTRODUCTION AUX AUTOMATISMES	95	90,25
DI165	ADA UNE INTRODUCTION	103	97,85
DI166	INTRO.ANA.STAT.MULTIDIMENSION.	229	217,55
DI167	APL	109	103,55
DI168	APPRENDRE, APPLIQUER LE LANG. APL	190	180,50
DI169	MATHS PAR L'INFO. INDIVIDUELLE T.1	86	81,70
DI170	TOME 2	80	76
DI171	ANALYSE FORMELLE D'ALGORITHMES	136	129,20
DI172	DROIT DE L'INFORMATIQUE	271	257,45
DI173	CONTRATS INFORMATIQUES	220	209
DI174	LES SYSTEMES D'EXPLOITATION	100	95
DI175	ALGORITHMIQUE TOME 1	115	109,25
DI176	PASCAL NORME ISO	124	117,80
DI177	PRATIQUE DU PASCAL NORME ISO	198	188,10
DI178	BASIC ET EXTENSIONS	121	114,50
DI179	FORTRAN 77	106	100,70
DI180	PASCAL TOME 1	138	131,10
DI181	PASCAL TOME 2	128	121,60
DI182	PRATIQUE DU FORTRAN 77	138	131,10
DI182	PROG. CONVERSATIONNELLE	113	107,35
DI183	PROG. STRUCTUREE PASCAL	98	93,10
DI184	ALGORITHME TOME 1	90	85,50
DI185	ALGORITHME TOME 2	90	85,50
DI186	MICROPROCESSEURS/MICRO-ORD.	125	118,25
DI187	LES FICHIERS INFORMATIQUES	158	150,10
DI188	APL G.D.D.M.	165	156,75
DI189	TELEMATIQUE	120	114
DI190	MICRO-ORDINATEURS	122	115,90
DI191	GESTION DE LA MASSE SALARIALE	138	131,10
DI192	GESTION DU PERSONNEL	127	120,65
DI193	COMPRENDRE LES BASES DE DONNEES	123	116,85
DI194	CONTROLE DES DONNEES	146	138,70
DI195	MICROS ET MODEMS	148	140,60
DI196	METHODES DE CALCUL NUMERIQUE	153	145,35
DI197	UTILISER LE VIDEOTEX	89	84,55
DI198	TECHNIQUES NUMERIQUES	315	299,25
DI199	CONCEPTION ASSITEE PAR ORDINATEUR	192	182,40
DI200	GESTION STATEGIQUE DES COUTS	136	129,20
DI201	PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR	128	121,60
DI202	INTIATION AU LANGAGE PASCAL	55	52,25
DI203	PROGRAMMER EN DIBOL	71	67,45
DI204	VARIETES DE LANGAGES FORMELS	170	161,50
DI205	TECHNIQUES DE LA BUREAUTIQUE	98	93,10
DI206	ORDONNANCEMENT EN TEMPS REEL	95	90,25
DI207	INTRO. A L'ANALYSE NUMERIQUE	110	104,50
DI208	PROG. INTRO. THEORIQUE	107	101,65
DI209	PROG. APPLIC. DE L'ALGEBRE	121	114,95
DI210	PROG. OUTILS ALGEBRIQUES	171	162,45
DI211	GENERATEUR AUTO. DE PROG.	98	93,10
DI212	INFORMATIQUE ET CALCUL	190	180,50
DI213	ABC DE CRYPTOGRAPHIE	144	136,80
DI214	ALGORITHMES DE CLASSIFICATIONS	100	95
DI215	TEX/WEB ET LE TRAITEMENT DE TEXTES	136	129,20
DI216	ALGORITHMIQUE TOME 3	90	85,50
DI217	LES ORDINATEURS DE DEMAIN	138	131,10
DI218	RECON. FORMES PAR ALGORITHMES	163	154,85
DI219	STRUCTURES DE LISTES	260	247
DI220	LANGAGES DE PROGRAMMATION	125	118,75
DI221	INFO. APPLIQUEE A LA GESTION	167	158,65
DI222	MATHEMATIQUES APPLIQUEES	137	130,15
DI223	L'INFO. ET SES DEVELOPPEMENTS	111	105,45
DI224	L'AUDIT AUTOMATIQUE	174	165,30
DI225	GENIE LOGICIEL	95	90,25
DI226	BASES DE DONNEES	118	112,10
DI227	LISP INTRODUCTION	120	114
DI228	INTELLIGENCE ARTIFICIELLE	138	131,10
DI229	PUISSANCE DE MULTIPLAN	124	117,80
DI230	INTRO. A LA PROGRAMMATION	152	144,40

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC LIVRES, 24 RUE BARON, 75017 PARIS

Déterminez vous-même le prix auquel vous avez droit. Colonne C pour les membres du club. Colonne B pour les abonnés. Colonne A pour les visiteurs.

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Ville .... Code postal ....
N°téléphone ....

Date de la commande :
Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après la livraison des livres commandés.
Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

Tarif C : N° de carte de club obligatoire : ....
Tarif B : N° d'abonné obligatoire : ....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : Mandat poste international ☐

Réf.	Livres	Tarif	Prix	Quant.	Montant
				TOTAL	

ECRIVEZ LA REFERENCE ET LE NOM DU LIVRE EN ENTIER.

Participation aux frais de port : 15,00.
Pour les tarifs A et B uniquement

MONTANT A PAYER : ....

MISSION SPATIALE

TI 99/4A BASIC ETENDU

Pilote de soucoupe émérite, infligez quelques pertes aux traditionnels envahisseurs qui convoitent notre paisible secteur galactique...

Olivier DE RYCKE

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Les règles sont incluses dans la présentation.

LISTING 1

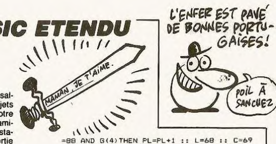
```
10 !
20 !
30 !
40 !        MISSION
50 !        ~~~~~~~
60 !
70 !        SPATIALE
80 !        ~~~~~~~~
90 !
100 !
110 ! DE RYCKE OLIVIER-1986-
120 !
130 !
140 ! TI-99/4A-BASIC ETENDU-
150 !~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
160 !~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
170 CALL CLEAR
180 CALL SCREEN(2)
190 CALL MAGNIFY(2)
200 FOR I=1 TO 8 :: CALL COLOR(I.16.1):: NEXT I
210 FOR E=1 TO 50 :: C=INT(32*RND)+1 :: L=INT(24*RND)+1 :: CALL HCHAR(L.C.46):: NEXT E
220 CALL CHAR(77,"6666DBDBC3C3C366"):: CALL SPRITE(#1,77,15,30,90)
230 CALL CHAR(73,"3C5818181818 1A3C"):: CALL SPRITE(#2,73,15,50,110)
240 CALL CHAR(83,"3F7F607F7F037F7E"):: CALL SPRITE(#3,83,15,70,130,#4,83,15,90,150)
250 CALL SPRITE(#5,73,15,110,170)
260 CALL CHAR(79,"3C7EC3C3C3C37E3C"):: CALL SPRITE(#6,79,15,130,190)
270 CALL CHAR(78,"637BFBDFCFC7C363"):: CALL SPRITE(#7,78,15,150,210)
280 CALL SPRITE(#8,83,15,20,30)
290 CALL CHAR(80,"FCCEC6C6CCF0C0C0"):: CALL SPRITE(#9,80,15,40,50)
300 CALL CHAR(65,"3C7EC3C3FFC3C366"):: CALL SPRITE(#10,65,15,60,70)
310 CALL CHAR(67,"3F7FE0E0E0E0603F"):: CALL SPRITE(#11,67,15,80,90)
320 CALL SPRITE(#12,73,15,100,110)
330 CALL SPRITE(#13,65,15,120,130)
340 CALL CHAR(76,"606060606060617F"):: CALL SPRITE(#14,76,15,140,150)
350 CALL CHAR(69,"3F7FE0F8F8E0FF7F"):: CALL SPRITE(#15,69,15,160,170)
360 CALL CHAR(128,"0000070F1C2C484E")
370 CALL CHAR(129,"0000E0F0787C1E72")
380 CALL CHAR(130,"4C4C24130F030000")
390 CALL CHAR(131,"62240890E0800000"):: CALL COLOR(13,6,1)
400 CALL HCHAR(19,4,128):: CALL HCHAR(19,5,129):: CALL HCHAR(20,4,130):: CALL HCHAR(20,5,131)
410 RESTORE 590
420 FOR M=1 TO 63 :: READ M1,M2 :: CALL SOUND(M2*250,M1,2)
430 CALL KEY(1,K,S):: IF S<>0 THEN 450
440 NEXT M
450 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL MAGNIFY(1):: CALL CHARSET
460 FOR I=1 TO 8 :: CALL COLOR(I,16,1):: NEXT I
470 CALL CHAR(95,"00000000000000FF"):: DISPLAY AT(2,12):"MISSION SPATIALE" :: DISPLAY AT(3,12):"________________"
480 DISPLAY AT(24,1):"VOULEZ VOUS LES REGLES?(O/N)"
490 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 490
500 IF K=110 OR K=78 THEN 520
510 IF K=111 OR K=79 THEN GOSUB 650 ELSE 490
520 CALL CLEAR
530 DISPLAY AT(12,1):"CHARGEMENT DE LA 2EME PARTIE"
540 DISPLAY AT(13,1):"____________________________"
550 DISPLAY AT(14,1):" ___________________________"
560 DISPLAY AT(20,9):"APPUYEZ SUR TIR"
570 CALL KEY(1,K,S):: IF S=0 THEN 570
580 RUN "CS1"
590 DATA 330,2,440,2,330,2,440,2,494,2,523,3,587,1,523,1,523,2,494,2,440,2,440,2
600 DATA 392,2,440,4,440,1,330,2,440,2,330,2,440,2,494,2,523,2,587,1,523,1,523,2
610 DATA 494,2,440,2,440,2,392,2,440,4,440,2,494,3,440,1,494,1,523,1,587,2,392,2
620 DATA 440,1,392,2,392,2,523,2,523,2,587,1,659,1,587,1,659,1,523,4,523,1,523,2
630 DATA 494,3,440,1,494,1,523,1,587,2,392,3,440,1,392,2,523,2,494,2,440,2,440,2
640 DATA 392,2,440,4,440,1
650 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2)
660 DISPLAY AT(1,9):"MISSION SPATIALE"
670 DISPLAY AT(2,9):"________________"
680 DISPLAY AT(4,3):"AVEC VOTRE SOUCOUPE"
690 DISPLAY AT(6,3):",VOUS DEVEZ ATTRAPER"
700 DISPLAY AT(8,3):"LES QUATRES PARTIES D'UN"
710 DISPLAY AT(10,3):"VAISSEAU DE COMBAT."
720 DISPLAY AT(12,3):"MAIS ATTENTION,EVITEZ LES"
730 DISPLAY AT(14,3):"VAISSEAUX ENNEMIS"
740 DISPLAY AT(16,3):"QUI PATROUILLENT DANS CE"
750 DISPLAY AT(18,3):"CE SECTEUR."
760 DISPLAY AT(20,3):"ATTENTION,LE TEMPS EST" :: DISPLAY AT(22,3):"LIMITE !"
770 DISPLAY AT(24,1):"APPUYEZ SUR TIR"
780 CALL KEY(1,K,S):: IF S=0 THEN 780 ELSE CALL CLEAR
790 DISPLAY AT(1,9):"MISSION SPATIALE"
800 DISPLAY AT(2,9):"________________"
810 DISPLAY AT(4,3):"COMMANDES :"
820 DISPLAY AT(5,3):"___________"
830 DISPLAY AT(7,4):"-MANETTE No.1"
840 DISPLAY AT(9,4):"-BOUTON DE TIR ENFONCE"
850 DISPLAY AT(11,4):" POUR ACCELERER."
860 DISPLAY AT(13,4):"-BOUTON DE TIR RELACHE"
870 DISPLAY AT(15,4):" POUR RALENTIR."
880 DISPLAY AT(17,3):"POINTS :"
890 DISPLAY AT(18,3):"________"
900 DISPLAY AT(20,4):"-100 POINTS POUR CHAQUE"
910 DISPLAY AT(22,4):" PARTIE DU VAISSEAU."
920 DISPLAY AT(24,4):"-BONUS SELON LE TEMPS."
930 CALL KEY(1,K,S):: IF S=0 THEN 930 ELSE CALL CLEAR
940 DISPLAY AT(2,3):"-VOUS DEVEZ PRENDRE GARDE"
950 DISPLAY AT(4,3):"DE VOUS TENIR A UNE"
960 DISPLAY AT(6,3):"VITESSE MINIMUM D'ENVIRON"
970 DISPLAY AT(8,3):"30 UNITES CAR AU BOUT"
980 DISPLAY AT(10,3):"D'UN MOMENT UNE FORCE"
990 DISPLAY AT(12,3):"SUPERIEURE VOUS TIRE"
1000 DISPLAY AT(14,3):"DESSUS."
1010 DISPLAY AT(18,13):"_____"
1020 DISPLAY AT(24,1):"APPUYEZ SUR TIR"
1030 CALL KEY(1,K,S):: IF S=0 THEN 1030 ELSE CALL CLEAR
1040 DISPLAY AT(2,5):"DEUXIEME TABLEAU" :: DISPLAY AT(3,5):"________________"
1050 DISPLAY AT(6,3):"POSE SUR VOTRE BASE,VOUS"
1060 DISPLAY AT(8,3):"DEVEZ ELIMINER TOUS LES"
1070 DISPLAY AT(10,3):"VAISSEAUX QUI PASSENT"
1080 DISPLAY AT(12,3):"AU DESSUS DE VOUS."
1090 DISPLAY AT(14,3):"-UN VAISSEAU=100 PTS"
1100 DISPLAY AT(16,3):"-AU BOUT DE 4 VAISSEAUX "
1110 DISPLAY AT(18,4):"PASSES :-1 VIE ET RETOUR"
1120 DISPLAY AT(20,4):"AU TABLEAU 1."
1130 DISPLAY AT(24,1):"APPUYEZ SUR TIR"
1140 CALL KEY(1,K,S):: IF S=0 THEN 1140 ELSE CALL CLEAR
1150 DISPLAY AT(6,4):"AUSSI,VOUS OBTENEZ UNE"
1160 DISPLAY AT(8,4):"VIE SUPPLEMENTAIRE TOUT"
1170 DISPLAY AT(10,4):"LES 10000 POINTS."
1180 DISPLAY AT(20,10):"BONNE CHANCE!"
1190 DISPLAY AT(24,1):"APPUYEZ SUR TIR"
1200 CALL KEY(1,K,S):: IF S=0 THEN 1200 ELSE CALL CLEAR
1210 RETURN
```

LISTING 2

```
100 ! 2EME PARTIE
110 ! -----------
120 !  ---------
130 CALL CLEAR
140 CALL SCREEN(2)
150 FOR I=1 TO 8 :: CALL COLOR(I,16,1):: NEXT I
160 FOR E=1 TO 50 :: C=INT(32*RND)+1 :: L=INT(24*RND)+1 :: CALL HCHAR(L,C,46):: NEXT E
170 CALL CHAR(95,"00000000000000FF"):: DISPLAY AT(2,12):"MISSION SPATIALE" :: DISPLAY AT(3,12):"________________"
180 DISPLAY AT(24,1):"QUEL NIVEAU ? (1/2/3)" :: CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 180
190 IF K=49 THEN N=3 ELSE IF K=50 THEN N=2 ELSE IF K=51 THEN N=1 ELSE 180
200 CALL CLEAR
210 RANDOMIZE
220 VI=3 :: PTS=0
230 A=1 :: VA=0 :: T=100 :: TE=0 :: TP=0
240 CALL MAGNIFY(1)
250 FOR I=1 TO 8 :: CALL COLOR(I,16,1):: NEXT I
260 CALL CHAR(97,"2418A55A5AA51824")
270 CALL CHAR(103,"0101030306073F131353735E5C7EFFFF1010C0C060E0F8C8C8CACE7A3A7EFFFF")
280 CALL CHAR(102,"1F083EECEC3E081F")
290 CALL CHAR(101,"F8107C37377C10F8")
300 CALL CHAR(100,"18183CA5FFBDA581")
310 CALL CHAR(99,"81A5BBFFA53C1818")
320 FOR E=1 TO 50 :: C=INT(32*RND)+1 :: L=INT(24*RND)+1 :: CALL HCHAR(L,C,46):: NEXT E
330 DISPLAY AT(2,2)SIZE(8):"VIT.:" :: DISPLAY AT(3,2)SIZE(5):"VIES:":VI :: DISPLAY AT(2,18)SIZE(6):"SCORE:":PTS
340 DISPLAY AT(3,18)SIZE(6):"TEMPS:"
350 CALL SPRITE(#1,97,5,96,128)
360 GOSUB 630
370 GOSUB 730
380 FOR T=100 TO 1 STEP -1
390 DISPLAY AT(3,24)SIZE(4):T
400 DISPLAY AT(3,7)SIZE(2):VI
410 DISPLAY AT(2,24)SIZE(7):PTS
420 CALL JOYST(1,XX,YY)
430 IF XX=0 AND YY=0 THEN 450
440 X=XX :: Y=YY
450 CALL KEY(1,K,S):: IF S=0 THEN A=A-3 :: IF A<1 THEN A=1
460 IF K=18 THEN A=A+2 :: IF A>30 THEN A=30
470 CALL MOTION(#1,A*-Y,A*X)
480 B=A*10 :: DISPLAY AT(2,7)SIZE(3):USING "###":B
490 CALL COINC(#1,#2,10,F):: IF F=-1 THEN 640
500 CALL COINC(#3,#1,5,F1):: CALL COINC(#4,#1,5,F2):: CALL COINC(#5,#1,5,F3):: CALL COINC(#5,#1,5,F4)
510 IF F1=-1 OR F2=-1 OR F3=-1 OR F4=-1 THEN GOSUB 660 :: GOTO 350
520 CALL JOYST(1,XX,YY):: IF XX=0 AND YY=0 THEN 530 ELSE X=XX :: Y=YY
530 CALL KEY(1,K,S):: IF S=0 THEN A=A-3 :: IF A<1 THEN A=1
540 IF K=18 THEN A=A+2 :: IF A>30 THEN A=30 :: CALL MOTION(#1,A*-Y,A*X)
550 CALL MOTION(#1,A*-Y,A*X)
560 CALL COINC(#1,#2,10,F):: IF F=-1 THEN 640
570 TE=TE+1 :: IF TE>15 THEN TP=1
580 IF TP=1 THEN 590 ELSE 610
590 CALL POSITION(#1,PX,PY):: CALL SPRITE(#8,94,9,PX,PY):: CALL COINC(#1,#8,1,CC):: IF CC=-1 THEN GOSUB 660 :: GOTO 350
600 CALL DELSPRITE(#8)
610 NEXT T :: IF V<>4 THEN CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: DISPLAY AT(10,5):"TEMPS ECOULE:PERDU"
620 FOR C=1 TO 20 :: CALL SOUND(100,-2,C):: NEXT C :: FOR I=1 TO 200 :: NEXT I :: GOTO 670
630 D=INT(RND*32)+1 :: E=INT(RND*24)+1 :: IF D<3 OR D>30 OR E<3 OR E>22 THEN 630 ELSE CALL SPRITE(#2,103+VA,12,E*8,D*8):: RETURN
640 CALL SOUND(100,-1,0):: PTS=PTS+50 :: VA=VA+1 :: IF VA=4 THEN 780 ELSE DISPLAY AT(2,24)SIZE(5):PTS :: CALL BO(PTS):: GOSUB 630
650 GOTO 420
660 CALL SOUND(500,-6,1):: CALL DELSPRITE(ALL):: TE,TP=0 :: VI=VI-1 :: DISPLAY AT(3,7)SIZE(1):VI :: IF VI=0 THEN 670 ELSE RETURN
670 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CHARSET
680 CALL SCREEN(2):: FOR I=1 TO 8 :: CALL COLOR(I.16.1):: NEXT I :: DISPLAY AT(10,17):"GAME OVER" :: DISPLAY AT(24,1):"UNE AUTRE PARTIE ?"
690 DISPLAY AT(2,5)SIZE(12):"SCORE:";PTS
700 FOR I=1 TO 8 :: CALL COLOR(I,9,1):: NEXT I :: CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 710 ELSE CALL CLEAR :: GOTO 720
710 FOR I=1 TO 8 :: CALL COLOR(I,16,1):: NEXT I :: FOR I=1 TO 8 :: CALL COLOR(I,6,1):: NEXT I :: GOTO 700
720 IF K=79 OR K=111 THEN 130 ELSE IF K=78 OR K=110 THEN END ELSE 700
730 G=INT(RND*32)+1 :: H=INT(RND*24)+1 :: CALL SPRITE(#3,99,9,H*8,G*8,60/N,0)
740 G=INT(RND*32)+1 :: H=INT(RND*24)+1 :: CALL SPRITE(#4,100,9,H*8,G*8,-60/N,0)
750 G=INT(RND*32)+1 :: H=INT(RND*24)+1 :: CALL SPRITE(#5,101,9,H*8,G*8,0,60/N)
760 G=INT(32*RND)+1 :: H=INT(RND*24)+1 :: CALL SPRITE(#6,102,9,H*8,G*8,0,-60/N)
770 RETURN
780 CALL DELSPRITE(ALL):: PTS=PTS+T*50 :: CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: CALL CHARSET
790 CALL CHAR(40,"0101030306073F131353735E5C7EFFFF8080C0C060E0F8C8C8CACE7A3A7EFFFF")
800 CALL CHAR(32,RPT$("0",16)&"80C8EEFF7F1F1E10"&RPT$("0",16)&"0000709BFF000000")
810 CALL COLOR(1,6,1):: FOR C=2 TO 14 :: CALL COLOR(C,11,1):: NEXT C
820 CALL CHAR(45,"FFC381000081C3FF")
830 CALL CHAR(46,"676F7F3F06")
840 CALL CHAR(47,"8000000000000C08")
850 CALL CHAR(58,"1F1EBEB740E0E")
860 CALL CHAR(59,"1F1F1FFFFF3F0F")
870 CALL CHAR(60,"FCEEE6E0C080CFFF")
880 CALL CHAR(61,"3C38000000009FFF")
890 CALL CHAR(62,"1F0FFF7F0000FFFF")
900 CALL CHAR(63,"FFFFE7C20001FFFF")
910 CALL CHAR(64,"FFFFFF7F00FFFFFF")
920 CALL CHAR(65,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
930 CALL CHAR(66,"F0E0E0400000B0C0")
940 CALL CHAR(67,"FDFFFB73331B0303")
950 CALL CHAR(68,"F0C0C0E1E3F3E3C7")
960 CALL CHAR(69,"3C3EBE988080808")
970 CALL CHAR(70,"FEFFFFFCFDF9F3F3")
980 CALL CHAR(71,"7FF7C3C1C080808")
990 CALL CHAR(72,"FFFFFF80F870783F")
1000 CALL CHAR(73,"FFFFC0010303010F")
1010 CALL CHAR(74,"FF813FFFFFFFF9F8")
1020 CALL CHAR(75,"FBF9F0F0E1FFFF7F")
1030 CALL CHAR(76,"FEFC3830E0E0FFFF")
1040 CALL CHAR(77,"0E000001013FFFFF")
1050 CALL CHAR(78,"474140C08007FFFF")
1060 CALL CHAR(79,"FFCF000000FFFFFF")
1070 CALL CHAR(80,"FFFFFE0107FFFFFF")
1080 CALL CHAR(81,"FFFF01FFFFFFFFFF")
1090 CALL CHAR(82,"FFFFFEE0E0FEFFFF")
1100 CALL CHAR(83,"FFFF07030000FFFF")
1110 CALL CHAR(84,"FCFFFFFFFF0003FF")
1120 CALL CHAR(85,"07FFFFFFC00000FF")
1130 CALL CHAR(86,"FFC0C0FC000107FF")
1140 CALL CHAR(87,"FF0B0B1A78F8F8F0")
1150 CALL CHAR(88,"0F1F3F3F7F7EFEFC")
1160 CALL CHAR(89,"F1E1C080103070F0")
1170 CALL CHAR(90,"808000081818383B")
1180 CALL CHAR(91,"C1C1E1F3D8D8808")
1190 CALL CHAR(92,"F8FDFFF")
1200 CALL CHAR(93,"90FCFF0000000107")
1210 CALL CHAR(94,"7C7FF901063EFFFF")
1220 CALL CHAR(95,"00E000000000FFFF")
1230 CALL CHAR(96,"4D3F07030303FFFF")
1240 CALL CHAR(97,"FF1F81030EFEFFFF")
1250 CALL CHAR(98,"00C6E7370300FFFF")
1260 CALL CHAR(99,"8E0E0060FF00FFFF")
1270 CALL CHAR(100,"FFE100E0FF00FFFF")
1280 CALL CHAR(101,"FFCF0000007FFFFF")
1290 CALL CHAR(102,"FDFE7E0F07FFFFFF")
1300 CALL CHAR(103,"FFFF07F0FFFFFFFF")
1310 CALL CHAR(104,"FFFFFF00FFFFFFFF")
1320 CALL CHAR(105,"FFFFFF00FFFC83FF")
1330 CALL CHAR(106,"FFFFFF00FFF19FFF")
1340 CALL CHAR(107,"FFFFFF00FFF80FFFC")
1350 CALL CHAR(108,"FFFFFFFF813F87")
1360 CALL CHAR(109,"00FFFFFF80FFC6")
1370 CALL CHAR(110,"07FFFFFF07FF7F7F")
1380 CALL CHAR(111,"E8E8BCBC9CDE19F")
1390 CALL CHAR(112,"7F3F3E7878FFFFFC")
1400 CALL CHAR(113,"8020607070E0C0C")
1410 CALL CHAR(114,"00000001FFE7E7C1")
1420 CALL CHAR(115,"187FFFFFFF0E82E0")
1430 CALL CHAR(116,"0080F8FBFF0F0713")
1440 CALL CHAR(117,"00003F7FE7E1E0F0")
1450 CALL CHAR(118,"000000FFF8FFFF7F")
1460 CALL CHAR(119,"000078FF33398CC8")
1470 CALL CHAR(120,"00000000F0FEFEFE")
1480 CALL CHAR(121,"0000000001E7E63")
1490 CALL CHAR(122,"000000000003FBF")
1500 CALL CHAR(123,"000000000F0FCFF")
1510 CALL CHAR(124,"0000000000007FFF")
1520 CALL CHAR(125,"000000000000E0FB")
1530 CALL CHAR(126,"0000000000000078")
1540 CALL CHAR(127,"3E3E1F1F0F0F0F07")
1550 CALL CHAR(128,"103030F0F8F8E0E")
1560 CALL CHAR(129,"1E1E1F1F1F3F3F7F")
1570 CALL CHAR(130,"1C38F0E0E0F030B")
1580 CALL CHAR(131,"71737EFEFF7F7C3C")
1590 CALL CHAR(132,"000001030707070F")
1600 CALL CHAR(133,"FCECECC38386060C")
1610 CALL CHAR(134,"1F3E3C3B38393931")
1620 CALL CHAR(135,"0103070F1F3E7C7C")
1630 CALL CHAR(136,"00000103070F0F1F")
1640 CALL CHAR(137,"FCF8F0F0E06")
1650 CALL CHAR(138,"9E7E7A7A7B0808")
1660 CALL CHAR(139,"FB7B7B79F9F9FC7C")
1670 CALL CHAR(140,"0303030707B78E8E")
1680 CALL CHAR(141,"FCFCFEFEFEFFFFFB")
1690 CALL CHAR(142,"0003030F1E3E7E7C")
1700 CALL CHAR(36,RPT$("00",24)&RPT$("C0",8))
1710 CALL MAGNIFY(3):: CALL SPRITE(#1,40,5,124,110)
1720 CALL HCHAR(18,15,65,2):: CALL HCHAR(20,3,45,23):: CALL HCHAR(19,12,65,10)
1730 RESTORE 1970 :: CALL HCHAR(19,3,46):: CALL HCHAR(19,4,47)
1740 FOR D=58 TO 142 :: READ HA,HX :: CALL HCHAR(HA,HX,D):: NEXT D
1750 VE=3
1760 DISPLAY AT(2,24)SIZE(6):USING "#####":PTS :: CALL BO(PTS)
1770 DISPLAY AT(4,24)SIZE(2):VI
1780 GOSUB 1940
1790 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,0,3.5*X):: CALL POSITION(#1,PX,PY)
1800 IF PY<32 THEN PY=32 :: CALL LOCATE(#1,PX,PY)
1810 IF PY>192 THEN PY=192 :: CALL LOCATE(#1,PX,PY)
1820 CALL KEY(1,K,S):: IF K=18 THEN GOSUB 1890
1830 CALL POSITION(#2,XE,YE):: IF YE>208 THEN CALL DELSPRITE(#2):: VE=VE-1 ELSE 1880
1840 IF VE=0 THEN VI=VI-1 :: GOTO 1850 ELSE 1760
1850 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR :: CALL CHARSET
1860 IF VI=0 THEN 620
1870 GOTO 230
1880 GOTO 1790
1890 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL POSITION(#1,PX,PY):: CALL SPRITE(#3,36,15,PX,PY,-35,0)
1900 CALL COINC(#3,#2,5,C)
1910 IF C=-1 THEN PTS=PTS+100 :: CALL SOUND(500,-6,0):: CALL DELSPRITE(#2,#3):: GOTO 1760
1920 CALL POSITION(#3,TX,TY):: IF TX<16 THEN CALL DELSPRITE(#3):: RETURN
1930 GOTO 1900
1940 RANDOMIZE
1950 VX=INT(RND*10)+3 :: VT=INT(RND*50)+10 :: CALL SPRITE(#2,32,9,VX*8,8,0,VT/(N*1.5)):: CALL SOUND(100,-1,2)
1960 RETURN
1970 DATA 19,5,19,6,19,7,19,8,19,9,19,10,19,11,19,12,19,22,19,23,19,24,19,25
1980 DATA 18.3,18,4,18,5,18,6,18,7,18,8,18,9,18,10,18,11,18,12,18,13,18,14,18,17,18,18
1990 DATA 18,19,18,20,18,21,18,22,18,23,18,24,18,25,17,3,17,4,17,5,17,6,17,7,17,8,17,9
2000 DATA 17,10,17,11,17,12,17,13,17,14,17,15,17,16,17,17,17,18,17,19,17,20,17,21,17,22
2010 DATA 17,23,17,24,17,25,16,3,16,4,16,5,16,6,16,7,16,8,16,9,16,10,16,11,16,12
2020 DATA 16,13,16,14,16,20,16,22,16,23,16,24,16,25
2030 DATA 15,22,15,24,15,25,14,22,14,25,13,22,13,24,13,25,12,24,12,25,11,24,10,24
2040 SUB BO(PTS):: IF PTS/10000=INT(PTS/10000)THEN VI=VI+1
2050 SUBEND
```

DARK CASTLE

TI 99/4A BASIC ETENDU



Pour retrouver la fabuleuse épée ESCALIBUR jadis dérobée par les forces du mal, le preux chevalier dut affronter le mystère des 200 salles du château des ombres...

Philippe BERTRAND

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Les règles succinctes sont incluses dans la présentation. Vous devez parcourir les salles d'un château, pour découvrir et prendre tout d'abord les deux objets qui vous permettront d'accéder au troisième. Vous rencontrerez sur votre chemin des personnages hostiles qu'il vous faudra combattre, ou bien amicaux qui pourront vous aider dans votre quête. Votre personnage est statique et ne se déplace que pour une action possible ou lors de la sortie d'une salle. Vous disposez d'un capital qui s'accroît lorsque vous mangez et diminue quand vous combattez, ainsi que d'un capital d'expérience qui augmente et intervient dans les actions.

LISTING 1

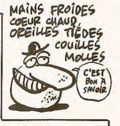
```
10 '************************     DARK CAS
TLE PRESENTATION     *******************
****
20 GOTO 350
30 DATA 04040E0E1F1F3F3F0000000000008080
3F7F7F7FFFFFFFFF80C0C0C0E0E0E0F0
40 DATA 0101030301010000F0F0F8F8F0F0E0E0
E0E0E0E0E0E0E0E007070707070707
50 DATA E7E7E7FFFFFFFFFF1C1C1C1F1F1F1F1F
38383BF8F8F8F8F80001090B1F1F5FFF
60 DATA FFFF7F7F3F3F7FFF0040C1C1E5EFFFFF
0898FAFAFEFFFFFFFEFCFCFCF9F9FFFF
70 DATA 00FF07403E1D1C1C38387070F0011FFE
0080FBFC06864343B303030E3CF0C000
80 DATA 1D26421A66C2C77A4C3E262020207008
00000000204040400C45B704C4643E331
90 DATA 030F3C70EDC2C4C8C8C8EC7C7E3F1F00
F8FC0E02030100000000000107FEF000
100 DATA 3844407E3D01423C206070202020245
8C04040404040E03010A8445866446 8B8
110 DATA 80402010080402012020505090909C8
70102040810000000010102023E224282
120 DATA 02030408102020 20FF000000000000
0FF4221101010101007FB2020100C0201
130 DATA 071F3F7F7FFFFFFFFFFFFF7F7F3F1F0
7E0F8FCFEFEFFFFFFFFFFFFFFEFEFCF8E0
140 DATA 2070707070000F8801036B6B600B6B6B
6B6B6B600B60000000044EB70385CBE07
150 DATA F7EF1F2FB7BB1B0D8080808080C0C07
0FCFCFCF8F8F8F0F00D06040C02020000
160 DATA A070F0F0E0400000FFFFFFFFFFFFFFF
FF0F0F0F7FFFFFFFE061FFFFFF3E30301
170 DATA FFFFFFFFFFCF3EFFFFFFFFFFFCF0C00
0FBE0CC3EFF3F0F03000000080E0F0F0
180 DATA 00008080C0C0E0E0EFDFDEDEBEBEBC7
C070F1F3F7EFBE0E0FEF0F0C101010101
190 DATA F8F0E0E0C0C0E0E0F0F0F878183C3C1
C0818181818181818181818181818997E
200 DATA 3C3C38387C7C3C3C00070F0F07070F0
F7CF7E2F77F7F7F7F00000000000000000
210 DATA FFFFFF0F03030304FFFFFFFEF8F8E8C
BC4C0B7F8A0C00000F2F2E0C000C0E080
220 DATA E0C080808000000000000000008080808
0C0C0C0808000000000FFFFFFFFFFFFEFC
230 DATA 000000000006020F000000000084476F
208078C84414123A39F473F0F1F1F3F3F
240 DATA 010003010707FFFF010C070F1F3F3F3
F7F7F7F7FFFFFFFFFF0101010C07070C18
250 DATA 3F3F1F0F0000000017F7FBFBFCFEFEO
0FFFFFF7F1F030101FEFFFCFEFEFE7F3F
260 DATA 3F1F0F070303070F0F0E1C1C1C1F070
70000808 0C0C0C080000000000000000
270 DATA 3F3F1F0F0000000017F7FBFBFCFEFEF
FFFFFFF7F1F0301FEFEFFFCFEFEFE7E3E
280 DATA 5,2,2,5,2,5,11,2,11,2,11,5,5,2,
16,2,16,2,16,2,9,16,9,2,6,2,6,2
290 DATA 110,110,110,110,117,117,123,110
,110,117,156,156,147
300 DATA CHEVALIER,QUELQUE SOIT TON NOM
SACHE,QUE LA MISSION QUE TU AS A,REMPLIR
 EST DES PLUS PERIL,LEUSE
310 DATA IL TE FAUT RETROUVER LA,FABULEU
SE EPEE EXCALIBUR,DES ROIS OTEE DE SON S
OCLE,PAR LES FORCES DU MAL
320 DATA IL TE FAUT POUR CELA RESOU,DRE
L ENIGME DU CHATE*AU DES OMBRES
330 DATA CODE DES TOUCHES:,1 OUVRIR,2 QU
ESTIONNER,3 PRENDRE,4 ATTAQUER,5 POSER,6
 MANGER,7 RENSEIGNEMENTS,N S O E DIRECTI
ON
340 DATA PRESS ANY KEY
350 CALL CLEAR :: FOR I=1 TO 14 :: CALL
COLOR(I,2,2):: NEXT I
360 CALL CHAR(33,"FFFFFFFFFFFFFFFF"):: C
ALL SCREEN(2):: CALL MAGNIFY(3):: FOR I=
1 TO 25 :: READ A$ :: CALL CHAR(I*4+36,A
$):: NEXT I
370 PRINT "!!!!!I!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
!!HKLOND!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!L!KLI!!!!!
!!()!!!!!!!!!!!!!!IK!ML!!!!!!**+!!!!!!!!
!!!!J!!O!IK!102'. -!!!!!!!!!!!"
380 PRINT "5)!!!!!!!!/ .!! .!!!!!!!!!!!
6!!3)!!!!/T.!!T.!!!!!!35!!!  +!*6!!!!/ .
!! .!!!!!!4 +!!   5 -(!!!*  00 .!!!!(5
6!!     5 653      .!!!!4   -!!"
390 PRINT "   j          U .36'*    +!!
  k    xy     V     5     753   lnmzqp
                    {rXY
     sZ[\           8:   >     "
400 PRINT "  )t]]]^_d          9;<=?
 ~u']abci                   wve    i
      @B<DEFG    fgh                 AC
    ± i"
410 FOR K=1 TO 14 :: READ C,F :: CALL CO
LOR(K,C,F):: NEXT K
420 CALL SPRITE(#1,132,8,145,57,#2,80,7,
40,200)
430 ! FOR I=1 TO 100 :: FOR J=1 TO 84 ::
 DISPLAY AT(24,1):SEG$(B$,J,28):: CALL K
EY(0,K,S):: IF K>0 THEN 440
440 ! NEXT J :: NEXT I
450 FOR I=1 TO 50 :: A=-(RND>.7):: CALL
COLOR(6,5+A*6,5):: IF A THEN CALL SOUND(
-100,-5,0)
460 NEXT I
470 FOR I=1 TO 13 :: READ J :: CALL SOUN
D(300,J,5,-3,3):: NEXT I :: CALL DELSPRI
TE(ALL)
480 CALL CLEAR :: CALL CHARSET :: FOR I=
1 TO 8 :: CALL COLOR(I,11,2):: NEXT I
490 FOR K=1 TO 12 :: READ A$ :: PRINT A$
 :: PRINT :: FOR J=1 TO 100 :: NEXT J ::
 NEXT K
500 FOR I=1 TO 10 :: READ A$ :: PRINT A$
 :: PRINT :: NEXT I
510 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 510
520 CALL CLEAR :: PRINT "* PRESS  'OLD C
S1'            THEN PRESS ENTER" :: PRIN
T :: PRINT "* REWIND CASSETTE TAPE
   TO POSITION 'DARK CASTLE'" :: END
```

LISTING 2

```
500 DATA E01C030000000000000000B0700E01000
00000000000C03807808080808080E01C03,808080
808080808000000808080808080001010101010101
0100000010101010101
510 DATA 000000000031CE00000010E7080000
00738C000000000000001010101010738C,FF00000
000000000FF01020408102040 0F0808101020204
04
520 DATA 070F18181818000F0F0E1E0E0F070
7E0F0101010101000E0E020303070E0E,0706070
70703103071E1C1C070683E1EE0C0E020E0C0131
3DFCBCB8F0F0C
530 DATA 01010F0F1E1E1C1C1C0C0E0E0E0C3C7
CE0F0F0F0F07878383878 7060E0C0E07,FF7E7E3
C3C9C5D3FFF7E7E3C3C39BAFC0494B5F7FFFFFE7
C1014B4F6FEFFFF7E
540 DATA EPEE,OUVRE,QUESTIONNE,ARC,PREND
,ATTAQUE,,POSE,MANGE
550 DATA NACBGPDANDDANADANEGACACFCADANAC
CCCCCCDA,KAMLBALABGJABAJAEAHACHDAMAEAFI
NNCMAQNABA,JSCADAJACAGAGAGADAKANABANACFB
AKPJACSEADA
560 DATA NFCAEECADDIAICIAKBKAJSDIJADANJF
ODAOADHKA,LNCMASMAFCNACDDAJABAORJADEKAKA
LAHHHAFAKP,LAAGOAMAFALIAAKANJDSKHNABHJAB
AKAIAIAKAKD
570 DATA JACAHHCABILAAAJAEAFAKBJADBNACCE
ADAOQKDKS,NBGNEMCHDALSAFNACABAKONABAKANI
CAFAKJKAKA
580 DATA KAKANACDBAJADAKANAGAHKBAIAKAKAN
AFAKPJAFO,JABAJACFCACABHJABAIAJACACGBEEA
BGJABOMJBA
590 DATA 00000000000000081FF425A7E3C243
C000081FF425A7E3C243C001818181818,7,25,1
45
600 DATA 00180F8780BBF76E5D5B5B5A99FF425
A0C0E0EFEFEFF0FFFFFFFEB7676367777,7,41,1
45
610 DATA 7E3C243C000000000000000000000
0000000000000000,7,57,145,0,1,45,145,C
ERBERE,,
620 DATA 070F0F090F06030200384748474843 4
4E0F0F090F060E0A0009CF28AF2BAE292,16,17,
145
630 DATA 0040464F0B6B6E400E0404040404040
08082A2F2D0D676027020202020202,16,33,145
640 DATA 0404040404000E1E000000000000000
0202020202000070780,16,49,145,0,1,41,145,
SQUELLETTE,,
650 DATA 06320E070C14060A00000000000000
05A92FCFF020201010,13,20,145
660 DATA 010101018 1C1C189D8D8F8787030000
0FCFCDBFCE5FFC3C90D0D07070606,11,23,145
670 DATA 0000006070707070707030303030 30
300000030F0F0F8F8F8F0E0E0E0F0F0F8,7,28,1
45
680 DATA 07070707070F0F0F0F0F1F1F1F1F1F1
FF8FCFCFCFCFCF8F8F8F8F0F0F0F0F0F8,7,43,1
45,GORGONE,,TE COMMENCES A TE STATUFIER
690 DATA 0F1F3F3F79E1C1B101010101 0103030
1003C1E363E1400000,15,40,141,01010101010
10101010101010100000000C0C0C00000000000,
15,56,141
700 DATA 01070C08080B0C0703000F0F0F4FCEC
DF8FC7E1A1A1818F0EC1CFBBABA7A76F4,7,39,1
45
710 DATA EB676C2C0C07070A0A0D070707070C0
0F4F4ECDCBC7C7CFCFCFCFCFCFCFEFEFFFE,7,55,1
45,LA MORT,,
720 DATA 3C7EFF7E87BC7C78303030783000000
0000080C0C0C0E0E0E0F0F07070787878,13,35,
150
730 DATA 0000000F1F307B7777776766262E2E0
C00000070F8FCFEFBDB8989808,3,40,166
740 DATA 0000000000000000103070F0A0A000
07E7F7F7F7F7FBDDE860000808,13,51,150
750 DATA 00000000E0FCBFBFDFDCEF6070F8A82
800010101010187FEDCE870303 87C5414,13,51,
166,DRAGON,,
760 DATA 10397E7AFAFAFC585000000000000000
0FBFC0E0E0E0E0303073F3F090D616141,7,17,1
45
770 DATA 00033FFFFFFFFCF0F0F8FCBF7FFF8F8
0C0E0F8FFFEAEAA280060C0F0C0B0E,7,17,161
780 DATA 1F0D1F131F07030000DB49793918080
800000000C0C0800000 6020E0E0E0202,12,19,1
49,0,1,55,149,HARPIE,,CRII CRII !
790 DATA 00000000000000000003E7FFF8FE6F
F000000000000000000000000000800040C,11,33,8
0
800 DATA 0000010F1F3F38383819197DFEFBA9A
807FFFFFF873F7FF7FBFBEFF36FB77878,11,49,
64
810 DATA 79B6B6D6E6F9FFFFFFFFFFFF00FCF80
0B0BC9F67E3E3E3E3E7C6C68F1F75D515,11,49,
80
820 DATA AD2202000000000000000000000000000
0FFFF703C1C1C18183060C080C060206,11,55,6
4,ESPRIT,,
830 DATA 1F0D1F139FC3CF0000000000000000070
0008080808080000000000006033F371,10,40,
180
840 DATA 01030307070F1FE00000000000000EFD
FE0800000808080C87000307060D8BCFE,13,33,
180
850 DATA DFDFEFEFF77067070F0F1F1F1F1F3F3
FFFEFEFB7C40080E0F0F0F8F8F8F8F8F8,13,49,
180
860 DATA 000000000000000000003F3F7F7F3F1
F0F000000000000000000F8FCFCFCFCF8,13,55,
180,SORCIERE,,TU EST MAUDIT !
870 DATA 0000000001071F7FFFFFFEFEFEEEAAB
8070F1E1FDFDFDFD7DBEAFEFFFFFFFFFFFF,16,30
,60
880 DATA E0F0F0086AFB9B0B0BFB5707EDEBE5C
400000000000080C0C0C0C0C0C04,16,30,76
890 DATA 7F7F7F7FFFFFFFFFFFAFAF0A0A080000
0FFFFFFFFEFEFEFEFEFEFCECECA4A4,16,46,60
900 DATA 5050502050502050502070F8F8F8700
000000000000000000,5,55,60,FANTOME,,HOUO
UUUU !
910 DATA 0708080A080B0E0F0F070707030000 0
7C030105010D070F0F0E0E0E0B00000E,16,18,1
45
920 DATA 000007070587C4C100E000000000000
00000C0E0A0E020800000000000050D0D,11,17,1
45
930 DATA E000E8E8E8F4F7F730070F0F1F1F1F1
F000C1E1F07191F1F0FE0F0F0F8F8F8F8,14,25,
145
940 DATA 3F3F3F3F3F3F3F3F1F1F1F0F0F0F070
1F8F8F8F8F8F8F8F8FCFCFCFCFEFEFE,14,41,
145,MAGE
950 DATA UN COMBAT EST INUTILE DEVANTUN
MAGE  VOUS  PERDEZ 10 PTS.CEUX QUI CHERC
HE EXCALIBUR SANS L'OBJET VITAL MEURENT
960 DATA 000000707 03C7E4E7C3CFDFDFFFE7C
7381818EEE763E3E3C7CFFEFEFCF8F0F,10,20,1
45
970 DATA 00000000000000000FC94000000000
00000000080C05051517 0F0F07070703,10,27,
150
980 DATA 000000000000347E7F7F7E772F2F6E6
D000000000000000C0FC7E7F7FFFDF,7,31,1
50
990 DATA EDDCDDD95D5D71710307060E0F1C1C0
0DFDE1EDEEFCF87878706060E0C0C1C1C,7,47,1
50,CENTAURE,,TROUVE LA CLEF
1000 DATA 000066666666666666677F7E666666
66066666666666666667EFEE66666666666,6,12,
193
1010 DATA 66666666666666666666666666666666
66666666666666666666666666666666,6,28,
193
1020 DATA 66666666666666666666666666666666
66666666666666666666666666666666,6,44,
193
1030 DATA 66667E7F676666662622020000000
00666666E6FE7E66666666666262202,6,54,193,
GRILLE,,
1040 DATA 60666666666666667E7F676666666
6600006066666666666E6FE7E66666666,6,12,
49
1050 DATA 66666666666666666666666666666666
66666666666666666666666666666666,6,28,
49
1060 DATA 66666666666666666666666666666666
66666666666666666666666666666666,6,44,
49
1070 DATA 666666677F7E666666666664444000
0066667EFEE66666666664444,6,54,49,GRILLE
,,
1080 DATA 6666666666666666FFFF666666666 6
66666666666666666FFFF666666666666,6,17,
97
1090 DATA 6666666666666666666666666666666FF
FF66666666666666666666666666666FFFF,6,33,
97
1100 DATA 6666666622220000000000000000000
0066666666444400000,6,49,97,0,1,49,97,GR
ILLE,,
1110 DATA C6C6C6C6FFFFC6C6C6C6C6C6C6C6C6
C663636363FFFF6363636363636363636363,6,25,
68
1120 DATA C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6
C66363636363636363636363636363636363,6,41,
68
1130 DATA C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6
C66363636363636363636363636363636363,6,57,
68
1140 DATA 00000000C6C6FFFFC6C64444000000
0000000006363FFFF63632222,6,69,68,GRILL
E,,
1150 DATA 0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,EFEEECE86,
7,55,160,COFFRE,,
1160 DATA 00000000001051D7B7B7D1E070100
00000E3E3ECFF0FFFFFFFFFF7F8FF03F,7,62,92
1170 DATA 00707C7CF30FFFFFFFFFFFEF10FFC
00000000000080A0BBDEDFB778E08,7,62,108
1180 DATA 01010101070501010101010101010 1
0180808080E0A08080808080808080008,16,50,
100,0,1,62,108,EXCALIBUR,,
1190 DATA 00381E193D3D7E7E7E3C0000000101
000000000000000000038DADDDDFE7C,10,36,139
,0,1,1,1,0,1,1,1
1200 DATA 1F7FFF7F1F07000000000101030404
00F0FCFFFEFCE0B0B0B080C0C0E090D04,7,45,1
40,VIVRES,,
1210 RANDOMIZE :: CALL SCREEN(2):: CALL
MAGNIFY(3):: AM,N=3 :: FOR I=1 TO 8 :: R
EAD A$ :: CALL CHAR(108+I*4,A$):: NEXT I
 :: FOR I=1 TO 3 :: READ F$(I),H$(I*2-1)
,H$(I*2):: NEXT I
1220 FOR I=1 TO 10 :: CALL COLOR(I-1,11,
2):: P(I)=50 :: READ P$(I):: NEXT I :: C
ALL COLOR(11,16,1,12,16,1,14,10,1):: P(1
)=100 :: PL=1+INT(RND*5):: PC=4+INT(RND*
5)
1230 GD=.5 :: CALL DELSPRITE(ALL):: CALL
 SPRITE(#1,132,10,41,120,#2,128,7,39,120
,#3,136,4,55,120,#4,140,1,58,120)
1240 DISPLAY AT(1,7)ERASE ALL:"pqr
    xyz":"          v!!!!!!!!!!!t":"
 v              t        ":"           v
 t        ":"            v             t"
1250 DISPLAY AT(6,9):"v              t":"
     v               t"
1260 DISPLAY AT(8,1):"          xyz!!!!!!!!!
!pqr           xyz                pqr    xy
z                       pqr!!!!!!!!!!!!!!!
!!!!!!!!!!!!!!"
1270 G(1),G(2),G(3),G(4)=0 :: Z=ASC(SEG$
(P$(PL),PC*2-1,1))-64 :: G(1)=-(Z<9):: G
(2)=-(Z=3)-(Z=5)-(Z=7)-(Z=8)-(Z=10)-(Z>1
1 AND Z<15)
1280 G(3)=-(Z=2)-(Z=5)-(Z=6)-(Z>7 AND Z<
13):: G(4)=-(Z=4)-(Z>5 AND Z<9)-(Z=11)-(
Z=12)-(Z>13)
1290 IF G(1)THEN GOSUB 1590
1300 IF G(2)THEN GOSUB 1600
1310 IF G(3)THEN GOSUB 1610
1320 IF G(4)THEN DISPLAY AT(11,6):"}   ~"
;
1330 W=ASC(SEG$(P$(PL),PC*2,1))-65 :: IF
 W=0 THEN W=30 :: A=1 :: A$="" ELSE GOSU
B 1750
1340 DISPLAY AT(16,1):RPT$(" ",99):: DIS
PLAY AT(12,1):"VIE:";P(1),"TU VOIS":"EXP
:";E,A$: :"QUE FAIS TU" :: S,SS,MA,A,C,A
C=0
1350 CALL CHARPAT(142,G1$,143,G2$):: GD=
-GD :: CALL CHAR(142.5-GD,G1$,142.5+GD,G
2$):: CALL KEY(0,K,U):: IF U=0 THEN C=C+
1 :: IF W>9 OR C<15 THEN 1350 ELSE GOSUB
 1710 :: GOSUB 1470 :: GOTO 1340
1360 IF W<9 AND K>55 THEN 1430 ELSE IF K
=68 AND G(2)THEN PC=PC-1 :: L=57 :: C=19
3 :: GOTO 1440 ELSE IF K=69 AND G(3)THEN
 PL=PL-1 :: L=49 :: C=96 :: GOTO 1440
1370 IF K=83 AND G(1)THEN DL=0 :: PC=PC-
1 :: L=57 :: C=49 :: GOTO 1440 ELSE IF K
=88 AND G(4)THEN PL=PL+1 :: L=68 :: C=69
 :: GOTO 1440 ELSE IF K=55 THEN 1620 ELS
E IF K>55 THEN 1430
1380 AC=K-48 :: DISPLAY AT(16,1):"TU ";H
$(AC);"S" :: IF AC<4 THEN 1410 ELSE IF A
C=4 THEN E$="AVEC" ELSE E$="QUOI" :: IF
W=30 THEN W=29
1390 DISPLAY AT(17,1):E$ :: ACCEPT AT(17
,6):M$ :: IF M$="" THEN IF AC=4 THEN 141
0 ELSE 1430
1400 FOR I=1 TO N :: MA=MA-I*(M$=F$(I)):
: NEXT I :: A=-(MA>0):: IF MA=0 OR MA>N-
1 THEN 1430
1410 L=1+W :: E=E+5*(AC<5)*(W<>0):: A=A+
INT(E*.0001):: IF W=30 THEN 1430 ELSE IF
 AC<5 THEN GOSUB 1450
1420 ON AC GOSUB 1670,1740,1650,1720,163
0,1660 :: IF AC<5 THEN GOSUB 1470 :: GOT
O 1340 ELSE 1340
1430 DISPLAY AT(18,1):"ACTION IMPOSSIBLE
" :: GOTO 1340
1440 CALL SPRITE(#9,140,1,L,C):: SS=-1 :
: GOSUB 1450 :: GOTO 1230
1450 CALL POSITION(#1+S,Y1,X1,#2+S,Y2,X2
,#3+S,Y3,X3,#4+S,Y4,X4,#8-SS,Y8,X8):: F=
.01*INT((Y4-Y8)/(X4-X8)*100):: B=.01*INT
((Y4-F*X4)*100)-Y4
1460 IF AC=5 OR AC=6 AND A$<>"VIVRES" TH
EN RETURN
1470 PX=1+2*(X4>X8):: FOR I=0 TO X8-X4 S
TEP PX :: J=F*(I+X4)+B :: CALL LOCATE(#1
+S,J+Y1,I+X1,#2+S,J+Y2,I+X2,#3+S,J+Y3,I+
X3,#4+S,J+Y4,I+X4):: NEXT I
1480 X8=X4 :: X4=X4+I-PX :: X1=X1+I-PX :
: X2=X2+I-PX :: X3=X3+I-PX :: RETURN
1490 IF L=1 THEN 1580 ELSE P(L)=50 :: GO
TO 1530
1500 IF G1>5 THEN P$(PL+G1-7)=SEG$(P$(PL
+G1-7),1,PC*2-1)&"A"&SEG$(P$(PL+G1-7),PC
*2+1,40-PC*2)
1510 IF G1<5 THEN P$(PL)=SEG$(P$(PL),1,P
C*2+G1-3)&"A"&SEG$(P$(PL),PC*2+G1-1,41+G
1-PC*2)
1520 G(G1/2)=1 :: G1=0
1530 CALL DELSPRITE(#5,#6,#7,#8):: A$=""
 :: W=30 :: AA$="A"
1540 P$(PL)=SEG$(P$(PL),1,PC*2-1)&AA$&SE
G$(P$(PL),PC*2+1,40-PC*2):: IF AC<>5 THE
N RETURN ELSE GOSUB 1750 :: RETURN
1550 DISPLAY AT(22,1):"ETRANGER, GRACE A
 TON AIDE  LES FORCES DU MAL SONT MAIN T
ENANT ANEANTIES" :: END
1560 DISPLAY AT(20,1):"CELUI QUI TOUCHE
EXCALIBUR  SANS L'OBJET VITAL PERIT"
1570 DISPLAY AT(23,1):"TU ES  MORT"
1580 DISPLAY AT(24,1):"O POUR REJOUER" :
: CALL KEY(0,K,U):: IF U=0 THEN 1580 ELS
E IF K=79 THEN RUN 500 ELSE END
1590 DISPLAY AT(2,4):"wqr";:: FOR I=3 TO
 8 :: DISPLAY AT(I,4):"v v";:: NEXT I ::
 DISPLAY AT(9,4):"(!!";:: RETURN
1600 DISPLAY AT(2,23):"xyu";:: FOR I=3 T
O 8 :: DISPLAY AT(I,23):"t t";:: NEXT I
:: DISPLAY AT(9,23):"!!s";:: RETURN
1610 FOR I=3 TO 7 :: DISPLAY AT(I,10):"v
  t";:: NEXT I :: DISPLAY AT(7,11):"xy";
:: DISPLAY AT(8,11):"  ";:: DISPLAY AT(3
,11):"!!";:: RETURN
1620 FOR I=1 TO N :: DISPLAY AT(INT(15.5
+I/2),1-14*(INT(I/2)=I/2)):F$(I):: NEXT
I :: FOR I=1 TO 100 :: NEXT I :: GOTO 13
40
1630 IF W<30 THEN RETURN ELSE W=15-(M$="
COFFRE")-2*(M$="EXCALIBUR")-3*(M$="VIVRE
S"):: AM=MA :: AA$=CHR$(65+W):: GOSUB 15
40
1640 FOR I=N TO MA :: F$(I)=F$(I+1):: NE
XT I :: RETURN
1650 IF W<16 THEN RETURN ELSE F$(AM)=A$
:: AM,N=N+1 :: IF W<>17 THEN GOSUB 1530
:: RETURN ELSE IF SC THEN 1550 ELSE 1560
1660 IF M$="VIVRES" THEN DISPLAY AT(17,1
):"CES VIVRES TE RAPPORTENT 100 PTS" ::
P(1)=100+P(1):: F$(MA)="" :: AM=MA :: GO
SUB 1530 :: RETURN
1670 IF W<12 OR W>16 THEN RETURN ELSE A=
A-(RND>.7):: B$="CA N'OUVRE PAS" :: IF A
 THEN B$="CA OUVRE"
1680 DISPLAY AT(17,1):B$ :: IF B$="CA N'
OUVRE PAS" THEN P(1)=P(1)-1 :: RETURN EL
SE IF W>11 AND W<16 THEN 1500
1690 B$="CLEF             " :: IF CL=1 AND
W=16 THEN B$="SCEPTRE DU ROI" :: SC=1
1700 CL=1 :: DISPLAY AT(18,1):"TU TROUVE
S ";B$ :: F$(N)=B$ :: N=N+1 :: GOSUB 153
0 :: RETURN
1710 S,SS=4 :: DISPLAY AT(16,1):"ON T'AT
TAQUE":"":"":"" :: L=1 :: A=0 :: GOSUB 1
450
1720 IF W>9 THEN DISPLAY AT(16,1):C$ ::
P(1)=P(1)-10 :: RETURN ELSE A=A-(RND>.5)
:: B$="RATE" :: IF A THEN B$="TOUCHE" ::
 P(L)=P(L)-5
1730 DISPLAY AT(18,1):B$ :: IF P(L)<=0 T
HEN 1490 ELSE IF SS=0 THEN GOSUB 1470 ::
 GOTO 1710 ELSE RETURN
1740 DISPLAY AT(17,1):D$ :: RETURN
1750 ON W GOSUB 1770,1780,1790,1800,1810
,1820,1830,1840,1850,1860,1870,1880,1890
,1900,1910,1920,1930,1940
1760 FOR I=5 TO 8 :: READ A$,T,L,C :: CA
LL CHAR(I*4+76,A$):: CALL SPRITE(#I,4*I+
76,T,L,C):: NEXT I :: READ A$,C$,D$ :: R
ETURN
1770 RESTORE 590 :: RETURN
1780 RESTORE 620 :: RETURN
1790 RESTORE 650 :: RETURN
1800 RESTORE 690 :: RETURN
1810 RESTORE 720 :: RETURN
1820 RESTORE 760 :: RETURN
1830 RESTORE 790 :: RETURN
1840 RESTORE 830 :: RETURN
1850 RESTORE 870 :: RETURN
1860 RESTORE 910 :: RETURN
1870 RESTORE 960 :: RETURN
1880 RESTORE 1040 :: G(1)=0 :: G1=2 :: R
ETURN
1890 RESTORE 1000 :: G(2)=0 :: G1=4 :: R
ETURN
1900 RESTORE 1080 :: G(3)=0 :: G1=6 :: R
ETURN
1910 RESTORE 1110 :: G(4)=0 :: G1=8 :: R
ETURN
1920 RESTORE 1150 :: RETURN
1930 RESTORE 1160 :: RETURN
1940 RESTORE 1190 :: RETURN
```

BURGER MAN

TI 99/4A BASIC ETENDU



Dégustez à loisir de délicieux hamburgers, en profitant de la répulsion qu'inspire aux monstres votre haleine épouvantable...

Jean-Christophe MARTIN

```
1 !
2 ! 100-140  ENTETE
3 !
4 ! 150-180  VERIFICATION DE
 L'EXTENSION DE                 MEMOIRE
5 !
6 ! 190-250  INITIALISATION
 DES CARATERES                  GRAPHIQUES
7 !
8 ! 260-280  INITIALISATION
 DES COULEURS
9 !
10 ! 290-510 DONNEES DE
 L'ECRAN DE JEU
11 !
12 ! 520-560 AFFICHAGE DE
 L'ECRAN DE JEU
13 !
14 ! 570-650 REINIT DU
 NOUVEAU JEU ET                 DES LUTINS
15 !
16 ! 660-730 CHANGEMENT DE
 COULEURS                       DEBUT DU PR
G                PRINCIPAL
17 !
18 ! 740     RECHERCHE D'UNE
 COLLISION
19 !
20 ! 750-890 SCORE EN COURS
 DEPLACEMENT                    BURGERMAN
21 !
22 ! 900-930 AFFICHAGE DU
 SCORE                          TEST OBJETS
                 MANGES
23 !
24 ! 940-1040 BURGERMAN EST
  DEVORE
25 !
26 ! 1050-1110 CHANGEMENT DE
   TABLEAUX
27 !
28 ! 1120-1210 FIN DU JEU
29 !
30 ! 1220-1500 INSTRUCTIONS
31 !
32 ! #########################     #
             #     # NB:SI VOUS NE
  #     #    DESIREZ PAS      #
33 ! #    APPORTER DE       #      #     MO
DIFICATIONS    #     #    A CE PROGRAMME
  #     #    JE VOUS CONSEIL  #
34 ! #    DE NE PAS TAPER   #      #     LE
S LIGNES DE    #     #    DE REMARQUE CA
R  #     #    ELLES DIMINUENT  #
35 ! #    LA VITESSE        #      #     D'
EXECUTION D'UN #     #    MIL/SEC CHACUN
E  #     ##########################
36 !
100 !     **************
110 !     * BURGER MAN *
120 !     **************
130 !      BASIC ETENDU
140 !   (C) 1986 THE BEAST
144 !
145 ! VERIFICATION EXTENTION      DE MEM
OIRE
146 !
150 ON ERROR 180
160 CALL INIT :: CALL LOAD(-318,11)
170 GOTO 190
180 CALL ERR(FF,FF)
184 !
185 ! INITIALISATION DES           CARACT
ERES GRAPHIQUES
186 !
190 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(5)
200 CALL MAGNIFY(3)
210 CALL CHAR(96,"7AF19B91FBFF7E3C"&RPT$
("0",48),100,"3E73F3FFF5E0753E"&RPT$("0"
,48))
220 CALL CHAR(104,"3C7EFFDF89D9BF5E"&RPT
$("0",48),108,"7CCECFFFAF07AE7C"&RPT$("0
",48))
230 CALL CHAR(33,RPT$("F",16))
240 CALL CHAR(116,"031F3F7F7F71FFFFDFCB4
160703A1F03C0F8FCFEFE8EFFFFFBCB4206165CF
8C0")
250 CALL CHAR(120,"08103050787C7C38",81,
"00006C783E740000",90,"0000003C2C180000"
,40,"0010045008220800")
254 !
255 ! INITIALISATION DES          COULEU
RS
256 !
260 GOSUB 1220
284 !
285 ! DONNEES DE L'ECRAN DE       JEU
286 !
290 SCORE=0 :: DISPLAY AT(1,11):"BURGER
MAN"
300 DATA "!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
310 DATA "!!!!QZ(!!(Z(Q(ZQ(Z!!!((Z!!!"
320 DATA "!!!!(!Q!!!Q!!!Z!!!(!!!Q!Z!!!"
330 DATA "!!!!ZQ((QZ(ZQZQ(Q(Z(ZQZ(Q!!!"
340 DATA "!!!!!Z!(!!!Q!Z!Z!(!!!(!Z!!!!"
350 DATA "!!!!(ZQ!Z!!!(!Q!(!Q!!!Q!(QZ!!"
360 DATA "!!!(!Z!Q!!!Z!(!Q!(!!!Z!Q!(!!"
370 DATA "!!!ZQ(QZ(QZQ(Z(Q(Q(QZ(QZ((!!"
380 DATA "!!!!Z!(!Q!!!(!Q!Z!!!Q!Z!(!!!"
390 DATA "!!!!Q!Z!(!!!Q!Z!(!!!Z!(!(!!!"
400 DATA "!!!!!(!Q!Z!!!Z!(!(!!!Z!Z!Z!!"
410 DATA "!!!!Z(Q(Z(QZQ((Z(QZ(ZQ(QZ!!!"
420 DATA "!!!!!Z!(!Q!!!Q!(!!!Z!(!(!!!!"
430 DATA "!!!!!(!Z!(!!!Z!Q!!!(!Q!Z!!!!"
440 DATA "!!!!!Q!(!(!!!(!Z!!!Q!Z!Q!!!!"
450 DATA "!!!!(ZQZ(ZQZ(Q(ZQ(ZQ(ZZQ(!!!"
460 DATA "!!Z(Q!Z!(!Z!!!Z!!!(!Q!(!QZQ!"
470 DATA "!!(!Z!(!Q!(!!!Q!!!Z!(!Q!Z!(!"
480 DATA "!!Q(Z!Q!Z!Q!!!Z!!!(!Q!Z!(QZ!"
490 DATA "!!!!Z(Q(ZQZ(QZ(Q(Z(Q(QZZQ!!!"
500 DATA "!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
510 DATA "                            "
514 !
515 ! AFFICHAGE DE L'ECRAN         DE JEU
516 !
520 RESTORE
530 D=247
540 FOR A1=1 TO 22 :: READ A2$
550 DISPLAY AT(A1+1,1):A2$
560 NEXT A1
564 !
565 ! REINITIALISATION DU          JEU ET
 DES LUTINS
566 !
570 SCREEN=1 :: MEN=4 :: SCORE=SCORE ::
DISPLAY AT(23,1):RPT$(CHR$(100),MEN):: D
ISPLAY AT(24,1):"SCORE: 0        HSCORE:"
;HSCORE
580 SP=1 :: PP=0
590 CALL HCHAR(21.17.120)
600 CALL HCHAR(4,7,120):: CALL HCHAR(4,2
7,120):: CALL HCHAR(8,6,120):: CALL HCHA
R(8,28,120):: CALL HCHAR(19,5,120):: CAL
L HCHAR(19,29,120)
610 FOR RR=2 TO 20 STEP 2 :: SP=SP+1
620 RANDOMIZE
630 CO=INT(RND*4)+7 :: IF CO=8 THEN 630
ELSE CALL SPRITE(#SP,116,CO,RR*8-7,256,0
,(-3)^(INT(RND*2))*(INT(RND*8)+SCREEN))
640 NEXT RR
650 R=11 :: C=17 :: RV,RV1=-1 :: CV,CV1=
0 :: CH,CH1=96 :: CALL SPRITE(#1,CH,12,R
*8-7,C*8-7)
654 !
655 ! CHANGEMENT DE COULEURS        DES LU
TINS,DEBUT DE LA       BOUCLE PRINCIPALE
656 !
660 PP=PP-1 :: IF PP<0 THEN 730
670 IF PP THEN 720
680 CALL COLOR(1,6,1)
690 FOR SP=2 TO 11
700 CO=INT(RND*4)+7 :: IF CO=8 THEN 700
ELSE CALL COLOR(#SP,CO)
710 NEXT SP
720 IF PP=5 THEN CALL COLOR(1,14,1)
730 IF PP>0 THEN 750
734 !
735 ! RECHERCHE D'UNE              COLLIS
ION
736 !
740 CALL COINC(ALL,UG):: IF UG=-1 THEN 9
40
744 !
745 ! SCORE EN COURS               DEPLAC
EMENT DE              BURGERMAN
746 !
750 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL KEY(1,K,S)
760 IF ((X=0 AND Y=0)OR(X<>0 AND Y<>0))A
ND S=0 THEN 810
770 IF Y=4 OR K=5 THEN CH1=96 :: RV1=-1
:: CV1=0
780 IF X=4 OR K=3 THEN CH1=100 :: RV1=0
:: CV1=1
790 IF Y=-4 OR K+1=1 THEN CH1=104 :: RV1
=1 :: CV1=0
800 IF X=-4 OR K=2 THEN CH1=108 :: RV1=0
 :: CV1=-1
810 CALL GCHAR(R+RV1,C+CV1,CHK):: IF CHK
<>33 THEN RV=RV1 :: CV=CV1 :: CH=CH1 ELS
E CALL GCHAR(R+RV,C+CV,CHK):: IF CHK=33
THEN 660
820 R=R+RV :: C=C+CV :: CALL PATTERN(#1,
CH):: CALL LOCATE(#1,R*8-7,C*8-7)
830 IF CHK=32 THEN 660
840 IF CHK<>120 THEN 870
850 PP=26-SCREEN :: CALL COLOR(1,9,1)
860 FOR SP=2 TO 11 :: CALL COLOR(#SP,1):
: CALL SOUND(-1,55*SP,0):: NEXT SP
870 IF CHK=40 THEN SCORE=SCORE+50
880 IF CHK=90 THEN SCORE=SCORE+100
890 IF CHK=81 THEN SCORE=SCORE+150
894 !
895 ! AFFICHAGE DU SCORE           TEST D
ES OBJETS MANGES
896 !
900 DISPLAY AT(24,7)SIZE(6):SCORE :: CAL
L SOUND(-1,-6,0)
910 CALL HCHAR(R,C,32)
920 D=D-1 :: IF D=0 THEN 1050
930 GOTO 660
934 !
935 ! BURGERMAN EST DEVORE
936 !
940 FOR DEL=27 TO 1 STEP -4
950 FOR CH=96 TO 108 STEP 4
960 CALL PATTERN(#1,CH)
970 CALL SOUND(-1,110+DEL+CH/4,0)
980 NEXT CH
990 NEXT DEL
1000 CALL SOUND(-100,-2,4):: CALL SOUND(
-100,-3,3):: CALL SOUND(-100,-2,2):: CAL
L SOUND(-100,-1,1):: CALL SOUND(-1000,-1
,0)
1010 MEN=MEN-1 :: IF MEN=-1 THEN 1120 EL
SE DISPLAY AT(23,1):RPT$(CHR$(100),MEN)
1020 SP=1
1030 FOR RR=3 TO 21 STEP 2 :: SP=SP+1 ::
 CALL LOCATE(#SP,RR*8-7,256):: NEXT RR
1040 GOTO 650
1044 !
1045 ! CHANGEMENT DE TABLEAU
1046 !
1050 FOR SP=2 TO 11 :: CALL DELSPRITE(#S
P):: NEXT SP
1060 CALL COLOR(1,6,1)
1070 FOR DEL=1 TO 20
1080 CALL SOUND(INT(RND*200)+1,110+INT(R
ND*220),INT(RND*3))
1090 NEXT DEL
1100 SCREEN=SCREEN+1
1110 RESTORE :: GOTO 530
1114 !
1115 ! FIN DU JEU
1116 !
1120 CALL DELSPRITE(#1)
1130 FOR DEL=1 TO 5
1140 DISPLAY AT(12,10)SIZE(9)BEEP:RPT$(C
HR$(100),4);" ";RPT$(CHR$(108),4)
1150 DISPLAY AT(12,10)SIZE(9)BEEP:"GAME
OVER"
1160 NEXT DEL :: IF SCORE>=HSCORE THEN D
ISPLAY AT(24,23)SIZE(6):SCORE :: HSCORE=
SCORE
1170 DISPLAY AT(10,7)SIZE(16):"ENCORE UN
E ? O/N"
1180 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 1180
1190 IF K=78 OR K=110 THEN CALL CLEAR ::
 END
1200 IF K<>79 AND K<>111 THEN 1180
1210 CALL CLEAR :: GOTO 290
1214 !
1215 ! INSTRUCTIONS
1216 !
1220 FOR CO=3 TO 8 :: CALL COLOR(CO,10,1
):: NEXT CO :: CALL COLOR(1,6,1,9,11,1,1
0,11,1,8,9,1,2,16,1,12,10,1,11,10,1)
1230 DISPLAY AT(2,9):"BURGER MAN"
1240 DISPLAY AT(6,2):"LE DEPLACEMENT DE
BURGER MAN"
1250 DISPLAY AT(8,1):"SE FAIT AVEC LA MA
NETTE 1"
1260 DISPLAY AT(9,1):"OU LES TOUCHES E X
 S D"
1270 DISPLAY AT(11,2):CHR$(100);" BURGER
 MAN"
1280 DISPLAY AT(12,2):CHR$(81)&" KETCHUP
 150 PTS"
1290 DISPLAY AT(13,2):CHR$(90)&" TRANCHE
 DE TOMATE 100 PTS"
1300 DISPLAY AT(14,2):CHR$(40)&" FROMAGE
 RAPE 50 PTS"
1310 DISPLAY AT(15,2):CHR$(120)&" PIMENT
 ROUGE"
1320 DISPLAY AT(16,2):CHR$(116)&CHR$(118
)
1330 DISPLAY AT(17,2):CHR$(117)&CHR$(119
)&" BURGEROVORE"
1340 DISPLAY AT(20,1):"INFORMATIONS SUPP
LEMENTAIRES","","          O=OUI  N=NON"
1345 FOR I=1 TO 5 :: DISPLAY AT(2,9)SIZE
(10)BEEP:RPT$(CHR$(100),6);" ";RPT$(CHR$
(108),3):: DISPLAY AT(2,9)SIZE(10)BEEP:"
BURGER MAN" :: NEXT I
1350 CALL KEY(0,K,S):: IF S<1 THEN 1350
1360 IF K=78 OR K=110 THEN CALL CLEAR ::
 CALL COLOR(2,11,1):: RETURN
1370 IF K<>79 AND K<>111 THEN 1350
1380 CALL CLEAR :: CALL CHARSET
1390 DISPLAY AT(1,9):"BURGERMAN"
1400 DISPLAY AT(3,1):"LE BUT DU JEU EST
SIMPLE :":"VOUS DEVEZ MANGER TOUS L*ES"
1410 DISPLAY AT(5,1):"INGREDIENTS NECESS
AIRE A LA":"CONFECTION DE VOTRE BURGER"
1420 DISPLAY AT(7,1):"AVANT QUE LES HAMB
URGEROVORE":"NE VOUS AIENT DEVORE.VOUS"
1430 DISPLAY AT(9,1):"N'ETES PAS TOTALEM
ENT SANS":"DEFENCE: ILS NE SUPPORTENT"
1440 DISPLAY AT(11,1):"PAS LE PIMENT .DE
S QUE VOUS":"EN MANGEREZ ILS FUIRONT ET"
1450 DISPLAY AT(13,1):"NE REVIENDRONT PA
S TANT QUE":"VOTRE HALEINE NE SERA PAS"
1460 DISPLAY AT(15,1):"RESPIRABLE.LEUR R
ETOUR SERA":"SIGNALE PAR LE CHANGEMENT D
E"
1470 DISPLAY AT(17,1):"COULEUR DE L'ECRA
N.LE JEU":"COMMENCE AVEC 5 BURGERS ET"
1480 DISPLAY AT(19,1):"PREND FIN LORSQU'
ILS SE SONT":"TOUS FAIT MANGER"
1490 DISPLAY AT(22,8):"BONNE DIGESTION":
"       TAPEZ  UNE TOUCHE "
1500 CALL KEY(0,K,S):: IF S<1 THEN 1500
ELSE 190
```

AVENGER II

TI 99/4A BASIC ETENDU

Chassés grâce à votre intervention lors d'une précédente mission, revoilà vous ennemis favoris les UGNAUTGS, qui osent retenter un débarquement...

Michael GONZALVEZ

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Ce jeu comporte les deux tableaux suivants :

1) la ville d'ALDERANDE : à l'aide de votre canon s'orientant de haut en bas par la manette 1, détruisez chaque engin venant de l'Est. La force de votre tir est proportionnelle au temps d'appui sur le bouton de tir avant relâchement. Vous devez affronter les ennemis suivants :
- Le tank, essayez de l'atteindre avant que son tir n'atteigne votre ville.
- Le "cualker", détruisez-le avant qu'il gagne la ville.
- Le dragon, qui vous survole pour aller bombarder la ville. Abattez-le en pointant votre canon vers le haut.

Vous perdez un point à chaque coup reçu et échouez dans votre mission à moins vingt points. Par contre, la destruction de dix adversaires vous donne accès au second tableau.

2) La CITE DES BRUMES : vous devez abattre les mongolfières ennemies, avant quelles puissent débarquer leurs troupes en haut de l'écran et malgré la diversion créée par les vaisseaux suicides malheureusement indestructibles (champ de force oblige).
Chaque mongolfière débarquant ses troupes ou chaque collision avec un vaisseau suicide vous fait perdre un point (qui s'ajoute à vos pertes du premier tableau) : moins vingt points et c'est l'échec, mais dix points de victoire vous font réussir votre périlleuse mission.

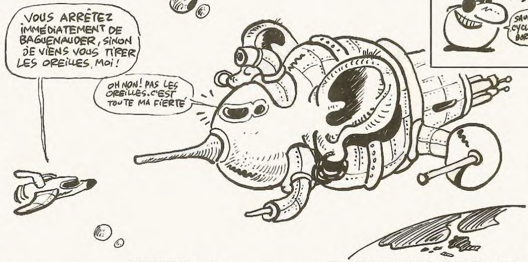
LISTING 1

```
10 RANDOMIZE
20 FOR G=1 TO 9 :: CALL COLOR(G,16,1)::
NEXT G
30 FOR G=10 TO 14 :: CALL COLOR(G,5,1)::
 NEXT G
40 CALL CHAR(100,"0000000800000000000000
00000000000000000000000000000000000000000
0000")
50 CALL SCREEN(2):: CALL CLEAR :: CALL M
AGNIFY(3)
60 FOR G=1 TO 19 :: CALL SPRITE(#G,100,I
NT(RND*13)+3,INT(RND*177)+1,INT(RND*200)
+1,-2,-2)
70 NEXT G
80 CALL CHAR(33,"0000000001020403",34,"0
60C30C0031CE000",35,"0000010202030000",3
6,"01060C1830408384",37,"186798E08000000
0")
90 CALL CHAR(38,"0000C0A0502C2211",39,"0
804020201000000",40,"0000000000000001",4
1,"0E70800003FC0000",42,"000003041820C0B
0")
100 CALL CHAR(43,"C04020203090487B",44,"
C700000000000000",45,"804020100B844423",
46,"1108040201007C84",47,"0404051EE40808
10")
110 CALL CHAR(48,"30D0100808040402",49,"
0201010000000000",50,"00E03C0700000000",
51,"0000000000000301",52,"00804020E3F4F9
FE")
120 CALL CHAR(53,"70C0404080808080",54,"
8182824228180C06",55,"03018080C0406020",
56,"10080402FA0F0000",57,"00000000000102
04")
130 CALL CHAR(58,"08112142C2820404",59,"
9F6040800000F804",60,"0300030C182C4683",
61,"0100000000000000",62,"0182C2A5552E22
11")
140 CALL CHAR(63,"080402050810A070".64."
383D1F0E06000000",65,"0000305090204040",
66,"8080000304186080",67,"80601804020100
00")
150 CALL CHAR(68,"0080C06030180C0A",69,"
85C2412718394E9C",70,"3632B20301000080",
71,"60380F00804040A0",72,"900B0402010000
00")
160 CALL CHAR(73,"0638C40201000000",74,"
0000000000804020",75,"1008040201000000",
76,"008040A090482722",77,"11100808888888
10")
170 CALL CHAR(78,"2040800000000000",79,"
0000000000804020",80,"100C060300000000",
81,"0000000306186083",82,"04083126289060
20")
180 CALL CHAR(83,"2020202020202020",84,"
2020202010909050",85,"3030101B3CFC9E0F",
86,"1EF0C04020100804",87,"02020100000000
00")
190 CALL CHAR(88,"00000000C0601806",89,"
0100000000000000",90,"0F30C102044BB020",
91,"4080000000000000",92,"00000080404020
20")
200 CALL CHAR(93,"1008040402010000",94,"
000000000103070F",95,"8F7F1F0F01000000",
96,"C080000000000000",97,"00000000000080
80")
210 CALL CHAR(98,"404020E0F0F0F8F8",99,"
F8F8FCFCFCFE3E0F")
220 CALL HCHAR(11,9,33):: CALL HCHAR(11,
10,34):: CALL HCHAR(8,11,35):: CALL HCHA
R(10,11,36):: CALL HCHAR(11,11,37)
230 CALL HCHAR(5,12,38):: CALL HCHAR(6,1
2,39):: CALL HCHAR(7,12,40):: CALL HCHAR
(8,12,41):: CALL HCHAR(9,12,42):: CALL H
CHAR(10,12,43)
240 CALL HCHAR(11,12,44)
250 CALL HCHAR(6,13,45):: CALL HCHAR(7,1
3,46):: CALL HCHAR(8,13,47):: CALL HCHAR
(9,13,48):: CALL HCHAR(10,13,49):: CALL
HCHAR(11,13,50)
```

Suite page 8

BATAILLE DANS LA GALAXIE

CANON X07



Détruisez impitoyablement les quelques vaisseaux ennemis qui osent encore baguenauder au fin fond de notre espace intergalactique...

Jean-Pierre BLANCHARD

Mode d'emploi :
Ce programme tourne sur version de base. L'écran représente l'espace et la croix blanche centrale votre collimateur. Les coordonnées des vaisseaux non encore visibles à l'écran sont affichées en haut à gauche, ainsi qu'une flèche indiquant leur direction. A droite de celle-ci est précisé le quadran dans lequel se situent les ennemis (le centre du repère cartésien étant le centre du viseur). En haut à droite sont affichés un pavé noir où un point blanc représente votre propre direction et la lettre E qui symbolise votre énergie.
Vos déplacements s'effectuent dans les huit directions à l'aide des touches directionnelles du curseur et votre tir par la touche centrale (F6). Attention, les vaisseaux ennemis peuvent vous détruire et au fur et à mesure de vos succès, le temps de réaction accordé pour votre tir diminue.

```
10 CLEAR:DEFINTB-Z:DEFSTRA:GOSUB820
20 DATA"0,112,136,136,136,112,0,0","0,32
,112,168,32,32,0,0"
30 DATA"0,120,24,40,72,128,0,0","0,32,16
,248,16,32,0,0"
40 DATA"0,128,72,40,24,120,0,0"
50 DATA"0,32,32,168,112,32,0,0","0,8,144
,160,192,240,0,0"
60 DATA"0,32,64,248,64,32,0,0","0,240,19
2,160,144,8,0,0"
70 DATA"0,0,112,112,112,0,0,0","0,32,112
,168,32,32,0,0"
80 DATA"0,56,56,248,32,32,0,0","0,32,16,
248,16,32,0,0"
90 DATA"0,32,32,248,56,56,0,0","0,32,32,
168,112,32,0,0"
100 DATA"0,32,32,248,224,224,0,0","0,32,
64,248,64,32,0,0"
110 DATA"0,224,224,248,32,32,0,0"
120 DATA"0,0,112,80,112,0,0,0","0,0,80,1
12,112,0,0,0"
130 DATA"0,0,96,112,112,0,0,0","0,0,112,
96,112,0,0,0"
140 DATA"0,0,112,112,96,0,0,0","0,0,112,
112,80,0,0,0"
150 DATA"0,0,112,112,48,0,0,0","0,0,112,
48,112,0,0,0"
160 DATA"0,0,48,112,112,0,0,0"
170 DATA0,0,0,0,0,-1,0,1,1,-1,-1,1,1,0,-
1,0,1,1,-1,-1,0,1,0
180 DATA-1,-1,1,1,-1,-1,0,1,0,-1,-1,1,1
190 DATA6,7,8,5,0,1,4,3,2
200 FONT$(251)="248,248,248,248,248,248,
248,248"
210 FONT$(253)="252,220,172,220,220,172,
252,252"
220 FONT$(130)="252,252,252,252,228,252,
252,252"
230 FONT$(131)="252,124,124,252,206,252,
124,124"
240 FONT$(132)="252,236,244,252,252,252,
244,236"
250 FONT$(133)="252,236,220,252,124,252,
220,236"
260 FONT$(134)="252,252,252,252,252,252,
252,252"
270 FONT$(135)="252,252,252,252,124,252,
252,252"
280 FONT$(136)="252,252,252,248,252,248,
252,252"
290 FONT$(137)="252,252,252,188,124,188,
252,252"
300 FONT$(138)="252,252,244,248,236,248,
244,252"
310 FONT$(139)="252,124,220,188,108,188,
220,124"
320 RESTORE20
330 CONSOLE,,,0,0
340 FORI=224TO250:READA:FONT$(I)=A:NEXT
350 O=INT(RND(0)*1000)
360 FORI=0TO8:READDX(I),DY(I),VX(I),VY(I
):NEXT
370 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:READSS(I,J):NEXT
J,I
380 GOSUB520
390 OV=0:IFABS(X)>59ORABS(Y)>11THENOV=1
400 IFOV=0THENPRESET(60+X,20-Y):X1=X:Y1=
Y
410 DD=STICK(0):DV=INT(RND(0)*9)
420 IFTKEY("S")THENSLEEP
430 R=R+1:IFR=EETHENR=1:E=E-1
440 IFE<=0THEN1030
450 X=X-DX(DD)+VX(DV):Y=Y+DY(DD)+VY(DV)
460 IFX=0ANDY=0THEN590
470 LOCATE8,0:PRINTCHR$(224+DV):LOCATE10
,0:PRINTCHR$(233+SS(SGN(X)+1,SGN(Y)+1))
480 LOCATE14,0:PRINTCHR$(242+DD):LOCATE1
7,0:PRINTUSING"###";E
490 LOCATE0,0:PRINTUSING"+##";X:LOCATE4,
0:PRINTUSING"+##";Y
500 IFOV=0THENPSET(60+X1,20-Y1):LOCATE9,
2:PRINTCHR$(130);CHR$(131);
510 GOTO390
520 CLS:LOCATE0,0:PRINT"   /   ";CHR$(25
1);" ";CHR$(251);" ";
530 PRINTCHR$(134);CHR$(134);CHR$(251);"
 ";CHR$(251);"E   ";
540 FORI=0TO59:LINE(I,8)-(I,31):LINE(119
-I,8)-(119-I,31):BEEP50+I,1:NEXT
550 FORI=0TO1:PRESET(60,17+I):PRESET(60,
23-I)
560 PRESET(57+I,20):PRESET(63-I,20):NEXT
570 X=INT(RND(0)*100)-50:Y=INT(RND(0)*10
0)-50
580 RETURN
590 BEEP150,1:LOCATE9,2:PRINTCHR$(132);C
HR$(133);:BEEP150,1
600 FORI=0TONN
610 IFSTRIG(1)THEN670
620 NEXT
630 IFRND(0)<.25THEN770
640 LOCATE9,2:PRINTCHR$(130);CHR$(131)
650 E=E-10:IFE<=0THEN1030
660 GOTO390
670 FORI=134TO138STEP2:LOCATE9,2:PRINTCH
R$(I);CHR$(I+1):BEEPI-130,2:BEEPI-129,2
680 FORJ=0TO50:NEXTJ,I
690 FORI=0TO250:NEXT
700 CLS:V=V+1:E=E+20
710 NN=20-V:IFNN<3THENNN=3
720 IFV=1THENLOCATE3,1:PRINT"1 er vaisse
au":GOTO740
730 LOCATE2,1:PRINTV;"eme vaisseau"
740 LOCATE3,2:PRINT"ennemi detruit":GOSU
B1070
750 FORI=0TO1200:NEXT
760 GOSUB520:GOTO390
770 LOCATE9,2:PRINTCHR$(134);CHR$(134):L
OCATE0,0
780 PRINT"  Vous etes detruit ":FORI=0TO
1500:NEXT
790 CLS:PRINT"Vous avez detruit",V;"vais
seau";
800 IFV>1THENPRINT"x"ELSEPRINT" "
810 PRINT"          ennemi(s)...";:LOCATE0
,3:END
820 CLS:NN=15:E=100:EE=4
830 FORI=0TO15:LINE(0,I)-(119,I)
840 LINE(0,31-I)-(119,31-I):NEXT
850 FONT$(230)="12,116,116,12,116,116,12
,252"
860 FONT$(231)="140,116,116,4,116,116,11
6,252"
870 FONT$(232)="4,220,220,220,220,220,22
0,252"
880 FONT$(233)="140,220,220,220,220,220,
140,252"
890 FONT$(234)="124,124,124,124,124,124,
4,252"
900 FONT$(235)="4,124,124,12,124,124,4,2
52"
910 FONT$(236)="28,108,116,116,116,108,2
8,252"
920 FONT$(237)="116,116,52,84,100,116,11
6,252"
930 FONT$(238)="140,116,124,140,244,116,
140,252"
940 FONT$(239)="140,116,124,68,116,100,1
48,252"
950 FONT$(240)="116,116,172,220,172,116,
116,252"
960 FONT$(241)="252,252,252,252,252,252,
252,252"
970 DATA30,31,32,31,33,34,34,35,41,36,31
,37,38,34,31,41,39,31,34,31,40,33,35
980 RESTORE970:FORI=1TO13:READD:A1=A1+CH
R$(D+200):NEXT
990 FORI=1TO10:READD:A2=A2+CHR$(D+200):N
EXT
1000 LOCATE4,1:PRINTA1:LOCATE5,2:PRINTA2
1010 GOSUB1070
1020 RETURN
1030 LOCATE9,2:PRINTCHR$(134);CHR$(134)
1040 LOCATE0,0:PRINT"   Plus d'energie
 "
1050 FORI=0TO1500:NEXT
1060 GOTO790
1070 FORI=5TO25:BEEPI*5,1:BEEPI*7,1:BEEP
I*5,1:NEXT:RETURN
```

TI 99/4A BASIC ETENDU

Suite de la page 7

```
260 CALL HCHAR(6,14,51):: CALL HCHAR(7,1
4,52):: CALL HCHAR(8,14,53):: CALL HCHAR
(9,14,54):: CALL HCHAR(10,14,55):: CALL
HCHAR(11,14,56)
270 CALL HCHAR(5,15,57):: CALL HCHAR(6,1
5,58):: CALL HCHAR(7,15,59):: CALL HCHAR
(8,15,60):: CALL HCHAR(9,15,61):: CALL H
CHAR(10,15,62)
280 CALL HCHAR(11,15,63):: CALL HCHAR(12
,15,64):: CALL HCHAR(5,16,65):: CALL HCH
AR(6,16,66):: CALL HCHAR(7,16,67):: CALL
 HCHAR(8,16,68)
290 CALL HCHAR(9,16,69):: CALL HCHAR(10,
16,70):: CALL HCHAR(11,16,71):: CALL HCH
AR(12,16,72)
300 CALL HCHAR(5,17,40):: CALL HCHAR(6,1
7,73):: CALL HCHAR(7,17,74):: CALL HCHAR
(8,17,75):: CALL HCHAR(9,17,76)
310 CALL HCHAR(10,17,77):: CALL HCHAR(11
,17,78):: CALL HCHAR(12,17,79):: CALL HC
HAR(13,17,80)
320 CALL HCHAR(5,18,81):: CALL HCHAR(6,1
8,82):: CALL HCHAR(7,18,83):: CALL HCHAR
(8,18,84):: CALL HCHAR(9,18,85):: CALL H
CHAR(10,18,86)
330 CALL HCHAR(11,18,87):: CALL HCHAR(13
,18,88):: CALL HCHAR(14,18,89)
340 CALL HCHAR(5,19,90):: CALL HCHAR(6,1
9,91):: CALL HCHAR(11,19,92):: CALL HCHA
R(12,19,93):: CALL HCHAR(13,19,94):: CAL
L HCHAR(14,19,95)
350 CALL HCHAR(5,20,96):: CALL HCHAR(12,
20,97):: CALL HCHAR(13,20,98):: CALL HCH
AR(14,20,99)
360 CALL CHAR(104,"000307070E1C1F3F7C79F
9F30000000000FCFC183878F0F0F0E0E0C000000
000")
370 CALL CHAR(108,"00070F0E1E1C3D3F7F7FF
EFC00000000009F3F7E7CF8F0E0C0B0000000000
000")
380 CALL CHAR(112,"000F0F0E1F1F3E3B3F7
F7F0000000000FCFCF800B0000000F0F0E000000
000")
390 CALL CHAR(116,"000E0F0F0F0E0E0E0E0
E0E00000000001C1C9C9CDCDCFC7C7C3C1C000000
000")
400 CALL CHAR(120,"003F3F1F1E1E1E0F0F0F0
F0F0000000000F0F8FC00007B71CFCFEFF000000
000")
410 CALL CHAR(124,"003F1F1F0E0F0F0707030
3010000000000B0C0E000C0E0E0C0FCFEFF00000
000")
420 CALL CHAR(128,"007F7F3B1C0F0E0607030
3010000000000E0F0703BFC703B3C9EBFC700000
000")
430 CALL CHAR(132,"00000000000000000000
0001F3F7FFF01070F3F000101030307070FFFFF
FFF")
440 CALL CHAR(136,"FFFFFFFFF0E0C0C0B0B
000FFFFFFFFEFFFFFFF07B3C1E1E0F0F07FFFFF
FFF")
450 CALL CHAR(140,"0000C0E0000000000008
080FFFFFFFF000000000000000000000000F0FBF
CFF")
460 CALL HCHAR(19,8,104):: CALL HCHAR(20
,8,105):: CALL HCHAR(19,9,106):: CALL HC
HAR(20,9,107)
470 CALL HCHAR(19,10,108):: CALL HCHAR(1
9,11,110):: CALL HCHAR(20,10,109):: CALL
 HCHAR(20,11,111)
480 CALL HCHAR(19,12,112):: CALL HCHAR(1
9,13,114):: CALL HCHAR(20,12,113):: CALL
 HCHAR(20,13,115)
490 CALL HCHAR(19,14,116):: CALL HCHAR(1
9,15,118):: CALL HCHAR(20,14,117):: CALL
 HCHAR(20,15,119)
500 CALL HCHAR(19,16,120):: CALL HCHAR(1
9,17,122):: CALL HCHAR(20,16,121):: CALL
 HCHAR(20,17,123)
510 CALL HCHAR(19,18,124):: CALL HCHAR(1
9,19,126):: CALL HCHAR(20,18,125):: CALL
 HCHAR(20,1*9,127)
520 CALL HCHAR(19,20,128):: CALL HCHAR(1
9,21,130):: CALL HCHAR(20,20,129):: CALL
 HCHAR(20,21,131)
530 CALL HCHAR(22,13,132):: CALL HCHAR(2
2,14,134):: CALL HCHAR(23,13,133):: CALL
 HCHAR(23,14,135)
540 CALL HCHAR(22,15,136):: CALL HCHAR(2
2,16,138):: CALL HCHAR(23,15,137):: CALL
 HCHAR(23,16,139)
550 CALL HCHAR(22,17,140):: CALL HCHAR(2
2,18,142):: CALL HCHAR(23,17,141):: CALL
 HCHAR(23,18,143)
560 CALL SOUND(50,1000,10):: CALL COLOR(
10,16,1)
570 CALL COLOR(10,5,1,11,16,1)
580 CALL COLOR(11,5,1,12,16,1)
590 CALL COLOR(12,5,1,13,16,1,14,16,1)
600 CALL COLOR(13,5,1,14,5,1)
601 CALL SOUND(50,800,10)
611 CALL KEY(1,K,S):: IF K=18 THEN 620 E
LSE 560
620 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR ::
CALL SCREEN(16):: CALL SOUND(100,-7,0)::
 CALL SCREEN(2)
621 CALL CHARSET
630 FOR I=1 TO 12 :: CALL COLOR(I,9,1)::
 NEXT I
640 CALL COLOR(5,5,1,6,16,1,7,5,1,8,16,1
)
641 CALL CHAR(42,"FF242424242424FF")
700 PRINT "-----------------------------"
701 PRINT
702 PRINT "         AVENGER II" :: PRINT
703 PRINT "-----------------------------"
710 FOR G=1 TO 5 :: PRINT :: NEXT G
720 PRINT "CHARGEMENT DE LA 2EME PARTIE"
730 PRINT "-----------------------------"
740 FOR G=1 TO 3 :: PRINT :: NEXT G
750 RUN "CS1"
```

LISTING 2

```
*
1 CALL CHAR(132,"000000001010105130A2B1
E0A1B0D0700000000000000448890E0F8B2BC60F
0")
2 SC=0 :: BR=0 :: CP=0
3 CALL CLEAR :: CALL MAGNIFY(3)
5 PRINT "NIVEAU DE DIFFICULTE:": : :
7 PRINT "1-DEBUTANT": :"2-AMATEUR": :"3-
PRO": : :
8 INPUT "VOTRE CHOIX:":A$
9 IF A$="1" THEN LEV=3 :: GOTO 110
10 IF A$="2" THEN LEV=2 :: GOTO 110
11 IF A$="3" THEN LEV=1 :: GOTO 110
12 GOTO 3
110 CALL SCREEN(2):: CALL CLEAR
121 CALL CHAR(89,"8000000000000000",140,
"F0F0F"&RPT$("0",59))
130 FOR G=1 TO 100 :: CALL HCHAR(INT(RND
*24)+1,INT(RND*32)+1,89)
140 NEXT G
150 CALL CHAR(64,RPT$("F",16),65,"C38787
8787878787",66,"0103070707070707",67,"FC
F8F0E0C0C1C3C3",68,"071F7F7FFFFFFE",69,"
00007070F0F8F8FC")
160 CALL CHAR(70,"0000181C1F3F3F7F",71,"
070F1F1F1F0F0703",72,"E0F0F8F8F8F8F0E0",
73,"FFFFFFFFFF0000C0",74,"3F1F0703030381
C1")
170 CALL CHAR(75,"FFFFD7D7D7D7FFFF",76,"
E0F0F8F8FCFEFEFF",77,"0303030303838383",
78,"E1E0E0E0F0F0F0F0",79,"CFE7E7F7F7F7F7
F7")
180 CALL CHAR(80,"0000070F1F1E1E3C",81,"
03078F1F1F3F7E7E",82,"C0E0E0E0F0F8F8F8",
83,"0000F87C7C3C3E3E",84,"00000000000020
30")
190 CALL CHAR(85,"070F1F3F7F7FFFFF",86,"
E0F0F8FCFEFEFFFF",87,"78FCFC7830FFFFFC")
200 CALL CHAR(116,"0000183C3C18"&RPT$("0
",51))
201 CALL CHAR(33,"40FE9293FE9292FE",34,"
00007BC9083C7EE7",35,"0C7F373B37BE",36,"
04951FD515DFD1FF",37,"000000000000031F")
202 CALL CHAR(38,"000000011FFFFFFF",39,"
9393FFFFFFFFFFFF",40,"87FFFFFFFFFFFFFF",
41,"FEFEFFFFFFFFFFFF",42,"FFF3E1FFFFFFFF
FF")
203 CALL CHAR(43,"00000080FFFFFFFF",44,"
000000000000C0F8",45,"000001070F3FFFF",
46,RPT$("F",16),47,"0000B0E0F0FCFEFF")
204 CALL CHAR(48,"FF3F0F0703010000",49,"
FFFFFFFFFFFF3F0F",50,"FFFFFCF8F0E0B000",
51,"0301000000000000",52,"FFFF3F0100000
00")
205 CALL CHAR(53,"FFFFFFFFFF0F0300",54,"
FFFFFFFFFFFFBE000",55,"FFFFFFFC80000000",
56,"FBE0000000000000",59,"0F0F1F3F3F3F1F
0F")
206 CALL CHAR(57,"FF7F7F3F1F1F0F0F",58,"
FFFEFEFCF8F8F0F0",60,"F0F0F8F8FCFCF8F0",
61,RPT$("0F",8),62,RPT$("F0",8),64,RPT$(
"F",16))
210 CALL CHAR(92,"00000000000001FF3F00
0000000000000060A1222FF1FFFFFE162623E00
00")
211 CALL HCHAR(3,5,33):: CALL HCHAR(3,6,
34):: CALL HCHAR(3,7,35):: CALL HCHAR(3,
8,36)
212 CALL HCHAR(4,3,37):: CALL HCHAR(4,4,
38):: CALL HCHAR(4,5,39):: CALL HCHAR(4,
6,40):: CALL HCHAR(4,7,41):: CALL HCHAR(
4,8,42)
213 CALL HCHAR(4,9,43):: CALL HCHAR(4,10
,44):: CALL HCHAR(5,2,45):: CALL HCHAR(5
,3,46,8):: CALL HCHAR(5,11,47)
214 CALL HCHAR(7,2,48):: CALL HCHAR(7,3,
49):: CALL HCHAR(7,4,46,7):: CALL HCHAR(
7,11,50):: CALL HCHAR(8,3,51):: CALL HCH
AR(8,4,52)
215 CALL HCHAR(8,5,53):: CALL HCHAR(8,6,
46,2):: CALL HCHAR(8,8,54):: CALL HCHAR(
8,9,55):: CALL HCHAR(8,10,56)
216 CALL HCHAR(9,6,57):: CALL HCHAR(9,7,
58):: CALL VCHAR(10,6,61,7):: CALL VCHAR
(10,7,62,7):: CALL HCHAR(17,6,59):: CALL
 HCHAR(17,7,60)
217 CALL HCHAR(6,2,64):: CALL HCHAR(6,4,
64):: CALL HCHAR(6,6,64):: CALL HCHAR(6,
8,64):: CALL HCHAR(6,10,64)
220 CALL CHAR(120,"070F1F3F7F7F7FFFE0F0F
8FCFEFEFEFF000000003F7FFFFF00000000C0E0F
0F0")
230 CALL CHAR(124,"F0F8FCFEFFFFFFFF03070
F0FFFFFFFFF1F3F7F7"&RPT$("F",25))
250 L=INT(4*RND+19)
260 C=127
270 FOR M=1 TO 32
280 IF C=121 OR C=124 OR C=127 THEN L=L+
1
290 CALL VCHAR(MIN(24,L+1),M,127,MAX(0,2
4-L))
300 IF L<25 THEN CALL HCHAR(L,M,C)
310 IF C=120 OR C>124 THEN L=L-1
320 IF C<122 OR C>124 THEN ON I
NT(5*RND+1)GOTO 340,350,360,380,410
330 ON INT(3*RND+1)GOTO 370,390,400
340 C=120 :: GOTO 420
350 C=121 :: GOTO 420
360 C=122 :: GOTO 420
370 C=123 :: GOTO 420
380 C=124 :: GOTO 420
390 C=125 :: GOTO 420
400 C=126 :: GOTO 420
410 C=127
420 NEXT M
430 CALL HCHAR(20,27,85):: CALL HCHAR(20
,28,64)VALIDATE CALL HCHAR(20,29,86):: C
ALL HCHAR(21,27,64,2):: CALL HCHAR(21,29
,75)
440 CALL HCHAR(22,26,87):: CALL HCHAR(22
,27,73):: CALL HCHAR(22,28,64,2):: CALL
HCHAR(23,23,80):: CALL HCHAR(23,24,81)
```

Suite page 9

3D-TURBO

Eprouvez vos dons de pilote de course, en affrontant un circuit redoutable au volant d'une fantastique "turbo"...

Emmanuel DE LAPPARENT

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes (tournent sur version de base), les règles sont incluses dans la présentation. Si vous désirez reconfigurer le circuit à votre convenance, sachez que chacune des ses portions est codée comme suit a partir de la ligne 10 000 du listing 2
0 : aucun changement
1 : tout droit.
2 : début de virage à gauche.
3 : virage à gauche
4 : début de virage à droite.
5 : virage à droite.
6 : fin de circuit (à ne pas oublier).
Après GAME OVER, l'appui sur la barre d'espacement relance une nouvelle partie.

LISTING 1

```
10 '== 3D-TURBO ==
20 'ICI LE APPARENT  1986
1000 CLEARS00,-2048
1010 DEFSTRA-E:DEFINTF-W
1020 CHOOSLE80,1,0
1200 RESTORE
1210 FOR1=29505TO796:
1220 READA
1230 POKE1,VAL("&H"+A)
1240 NEXT
1250 RESTORE20000
2005 OUT242,0:OUT243,0:OUT244,78
2010 W=200:I=128:L=157:GOSUB10000
2020 M=100:I=224:L=240:GOSUB10000
2050 CLS
2060 A=" E. de LAPPARENT-*CHR$(156)
2070 B="                presente-*CHR$(157)+"
"
2080 C="                "
2090 FOR1=128TO141:C=C+CHR$(I):NEXT
2100 C=C+"  "
2110 FOR1=224TO231:C=C+CHR$(I):NEXT
2120 FOR1=17TO21:C=C+" ":NEXT
2150 B=" "
2160 FOR1=142TO147:B=B+CHR$(I):NEXT
2162 B=B+" "
2164 FOR1=148TO155:B=B+CHR$(I):NEXT
2170 B=B+" "
2180 FOR1=232TO240:B=B+CHR$(I):NEXT
2190 FOR1=1TO19:B=B+" ":NEXT
2200 FOR1=1TO19:LOCATE0,0:PRINTRIGHT$(A,
I):BEEP10,1:NEXT
2210 FOR1=1TO19:LOCATE1,0:PRINT" *"+MID$
(A,18,19-I):BEEP10,1:NEXT
2220 FOR1=1TO20:LOCATE0,I:PRINTRIGHT$(B,
I):BEEP5,1:NEXT
2230 FOR1=14TO19:LOCATE1,I:PRINT" *"+MID$
(B,15,19-I):BEEP5,1:NEXT
2240 OUT242,0:OUT243,0:OUT244,78:OUT243,
15
2250 FOR1=27TO1STEP-1:EXEC7950
2255 LOCATE2,2:PRINTMID$(C,I,19);:LOCATE
0,3:PRINTMID$(B,I,19)
2260 EXEC7956
2270 FOR3=1TO200:NEXT
2280 NEXT1,I
2290 OUT244,0
3000 RESTORE30000
5010 I=128:L=159:GOSUB11000
5020 I=224:L=255:GOSUB11000
5050 POKE&H7005
5060 READJ
5070 BEEPJ,3
5080 NEXT
5090 BEEP6,10:BEEP0,1
5100 OUT243,0:OUT242,0:OUT244,78
5110 FOR1=100TO30STEP-1
5120 OUT242,I
5130 FOR2=1TO2:NEXT
5140 NEXT1
5150 OUT244,0
5160 RETURN
6010 A="Vous voila promu  pilote de course !
6020 GOSUB12000
6030 A="Vous allez risquer  votre vie sur le  fameux circuit XO-7!"
6040 GOSUB12000
6050 A="Vous aurez tout d' abord droit à un  tour d'entrainement !
6060 GOSUB12000
6070 A="a parcourir le plus vite possible,puis  le course commencera"
6080 GOSUB12000
6090 A="vraiment !  Dirigez votre  bolides l'aide des fleches"
6100 GOSUB12000
6110 A="GAUCHE-DROITE et  tachez d'eviter  les pierres carrees  "
6120 GOSUB12000
6130 A="Accelerez et freinez l'aide des  FLECHESHAUT-BAS mais faites"
6140 GOSUB12000
6150 A="attention a ne pas  deraper dans  les virages !  "
6160 GOSUB12000
6170 A="vous devez depasser le plus de c
oncurrents possible en 9'00"
6180 GOSUB12000
6190 A="Vous avez droit a 3 accidents,en
suite c'est l'hopital !  "
6200 GOSUB12000
6210 A="Bonne COURSE !  "
6220 GOSUB12000
7000 PRINT"Chargement de TURBO"
7010 CLEAR&H7F00
7020 END
10000 FOR3=1TO:A=""+OUT242,M:M=M-3
10010 POKE+I%TO7
10020 READB:A=A+"&H"+B+",":NEXT
10030 READB:A=A+"&H"+B
10040 POKE+J%:A:NEXT
10050 RETURN
11000 FOR3=1TOL:A=""+READM:BEEPM,3
11010 FORK=1TO7
11020 READB:A=A+"&H"+B+",":NEXT
11030 READB:A=A+"&H"+B
11040 FONT8/3):A=NEXT
11050 RETURN
12000 FOR1=1TOLEN(A)
12010 PRINTMID$(A,I,1);
12020 BEEP10,1
12030 NEXT1
12040 FOR1=1TO800
12050 NEXT
12060 RETURN
15000 DATA2E,2B,CD,28,E4,C9
15010 DATA2E,2C,CD,28,E4,C9
20000 DATA,4,,,,,,C,4
20010 DATA,8,8,10,8,10,E0,80
20020 DATA,,,C,8,8,10,10,E0,80
20030 DATA,,,80,40,40,40,2C
20040 DATA,,3C,,,,C4
20050 DATA,,FC,,40,40,80,80,
20060 DATA,,40,40,40,40,40,40
```

Suite page 10

CANON X07

TI 99/4A B.E.

Suite de la page 8

```
450 CALL HCHAR(23,25,68):: CALL HCHAR(23
,26,71):: CALL HCHAR(23,27,72):: CALL HC
HAR(23,28,64):: CALL HCHAR(23,29,76)
460 CALL HCHAR(23,30,82):: CALL HCHAR(23
,31,83):: CALL HCHAR(23,32,84):: CALL HC
HAR(24,25,64):: CALL HCHAR(24,26,66)
470 CALL HCHAR(24,25,67):: CALL HCHAR(24
,26,69):: CALL HCHAR(24,27,70):: CALL HC
HAR(24,28,74):: CALL HCHAR(24,29,64):: C
ALL HCHAR(24,30,77)
480 CALL HCHAR(24,31,78):: CALL HCHAR(24
,32,79)
531 I=180 :: GOSUB 32040
532 CALL COLOR(7,4,15,6,3,4,5,3,4)
535 CALL COLOR(12,15,1,8,5,1,1,7,1,2,7,1
,3,7,1,4,7,1)
536 CALL SPRITE(#1,140,13,160,195,#2,140
,13,160,199,#3,140,13,160,203,#7,140,13,
160,207)
540 RANDOMIZE :: A=INT(RND*3)+1 :: ON A
GOTO 1000,2000,3000
1000 D=1 :: A=INT(RND*2)+1 :: IF A=1 THE
N 1001 ELSE 1041
1001 CALL CHAR(100,"0303FFBBFEBAFE8AFF31
282448484C6C0C0CFE7E637F63FEFEBC0C0B080B
1B0C")
1010 CALL CHAR(104,"0303FFBBFEBAFE8AFF31
3050488BCB0CC0DFE7E637F63FEFEBC0A091212
131B")
1020 CALL CHAR(108,"0303FFBBFEBAFE8AFF31
3030505050505FF7E637F63FEFEBCC1412282
326C")
1030 CALL CHAR(112,"0303FFBBFEBAFE8AFF31
3020202066303C0CFE7E637F63FEFEBC0C0C1424
1606")
1040 CALL CHAR(128,"00002078CCCCFE78DF"&
RPT$("0",46)):: GOTO 1050
1041 CALL CHAR(128,"0003030303017F7F1F07
0000010101012F0909BFBCCE0E0E0C0C0A09020
3080")
1042 CALL CHAR(112,"0003030303017F7F1F07
0000000010020F0909BFBCCE0E0E0C0C0B0B080
B0C0")
1043 CALL CHAR(108,"0003030303017F7F1F07
0000010202F0909BFBCCE0E0E0C0C0C0A040204
0406")
1044 CALL CHAR(104,"0003030303017F7F1F07
0101010203020F0909BFBCCE0E0E0C0C0A020202
0203")
1045 CALL CHAR(128,RPT$("0",64))
1050 TI=2^LEV :: CALL SPRITE(#10,100,16,
177,10,#11,177,16,-A-B,0)
1060 CALL MOTION(#11,0,3,#10,0,3)
1061 FOR1=100
1070 CALL PATTERN(#10,PAT)
1071 GOSUB 32000
1072 PAT=PAT+4 :: IF PAT=116 THEN PAT=10
0
1073 GOTO 1070
2000 D=1 :: TI=3*LEV :: CALL CHAR(96,"00
000000000000FF0F0F0F0F1F1F1F1F0000000000
00000080E0E0FEF84C4CFB")
2001 CALL CHAR(136,RPT$("0",53)&"3000000
0000")
2010 CALL CHAR(100,"0000000040210008030F
0F0F1F1F1F1F1F0000000000000080E0E0FBEC0F8E
4CFB")
2020 CALL SPRITE(#10,96,2,177,10,0,2)
2030 GOSUB 32000
2031 CALL MOTION(#10,0,INT(RND*4)+1)
2032 CALL PATTERN(#10,96)
2033 GOSUB 32000
2034 CALL SOUND(10,-A,10):: CALL PATTERN
(#10,100)
2035 CALL POSITION(#10,Y,X):: CALL SPRIT
E(#9,136,14,Y,X,0,30)
2036 FOR G=1 TO 9 :: CALL POSITION(#9,Y9
,X9):: IF Y9<130 THEN 32560
2037 NEXT G :: CALL DELSPRITE(#9):: GOTO
2050
2040 G=2 :: TI=14-LEV :: CALL CHAR(96,"38
1E3F1F0100000000000033FFFC0000000B0F0FB
8F8F3F1F1BFDFFFC0000")
3010 CALL CHAR(100,"00000001071F1C80E0E0
FBFEA3A0A0A0F0F0C0000")
3020 CALL CHAR(104,"0000000000000E301F
0307 0F3F7F0B0000000000000777FFBF7F7C2C2
0000")
3030 CALL CHAR(108,"0000000000000B0C0FF
FFFB7414040000000000000000BF9B1C80F0F0
781C")
3040 CALL CHAR(112,"7EC7FBAE0000000*&RP
T$("0",48))
3041 CALL SPRITE(#8,96,16,130,10,#10,100
,16,130,26,#9,112,14,146,20)
3046 A=INT(RND*4)+1 :: CALL MOTION(#8,-A
,5,#9,-A,5,#10,-A,5)
3070 CALL PATTERN(#8,104,#10,108)
3080 GOSUB 32001
3081 CALL POSITION(#10,Y,X)
3082 IF X>200 THEN 3140
3090 CALL PATTERN(#8,96,#10,100)
3100 GOSUB 32001
3130 GOTO 3082
3140 CALL MOTION(#9,10,0):: CALL POSITIO
N(#9,Y,X):: IF Y>160 THEN 32560 ELSE 314
0
7000 BR=0 :: CALL CHAR(136,"0000010101010
0030306090111111F01B0B0C0C0C0E0E0E0A030
CB444444CCC0",85,"FFFFFF7F3F1F0F03",86,"
FFFFFFFFC0E0F0F8FCFEFF")
7010 CALL HCHAR(20,27,127):: CALL HCHAR(
20,26,85):: CALL HCHAR(20,29,127):: CALL
HCHAR(20,30,86)
7020 CALL SPRITE(#27,136,16,140,210,-2,0
)
7030 FOR B=110 TO 160 STEP .5 :: CALL SO
UND(10,B,0):: NEXT B
7040 CALL PATTERN(#27,92):: CALL MOTION(
#27,0,0)
7050 A=INT(RND*2)+1 :: ON A GOSUB 8000,9
000
8000 CALL CHAR(96,"0000000000000001F7FF
FC7D7C4F7B0000000000000000BFFEFFE3E8E3
F4")
8010 CALL CHAR(100,"7BFBFCFC7B504B444000
0000000000013E3F1F1E0A122202000000000000
0000")
8020 B=INT(RND*10)+1 :: A=INT(RND*100+50
) :: CALL SPRITE(#1,A,177,A-B,0,#2,1,
00,5,177,A-B,0)
8040 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#27
,-Y*3,0)
8050 CALL KEY(1,K,S):: IF K=18 THEN 1900
0
8051 CALL POSITION(#2,Y,X):: IF Y<50 THE
N 8060 ELSE 8040
8060 CALL CHAR(96,"0000000000000003E3FF
F0000000000000000000000370DFF7F3EFC0000000
0000")
9010 CALL CHAR(100,"0000000000003F7F7F0F
0300000000000000041C7DFC9C0E9EFCFC7C1C04
0000")
9020 CALL CHAR(104,"0000010101010101010
0101010100000000E0E0E0F03B3CF0E0E0E0E000
0000")
9040 CALL CHAR(112,"0000000C0E0B0FFFE7F
3F0000000000000000000000C0703CFF000000
0000")
9050 FOR B=1 TO 2 :: CALL SPRITE(#B,96,1
6,INT(RND*100)+1,200,0,-17):: NEXT B
9057 FOR H=1 TO 17 :: GOSUB 9300 :: NEXT
H
9065 FOR G=1 TO 2 :: GOSUB 9300 :: CALL
PATTERN(#G,100):: NEXT G
9075 FOR G=1 TO 2 :: GOSUB 9300 :: CALL
MOTION(#B,0,0):: CALL PATTERN(#G,104)::
NEXT G
9100 FOR B=1 TO 2 :: CALL PATTERN(#B,108
):: CALL POSITION(#B,Y,X,#2,Y2,X2,#27,Y
27,X27)
9141 D=SGN(Y2-Y):: F=SGN(X27-X2)::
MOTION(#1,D*9,17,#2,F*7,17)
9142 CALL COINC(#2,#27,12,#1):: CALL COIN
C(#1,#27,12,E):: IF E OR R THEN 9500
9143 CALL POSITION(#1,Y,X):: IF X>210 TH
EN CALL MOTION(#27,0,0):: CALL DELSPRITE
(#1,#2):: GOTO 19300
9146 GOSUB 9300
9150 GOTO 9140
9300 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#27
,-Y*4,0):: CALL POSITION(#27,Y,X):: IF Y
<130 THEN CALL LOCATE(#27,Y-10,X)
9301 IF Y>160 THEN CALL LOCATE(#27,Y+10,X
)
9310 RETURN
9350 CALL DELSPRITE(#7,#1,#2):: CALL MOT
ION(#27,0,0)
9351 CALL POSITION(#27,Y,X):: IF Y>177 T
HEN 9552 ELSE 9551
9552 CALL MOTION(#27,0,0):: CALL SOUND(1
00,-7,0):: CALL PATTERN(#27,132):: FOR H
=1 TO 200 :: CALL COLOR(#27,12)
9553 CALL COLOR(#27,9):: NEXT K
9554 GOTO 32700
19000 CALL POSITION(#27,Y,X):: CALL SPRI
TE(#20,116,16,Y,X,0,-40)
19010 CALL COINC(#20,#27,12,E):: IF E THE
N 19100
19011 CALL POSITION(#20,Y,X):: IF X<50 T
HEN CALL DELSPRITE(#20):: GOTO 19400
19012 IF Y<50 THEN 19105
19020 GOTO 19010
19100 CALL SOUND(100,-4,0):: CALL DELSPR
ITE(#20,#27):: CALL MOTION(#21,0,0)
19101 CALL POSITION(#1,Y,X):: IF Y>177 T
HEN 19102 ELSE 19101
19102 CALL DELSPRITE(#1):: GOTO 19300
19105 CALL MOTION(#21,0,0,#2,0,0):: FOR H
=200 TO 110 STEP -1 :: CALL SOUND(10,H,0
):: NEXT H
19106 CP=CP+1 :: IF CP<20 THEN 32700 ELS
E 7200
32000 BR=BR+1 :: IF BR>10 THEN 32750
32301 GOTO 7200
32600 CALL POSITION(#1,Y,X):: IF X>155
THEN 32360
32601 V=X! :: CALL JOYST(1,X,Y)
32610 CALL KEY(1,K,S):: IF K=18 THEN 323
0
32620 IF V-4 THEN 32100
32625 IF V+4 THEN 32110
32630 RETURN
32640 I=I+1*P1/180
32645 P1=P1+ TI * 4
32648 A=5+5
32648 P=5
32650 IF P<4 THEN P=7
32651 R=160-(SIN(I)*H)
32654 C=COS(I)*H+207
32660 CALL LOCATE(#F,R,C)
32662 NEXT S
32665 RETURN
32100 I=I-20 :: GOTO 32040
32110 I=I-20 :: GOTO 32040
32300 IF T1=0 THEN RETURN
32301 IF T1=1 THEN CALL DELSPRITE(#9)
32302 CALL KEY(1,K,S):: IF K=18 THEN 321
03 ELSE 32400
32303 VE=VE+1 :: IF VE<80 THEN 32400
32304 GOTO 32302
32360 CALL DELSPRITE(#9,#8,#10,#11):: CA
LL SOUND(400,-6,0,110,10)
32361 FOR I=1 TO 28 :: CALL COLOR(7,15,4
,6,4,3,5,4,3):: CALL COLOR(7,4,15,6,3,4,
5,4,4):: NEXT G :: CALL COLOR(7,4,15,6,3
,4,5,5,4)
32362 CP=CP+1 :: IF CP>20 THEN 32700
32363 GOTO 5A0
32400 TI=TI-1 :: FOR X=-5 TO -7 STEP -1
:: CALL SOUND(-100,X,0):: NEXT X
32401 CALL SPRITE(#5,116,14,R,C)
32402 CP=0
32410 T=T+.2
32420 Y=R-(T*(V0*SIN(I)^2-32.2*T/2))
32430 X=C+(V0*COS(I)*T)
32440 CALL LOCATE(#5,Y,X)
32450 CALL POSITION(#5,Y,X):: IF Y>176 T
HEN 32500 ELSE IF X<20 THEN CALL DELSPRI
TE(#5):: RETURN
32460 CALL COINC(#5,#10,12,E):: IF E THE
N 32600
32470 GOTO 32410
32500 CALL SOUND(100,-7,0):: CALL PATTER
N(#5,112):: FOR H=1 TO 100 :: NEXT H
#5,12):: CALL COLOR(#5,9):: NEXT H
32510 CALL DELSPRITE(#5)
32520 RETURN
32600 CALL COLOR(#16,2,#16,2):: CALL SOU
ND(200,-6,0):: CALL DELSPRITE(#5):: FOR
B=1 TO 10 :: CALL COLOR(#10,2):: CALL CO
LOR(#10,15):: NEXT B
32601 TF D=0 THEN SC=SC+50
32602 IF D=1 THEN SC=SC+200
32603 IF D=2 THEN SC=SC+550
32610 CALL SOUND(-100,-7,0):: CALL SPRIT
E#R+1 :: IF BR>10 THEN 7000 :: GOTO 540
32700 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)
32701 IF LEV=1 THEN LEV=4 ELSE IF LEV>1
THEN LEV=3
32702 BC=SC+LEV :: CALL SCREEN(16):: DIS
PLAY AT(12,1):"SCORE: "SC" POINTS"
32703 IF SC>HSC THEN HSC=SC
32704 IF BAGNEE=1 THEN 32760 ELSE DISPLA
Y AT(15,1):"VOUS ETES RENVOYE DE VOTRE:
"PORTE." :: END
32705 DISPLAY AT(15,1):"VOUS ETES RENVOY
E DE VOTRE:"HOTEL"MAIS VOUS AUREZ UNE"+
"CHANCE POUR LA PROCHAINE":"MISSION."
32706 END
32750 CALL CHAR(100,"0000000000000013F1F
0000000000000000001B2B4BFDFCFCBC4B3B00
0000")
32751 CALL CHAR(100,"0000000000000010F0
0000000000000000000005050F0F0000000000
0000")
32752 CALL CHAR(104,"0000000000000003000
0000000000000000000000040C0D0C0000000000
0000")
32753 CALL MOTION(#27,-4,0):: CALL POSIT
ION(#27,Y,X):: IF Y<41 THEN 32754 ELSE 3
2755
32754 CALL MOTION(#27,0,0)
32755 PAT=9A
32756 CALL PATTERN(#27,PAT):: FOR B=1 TO
200 :: NEXT B
32757 PAT=PAT+4 :: IF PAT<108 THEN 32758
ELSE 32756
32758 CALL MOTION(#27,0,-A):: CALL POSIT
ION(#27,Y,X):: IF X<50 THEN 32759 ELSE 3
2758
32759 BAGNEE=1 :: CALL DELSPRITE(#27)::
GOTO 32700
32760 DISPLAY AT(15,1):"VOUS AVEZ REMPLI
VOTRE :"MISSION ET VOUS SEREZ PRIS":"A
USEI POUR LA PROCHAINE."
32761 BON=INT(RND*2000)+1 :: DISPLAY AT(
23,1):"BONUS : "BON" POINTS." :: SC=SC
+BON :: DISPLAY AT(12,7):SC;" POINTS." :
```

3D-MUNCH

CANON X07

De succulentes pastilles jonchaient le sol d'un labyrinthe en 3 dimensions traditionnellement gardé par un monstre implacable. La perspective d'un aussi délicieux festin, donnait du courage à bien des gloutons...

Ignace VANTORRE

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes (le programme principal occupe environ 12 Ko). Les règles sont incluses.

LISTING 1

```
10 '****************
20 '*  3-D  MUNCH  *
30 '*  CANON X-07  *
40 '*COPYRIGHT(c)85*
50 '*  VANTORRE I  *
60 '****************
128 FONT$(128)="252,252,252,252,252,252,
252,252"
129 FONT$(129)="0,0,0,0,4,24,32,192"
130 FONT$(130)="4,24,32,192,0,0,0,0"
131 FONT$(131)="192,48,12,0,0,0,0,0"
132 FONT$(132)="0,0,0,224,24,4,0,0"
133 FONT$(133)="0,0,0,0,0,128,96,28"
134 FONT$(134)="128,96,16,12,0,0,0,0"
135 FONT$(135)="0,0,0,0,128,96,16,12"
136 FONT$(136)="12,48,192,0,0,0,0,0"
137 FONT$(137)="0,0,0,28,96,128,0,0"
138 FONT$(138)="0,0,0,0,0,4,24,224"
139 FONT$(139)="0,0,0,0,0,128,128,128"
140 FONT$(140)="128,252,244,236,220,128,
220,236"
141 FONT$(141)="244,252,252,128,128,128,
128,128"
142 FONT$(142)="0,224,216,196,192,192,19
2,192"
143 FONT$(143)="196,216,224,0,0,0,0,0"
144 FONT$(144)="0,28,108,140,12,12,12,12
"
145 FONT$(145)="140,108,28,0,0,0,0,0"
146 FONT$(146)="0,0,0,0,0,0,4,4"
147 FONT$(147)="4,252,188,220,236,4,236,
220"
148 FONT$(148)="188,252,252,4,4,4,4,4"
149 FONT$(149)="0,252,252,252,252,252,25
2,252"
150 FONT$(150)="252,252,252,0,0,0,0,0"
151 FONT$(151)="0,0,0,204,48,48,48,204"
152 FONT$(152)="0,0,4,4,0,0,0,0"
153 FONT$(153)="120,252,252,252,252,120,
0,0"
154 FONT$(154)="0,0,128,128,0,0,0,0"
155 FONT$(155)="0,120,252,120,0,0,0,0"
156 FONT$(156)="48,120,252,180,48,48,48,
0"
157 FONT$(157)="96,48,24,252,252,24,48,9
6"
158 FONT$(158)="0,48,48,48,180,252,120,4
8"
159 FONT$(159)="24,48,96,252,252,96,48,2
4"
224 FONT$(224)="0,0,0,4,12,28,28,60"
225 FONT$(225)="12,124,252,252,252,252,1
58,12"
226 FONT$(226)="192,248,252,252,252,252,
228,192"
227 FONT$(227)="0,0,0,128,192,224,224,24
0"
228 FONT$(228)="60,60,60,60,124,124,124,
124"
229 FONT$(229)="12,156,252,252,252,252,2
52,252"
230 FONT$(230)="192,196,252,252,252,252,
252,252"
231 FONT$(231)="240,240,248,248,248,240,
240,240"
232 FONT$(232)="124,60,60,60,60,56,56,16
"
233 FONT$(233)="252,252,252,188,56,56,24
,16"
234 FONT$(234)="252,252,188,60,28,28,28,
12"
235 FONT$(235)="240,240,240,184,184,56,2
4,16"
236 FONT$(236)="0,120,132,120,0,0,0,0"
237 FONT$(237)="120,132,132,132,132,120,
0,0"
300 CLS
310 PRINT "INSTRUCTIONS (O/N)"
320 A$=INKEY$
330 IF A$="N"THEN500
340 IF A$="O"THEN350ELSE GOTO 320
350 PRINT"DEPLACEZ-VOUS DANS LE LABY. A
VEC LES  TOUCHES ";CHR$(159);" ";
355 PRINTCHR$(156);" ";CHR$(157)
357 GOSUB 750
360 PRINT"LE NB DE PASTILLES  ET VOTRE P
OSITION  DANS LE LABY. ";
362 GOSUB 750
365 PRINT"APPARAISSENT A      L'ECRAN.";
367 GOSUB 750
370 PRINT"VOUS POSSEDEZ 2 VIESMAIS ATTEN
TION AU   MONSTRE QUI SE      BALADE";
377 GOSUB 750
380 PRINT"VOUS POUVEZ MANGER  LE MONSTRE
 GRACE AUX4 SUPER-PASTILLES.";
385 GOSUB 750
390 PRINT"ESSAYEZ DE MANGER   TOUTES LES
 PASTILLESEN EVITANT LE      MONSTRE";
397 GOSUB 750
400 PRINT"POUR FACILITER VOTRETACHE MEMO
RISEZ BIENLE LABY."
405 PRINT"    BONNE CHANCE";
407 GOSUB 750
500 CLS
510 CLOAD
750 IF INKEY$=""THEN750
760 CLS:RETURN
```

LISTING 2

```
10 '****************
20 '*  3-D  MUNCH  *
30 '*  CANON X-07  *
40 '*COPYRIGHT(c)85*
50 '*  VANTORRE I  *
60 '****************
99 '================    INITIALISATION
   ================
100 CLS:LOCATE3,2:PRINT"un instant..."
110 CLEAR 200:DIM L(22,22)
120 X=8:Y=9:PO=0:PP=1:P=0:NP=227:V=15:W=
9:TIME$="00:00:00":NV=2
130 PI$=CHR$(152)+CHR$(153)+CHR$(154):SP
$=CHR$(152)+CHR$(237)+CHR$(154)
140 RESTORE 600
150 FOR J=1 TO 4
160 FOR I=1 TO 11
170 READ L
180 L$(J)=L$(J)+CHR$(L)
190 NEXT I,J
200 RESTORE 400
210 FOR J=1 TO 22
220 FOR I=1 TO 22
230 READ L
240 L(I,J)=L
250 NEXT I
260 NEXT J
300 RESTORE500
310 FOR J=1 TO 7
320 FOR I=1 TO 5
330 READ L1,L2,L3
340 C1$(J)=C1$(J)+CHR$(L1)
350 C2$(J)=C2$(J)+CHR$(L2)
360 C3$(J)=C3$(J)+CHR$(L3)
370 NEXT I
380 NEXT J
400 ' DATA  LABY.
401 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0
402 DATA 0,31,11,11,11,51,11,11,11,41,0,
0,31,11,11,11,51,11,11,11,41,0
403 DATA 0,11,0,0,0,11,0,0,0,11,0,0,11,0
,0,0,11,0,0,0,11,0
404 DATA 0,11,0,0,0,11,0,0,0,11,0,0,11,0
,0,0,11,0,0,0,11,0
405 DATA 0,61,11,11,11,21,11,51,11,51,11
,11,51,11,51,11,21,11,11,11,71,0
406 DATA 0,12,0,0,0,11,0,11,0,0,0,0,0,0,
11,0,11,0,0,0,12,0
407 DATA 0,41,11,11,11,71,0,41,11,41,0,0
,31,11,31,0,61,11,11,11,31,0
408 DATA 0,0,0,0,0,11,0,0,0,11,0,0,11,0,
0,0,11,0,0,0,0,0
409 DATA 0,31,11,41,0,11,0,31,11,51,11,1
1,51,11,41,0,11,0,31,11,41,0
410 DATA 0,11,0,11,0,11,0,11,0,0,0,0,0,0
,11,0,11,0,11,0,11,0
411 DATA 0,11,0,61,11,21,11,71,0,0,0,0,0
,0,61,11,21,11,71,0,11,0
412 DATA 0,11,0,11,0,11,0,11,0,0,0,0,0,0
,11,0,11,0,11,0,11,0
413 DATA 0,41,11,31,0,11,0,61,11,11,11,1
1,11,11,71,0,11,0,41,11,31,0
414 DATA 0,0,0,0,0,11,0,11,0,0,0,0,0,0,1
1,0,11,0,0,0,0,0
415 DATA 0,31,11,11,11,21,11,51,11,41,0,
0,31,11,51,11,21,11,11,11,41,0
416 DATA 0,12,0,0,0,11,0,0,0,11,0,0,11,0
,0,0,11,0,0,0,12,0
417 DATA 0,41,11,41,0,61,11,51,11,51,11,
11,51,11,51,11,71,0,31,11,31,0
418 DATA 0,0,0,11,0,11,0,11,0,0,0,0,0,0,
11,0,11,0,11,0,0,0
419 DATA 0,31,11,51,11,31,0,41,11,41,0,0
,31,11,31,0,41,11,51,11,41,0
420 DATA 0,11,0,0,0,0,0,0,0,11,0,0,11,0,
0,0,0,0,0,0,11,0
421 DATA 0,41,11,11,11,11,11,11,11,51,11
,11,51,11,11,11,11,11,11,11,31,0
422 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0
500 ' DATA  CASE           ----  ----
510 DATA 133,32,129,32,131,130,32,151,32
,32,136,134,138,32,135
520 DATA 139,140,141,32,142,143,32,151,3
2,32,144,145,146,147,148
530 DATA 133,32,129,32,149,150,32,149,15
0,32,149,150,146,147,148
540 DATA 139,140,141,32,149,150,32,149,1
50,32,149,150,138,32,135
550 DATA 139,140,141,32,149,150,32,149,1
50,32,149,150,146,147,148
560 DATA 133,32,129,32,131,130,32,151,32
,32,144,145,146,147,148
570 DATA 139,140,141,32,142,143,32,151,3
2,32,136,134,138,32,135
600 '  DATA  FIGURE         ----  ------
610 DATA 128,131,132,133,32,32,32,138,13
7,136,128
620 DATA 128,32,32,32,131,32,136,32,32,3
2,128
630 DATA 128,32,32,129,130,32,134,135,32
,32,128
640 DATA 128,129,130,32,32,32,32,32,134,
135,128
650 M1$=CHR$(224)+CHR$(225)+CHR$(226)+CH
R$(227)
660 M2$=CHR$(228)+CHR$(229)+CHR$(230)+CH
R$(231)
670 M3$=CHR$(232)+CHR$(233)+CHR$(234)+CH
R$(235)
699 '===============      PRESENTATION
   ===============
700 CLS:RESTORE 760
710 FOR I=1 TO 82
720 READ C1,C2,C3,C4
730 LINE (C1,C2)-(C3,C4):BEEPC1,1
740 NEXT I
750 GOTO 850
760 DATA5,14,9,10,10,10,15,10,8,12,13,12
,14,13,16,11,15,14,15,19,17,12,17,17
765 DATA13,21,17,17,12,18,14,18,10,21,12
,21,9,21,11,19,15,19,17,21,13,21,15,23
770 DATA15,24,15,27,17,22,17,25,13,30,17
,26,8,30,12,30,10,28,14,28,5,28,7,26
775 DATA5,28,7,30,7,26,9,28,7,30,9,28
780 DATA24,13,24,29,26,11,26,27,24,12,26
,10,24,30,26,28,27,10,30,10,25,12,28,12
785 DATA25,30,31,30,27,28,34,28,31,10,32
,11,29,12,30,13,33,11,35,13,31,13,33,15
790 DATA35,14,36,15,33,16,34,17,34,18,34
,28,36,16,36,26,33,29,35,27,32,29,33,29
795 DATA 32,14,34,12
800 DATA42,30,48,10,43,30,49,10,53,30,59
,10,54,30,60,10,59,27,64,10,60,27,65,10
805 DATA68,27,74,10,69,27,75,10,72,30,78
,10,73,30,79,10,81,30,87,10,82,30,88,10
810 DATA 86,29,92,11,87,29,93,11,100,30,
106,10,101,30,107,10,109,30,115,10
815 DATA110,30,116,10
820 DATA105,20,111,20,105,21,111,21,94,1
0,99,10,94,11,99,11,100,12,100,17
825 DATA99,12,99,13,99,16,99,17,87,29,93
,29,87,30,93,30,94,28,97,25,94,27,95,28
830 DATA96,25,97,26,80,15,82,24,79,15,81
,24,66,27,67,27,66,28,67,28,62,29,65,29
835 DATA62,30,65,30,60,27,61,27,60,28,61
,28,59,10,53,18,58,10,52,18,50,10,53,18
840 DATA49,10,52,18
850 FOR I=1TO500:NEXTI
860 LOCATE0,3:PRINT
999 '==============       PR. PRINCIPAL
   ==============
1000 CONSOLE,,0,0,0:
1010 PRINTL$(1),L$(2),L$(3),L$(4);
1020 LINE(66,8)-(119,8):LINE(96,0)-(96,3
1)
1030 LINE(119,0)-(119,31):LINE(96,31)-(1
19,31)
1040 C=INT(L(X,Y)/10)
1050 PSET(98,14):PSET(98,24):PSET(117,14
):PSET(117,24)
1100 PI=(L(X,Y)-INT(L(X,Y)/10)*10)
1110 LOCATE3,0:PRINTC1$(C):LOCATE3,1:PRI
NTC2$(C):LOCATE3,2:PRINTC3$(C)
1115 LOCATE5,2:IFP2=1THENPRINTCHR$(155)E
LSEIFP2=2THENPRINTCHR$(236)
1120 LOCATE5,2:IF P2=0THENIFSCREEN(5,2)=
32THENPRINT" "
1130 LOCATE4,3:PRINT"   ";:LOCATE4,3:IFP
I=1THENPRINTPI$;ELSEIFPI=2THENPRINTSP$;
1140 LOCATE18,0:PRINTCHR$(156+PO):LOCATE
11,0:PRINTNP:IFPI=2THENSP=1
1145 PSET(X+96,Y+8)
1150 ST=STICK(0)
1160 IF ST=0THEN1150
1170 ON ST GOTO 1260,1150,1220,1150,1150
,1150,1180,1150
1180 IF PO=0THENXX=X-1:GOTO1300
1190 IF PO=1THENYY=Y-1:GOTO1300
1200 IF PO=2THENXX=X+1:GOTO1300
1210 IF PO=3THENYY=Y+1:GOTO1300
1220 IF PO=0THENXX=X+1:GOTO1300
1230 IF PO=1THENYY=Y+1:GOTO1300
1240 IF PO=2THENXX=X-1:GOTO1300
1250 IF PO=3THENYY=Y-1:GOTO1300
1260 IF PO=0THENYY=Y-1:GOTO1300
1270 IF PO=1THENXX=X+1:GOTO1300
1280 IF PO=2THENYY=Y+1:GOTO1300
1290 IF PO=3THENXX=X-1
1300 IF P=1THEN1410
1310 IF L(XX,YY)=0 THEN XX=X:YY=Y:GOTO11
50
1320 IF ST=3 THEN PO=PO+1:IF PO>3THENPO=
0
1325 IF ST=7 THEN PO=PO-1:IFPO<0THENPO=3
1330 IF SP<>0THENSP=SP+1:BEEP200,1:IFSP>
5THENSP=0
1340 IF PI<>0 THENNP=NP-1:BEEP50,1:IF NP
=0 THEN2000
1350 PRESET(X+96,Y+8):L(X,Y)=INT(L(X,Y)/
10)*10:X=XX:Y=YY:C=INT(L(X,Y)/10)
1360 ON C GOTO 1400,1400,1800,1800,1850,
1910,1910
1400 P=1:GOTO1260
1410 P2=(L(XX,YY)-INT(L(XX,YY)/10)*10):P
=0
1420 N=INT(RND(0)*2)+1:VV=V:WW=W
1430 ON PP GOSUB 1660,1670,1680,1690
1440 IFX=VANDY=WTHENGOTO1700ELSEIFX=VVAN
DY=WWTHENGOTO1700
1450 CC=L(VV,WW):IF CC<>0THENV=VV:W=WW:G
OTO 1100
1460 VV=V:WW=W:CC=INT(L(VV,WW)/10)
1470 ONCC GOSUB 1470,1470,1600,1620,1640
,1560,1580
1480 IF L(VV,WW)<>0THENV=VV:W=WW:GOTO 14
30
1490 END
1560 IFPP=2ANDN=1THENPP=3ELSEPP=1
1570 RETURN
1580 IFPP=4ANDN=1THENPP=1ELSEPP=3
1590 RETURN
1600 IF PP=1THENPP=2ELSE IF PP=2THENPP=1
ELSE IF PP=3THENPP=4ELSE PP=3
1610 RETURN
1620 IF PP=1THENPP=4ELSE IF PP=4THENPP=1
ELSE IF PP=2THENPP=3ELSE PP=2
1630 RETURN
1640 IFPP=1ANDN=1THENPP=2ELSEIFPP=1ANDN=
2THENPP=4ELSEIFN=1THENPP=4ELSEPP=2
1650 RETURN
1660 WW=WW-1:RETURN
1670 VV=VV+1:RETURN
1680 WW=WW+1:RETURN
1690 VV=VV-1:RETURN
1700 LOCATE4,3:PRINT"   ";
1710 LOCATE4,0:PRINTM1$:LOCATE4,1:PRINTM
2$:LOCATE4,2:PRINTM3$;
1720 IF SP=0THEN1750ELSEBEEP15,1:BEEP200
,1:BEEP15,2:BEEP1,1
1740 V=XX:W=YY:PP=PO+3:GOTO 1450
1750 FORI=20TO0STEP-1
1760 BEEP20,1:BEEP1,1:BEEPI,1:NEXTI:BEEP
1,1
1770 NV=NV-1:IFNV<>0THENX=8:Y=9:PO=0:V=1
5:W=9:PP=1:P2=0:LOCATE0,0:GOTO1000
1780 CLS:LOCATE4,2:PRINT"GAME OVER ";
1790 END
1800 IF PO=0 OR PO=2THEN 1400
1810 IF C=4 THEN C=3:GOTO1400
1820 C=4:GOTO1400
1850 IF PO=0 OR PO=2THEN 1400
1860 IF PO=3THEN1890
1870 IF L(X,Y+1)<>0 THENC=6:GOTO1400
1880 C=7:GOTO1400
1890 IF L(X,Y+1)<>0 THENC=7:GOTO1400
1900 C=6:GOTO1400
1910 IF PO=0THEN1400
1920 IF PO=1 OR PO=3THEN C=5:GOTO1400
1930 IF C=6 THEN C=7:GOTO 1400
1940 C=6:GOTO1400
1999 '=============        FIN DE PARTIE
   =============
2000 CLS
2010 PRINT"   vous avez mis:":LOCATE 5,2
:PRINT MID$(TIME$,4,5);" mn"
```

CANON X07

Suite de la page 9

```
20070 DATA,,4C,48,48,24,24,24
20080 DATA,,F0,8,8,8,10,E0
20085 DATA,,FC,40,20,20,1C,8
20090 DATA,,80,40,40,80,E0,18
20100 DATA,,1C,10,10,10,8,8
20110 DATA,,80,60,10,C,,
20120 DATA,,,,,80,60
20130 DATA,,,,10,8,4,
20140 DATA,,,,,,FC,
20150 DATA40,20,20,24,28,48,9C,
20160 DATA40,80,80,,,,FC,
20170 DATA2C,20,20,20,40,80,,
20180 DATAC4,4,8,8,10,10,10,
20190 DATA40,40,40,40,40,20,1C,
20200 DATA24,20,20,20,20,20,C0,
20210 DATA20,90,88,84,40,40,40,
20220 DATA4,,,,80,40,20,
20230 DATA4,80,40,20,10,8,4,
20240 DATAC4,20,10,10,8,8,F0,
20250 DATA,80,40,20,18,4,,
20260 DATA10,8,8,4,4,4,F8,
20270 DATA,,B8,FC,B8,10,
20280 DATA,,,,90,FC,8,
20320 DATAF0,3C,4,,70,3C,1C,C
20330 DATA,E0,7C,84,7C,DC,BC,70
20340 DATA,,80,E0,DC,EC,74
20350 DATA,,,5C,DC,DC,FC,FC
20360 DATA,,,,38,3C,7C,FC
20370 DATA,,,,,80,E0,FC
20380 DATA,,,,,,3C,DC
20390 DATA,,,,,,E0,D0
20400 DATA8,8,38,78,78,,,
20410 DATAE0,C0,C4,C0,E0,70,3C,1C
20420 DATA38,18,18,18,38,74,E0,C0
20430 DATA80,F0,A8,AC,80,FC,,
20440 DATA,14,A4,A4,,FC,,
20450 DATA4,4,B4,B4,4,FC,,
20460 DATABC,70,60,64,60,70,3C,1C
20470 DATAE8,74,34,34,34,74,E0,C0
20480 DATA,,80,E0,F0,FC,,
25000 DATA
30000 DATA1
30005 DATA,,FC,,,,,
30007 DATA3
30010 DATA,,FC,,,,,
30015 DATA5
30020 DATA,,F4,1C,,,,
30025 DATA6
30030 DATA,,FC,F0,18,C,1C,38
30035 DATA0
30040 DATA,,,,,,,
30045 DATA6
30050 DATA,,,,,,,
30055 DATA0
30060 DATA,,,,,,,
30065 DATA6
30070 DATA,,,,,,,
30075 DATA0
30080 DATA,,,,,,,
30085 DATA6
30090 DATA,,,,,,,
30095 DATA0
30100 DATA,,,,,,,
30105 DATA6
30110 DATA,,FC,3C,60,C0,E0,70
30115 DATA5
30120 DATA,,BC,E0,,,,
30125 DATA6
30130 DATA,,E0,,,,,
30135 DATA8
30140 DATA,,FC,,,,,
30145 DATA9
30150 DATA,,,,,,1C,7C
30155 DATA0
30160 DATA,,,,,,,
30165 DATA8
30170 DATA,,,,,,,
30175 DATA11
30180 DATA,,,,,,,
30185 DATA9
30190 DATA,,,,,,,
30195 DATA0
30200 DATA4,8,6C,7C,68,,,
30205 DATA8
30210 DATA80,40,D8,F8,58,,,
30215 DATA6
30220 DATA,,,,74,7C,7C,70
30225 DATA5
30230 DATA,,30,CC,B4,FC,FC,84
30235 DATA6
30240 DATA,,,,B8,F8,F8,38
30245 DATA13
30250 DATA,,,,,,,
30255 DATA9
30260 DATA,,,,,,,
30265 DATA13
30270 DATA,,,,,,,
30275 DATA6
30280 DATA,,,,,,,
30285 DATA0
30290 DATA,,,,,,E0,F8
30295 DATA1
30300 DATA,4,8,10,A8,FC,FC,FC
30305 DATA3
30310 DATA,,80,40,A0,F0,F8,FC
30315 DATA5
30320 DATACC,20,70,,,,,
30325 DATA6
```

Suite page 11

RENDEZ-VOUS

CANON X07

Dimanche : jour tant attendu d'un rendez-vous galant, malheureusement vous voilà perdu et démuni dans le patelin de la banlieue Parisienne où vous venez d'emménager...

Jean-Luc VITRE

Mode d'emploi :
Ce jeu occupe environ 13 Ko. Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes (le second sous le nom de "RDV2"). A la fin de la présentation, appuyez sur une touche quelconque puis rallumez votre CANON pour charger le programme principal.
La ville où vous évoluez figure dans un tableau de 10 * 10 cases et chacune de celles-ci symbolise un lieu (rue, maison, magasin, etc...). Les déplacements ne sont possible que si vous êtes situés dans une rue. Les magasins ne disposent que d'une certaine somme d'argent correspondant à un type de monnaie bien précis.

LISTING 1

```
10 '*****************
20 '*  RENDEZ-VOUS  *
30 '*  (c) 1986 by  *
40 '*Palaiseau-Soft *
50 '*pour CANON X-07*
60 '* version 16 Ko *
70 '*****************
80 CLEAR300,7949:DEFSTRA:CLS
90 FORG=7950TO7961
100 READA:POKEG,VAL("&H"+A):NEXT
110 DATA3E,2B,CD,28,E4,C9,3E,2C,CD,28,E4
,C9
120 FORG=7964TO7989
130 READA:POKEG,VAL("&H"+A):NEXT
140 DATACD,CC,FF,1C,7B,32,B9,0,CF,2C,CD,
CC,FF,1C,7B,32,B8,0,CF,2C,CD,CC,FF,7B,EF
150 DATAC9
160 POKE154,28:POKE155,31
170 FONT$(128)="240,240,136,136,136,136,
240,240
180 FONT$(129)="160,160,144,144,136,136,
0,0
190 FONT$(130)="248,248,128,128,128,128,
240,240
200 FONT$(131)="128,128,128,128,248,248,
0,0
210 FONT$(132)="136,136,136,136,200,200,
168,168
220 FONT$(133)="152,152,136,136,136,136,
0,0
230 FONT$(134)="224,224,144,144,136,136,
136,136
240 FONT$(135)="136,136,144,144,224,224,
0,0
250 FONT$(136)="248,248,8,8,16,16,32,32
260 FONT$(137)="64,64,128,128,248,248,0,
0
270 FONT$(138)="0,0,0,0,0,0,248,248
280 FONT$(139)="0,0,0,0,0,0,0,0
290 FONT$(140)="136,136,136,136,136,136,
136,136
300 FONT$(141)="136,136,80,80,32,32,0,0
310 FONT$(142)="112,112,136,136,136,136,
136,136
320 FONT$(143)="136,136,136,136,112,112,
0,0
330 FONT$(146)="112,112,136,136,128,128,
112,112
340 FONT$(147)="8,8,136,136,112,112,0,0
350 CLS:EXEC7950
360 Z=128:Y=1:X=4:GOSUB630
370 Z=130:GOSUB630:Z=132:GOSUB630
380 Z=134:GOSUB630:Z=130:GOSUB630
390 Z=136:GOSUB630:Z=138:GOSUB630
400 Z=140:GOSUB630:Z=142:GOSUB630
410 Z=140:GOSUB630:Z=146:GOSUB630
420 Y=Y+1:X=4:Z=129:GOSUB630
430 Z=131:GOSUB630:Z=133:GOSUB630
440 Z=135:GOSUB630:Z=131:GOSUB630
450 Z=137:GOSUB630:Z=139:GOSUB630
460 Z=141:GOSUB630:Z=143:GOSUB630:GOSUB6
30
470 Z=147:GOSUB630
480 Y=Y+1:X=2:Z=40:GOSUB630
490 Z=99:GOSUB630:Z=41:GOSUB630
500 Z=32:GOSUB630:Z=98:GOSUB630
510 Z=121:GOSUB630:Z=32:GOSUB630
520 Z=67:GOSUB630:Z=65:GOSUB630
530 Z=78:GOSUB630:Z=79:GOSUB630
540 Z=78:GOSUB630:Z=32:GOSUB630
550 Z=88:GOSUB630:Z=45:GOSUB630
560 Z=48:GOSUB630:Z=55:GOSUB630
570 EXEC7956
580 DIMS(70):FORI=0TO69:READS(I):NEXTI
590 FORI=0TO69STEP2:BEEPS(I),S(I+1):NEXT
I:GOTO650
600 DATA19,4,24,4,19,4,24,4,19,8,15,8,17
,8,12,24,0,2,19,4,24,4,19,4,24,4,19,8
610 DATA15,8,17,8,22,24,0,2,19,4,24,4,19
,4,24,4,19,8,15,8,14,4,12,4,10,24,0,2
620 DATA19,4,24,4,19,4,24,4,19,8,17,8,12
,24
630 PAINTX,Y,Z
640 CT=CT+1:X=X+1:RETURN
650 CLS
660 LOCATE0,3:PRINT"(c) Palaiseau-Soft";
:CONSOLE0,3:LOCATE0,0
670 FORG=1TO17
680 READA$
690 FORH=1TOLEN(A$)
700 B$=MID$(A$,H,1):PRINTB$;:IFB$=" "THE
NGOTO720ELSEGOTO710
710 BEEP-1,1:BEEP0,1
720 NEXTH
730 FORI=1TO45:NEXTI
740 NEXT:FORG=1TO48
750 BEEPG,1:BEEP48-G,1
760 NEXT
770 CONSOLE0,4:CLS
780 DATA"Vous venez d'emmena-ger dans un
e petite ville de la Banlieue"
790 DATA"Parisienne.          Vous n'avez
 malheureusement pas encore   "
800 DATA"le telephone . Vous venez de vo
us reveiller apres une longue"
810 DATA"nuit de sommeil reparateur et .
........"
820 DATA"Damned !Vous etes enretard a vo
tre       Rendez-vous avec     "
830 DATA" votre  petit (e)   ami(e).Vous
 sortez  de chez vous precipi"
840 DATA"-tamment et ..Apres avoir claqu
e votre  porte,vous vous      "
850 DATA"rendez compte que   vos cles so
nt a l'interieur !            "
860 DATA"Vous possedez en    tout et pou
r tout   une carte de credit,"
870 DATA" une lime a ongles,  un porte m
onnaie    (vide !) et nous    "
880 DATA"sommes DIMANCHE !   Il vous res
te maintenant 45 Mn pour reti"
890 DATA"rer de l'argent, prevenir votre
         fiance(e) en          "
900 DATA"utilisant une cabine telephoniq
ue et    sauter dans le 1er   "
910 DATA"R E R........       ,Pour vous
diriger  dans la ville         "
920 DATA"il faut utiliser les touches  (
N)ord    (S)ud   (E)st         "
930 DATA"(O)uest...            Ah,un deta
il : la   RATP n'a jamais de "
940 DATA"Monnaie...Alors      B O N N E
         C H A N C E .....    "
950 PRINT"CHARGEMENT PROGRAMME       PRIN
CIPAL";:POKE43,4
960 START$="NEW"+CHR$(13)+"CLOAD"+CHR$(3
4)+"RDV2"+CHR$(13)
970 OFF1
```

LISTING 2

```
5 CLS:DIMVI(10,10):CLEAR450:CONSOLE,,,1,
0:START$=""
10 FORY=1TO10
15 FORX=1TO10
20 READVI(X,Y)
25 NEXTX:NEXTY
```

Suite page 12

CANON X07

Suite de la page 10

```
30330 DATAF0,C,20,70,,,,
30335 DATA0
30340 DATA,,FC,,20,70,,
30345 DATA6
30350 DATA3C,C0,10,38,,,,
30355 DATA0
30360 DATA,,FC,,10,38,,
30365 DATA6
30370 DATA,C,30,C0,,30,78,48
30375 DATA0
30380 DATA,C0,30,C,,30,78,48
30385 DATA6
30390 DATAF0,C,,,60,F0,90,
30395 DATA5
30400 DATAF0,C,,,18,3C,24,
30405 DATA6
30410 DATA,,FC,,,60,F0,90
30415 DATA8
30420 DATA,,FC,,,18,3C,24
30425 DATA9
30430 DATA3C,C0,,,60,F0,90,
30435 DATA0
30440 DATA3C,C0,,,18,3C,24,
30445 DATA8
30450 DATA,,,,,,,
30455 DATA11
30460 DATA,,C,14,7C,FC,,
30465 DATA9
30470 DATA,74,EC,DC,FC,FC,,
30475 DATA0
30480 DATA,C0,E0,D0,B0,E0,,
30485 DATA8
30490 DATA,,18,18,D8,D8,D8,FC
30495 DATA6
30500 DATA,,,C0,C0,D8,D8,FC
30505 DATA5
30510 DATA,,,4,C,3C,7C,FC
30515 DATA6
30520 DATA20,50,88,54,FC,FC,FC,FC
30525 DATA13
30530 DATA,,,4,C,34,78,FC
30535 DATA9
30540 DATA,4,1C,7C,D0,AC,7C,FC
30545 DATA13
30550 DATA,,80,D8,A4,D8,FC,FC
30555 DATA6
30560 DATA4,2C,7F,FC,EC,50,BC,FC
30565 DATA0
30570 DATA,,,,,,,FC
30575 DATA11
30580 DATA80,D4,FC,FC,68,94,FC,FC
30585 DATA0
30590 DATA80,D0,A8,74,F8,FC,FC,FC
30595 DATA11
30600 DATA,,,80,60,F0,FC
30605 DATA0
30610 DATA,,,2C,CC,,
30615 DATA11
30620 DATA,,,FC,FC,,
30625 DATA0
30630 DATA,,,74,FC,74,20,
31000 DATA11,0,11,10,11,13,14,0,11,0
31010 DATA9,0,9,0,9,0,9,0,9,8,9,11,13,0,
9,0
31020 DATA7,0,7,0,7,0,7,0,7,6,7,9,11,9,7
,11,6,2,4,6,7,13,11,13,6,0
31030 DATA1,3,5,6,0,13,9,13,6,0,1,3,5
```

LISTING 2·

```
0 GOTO1000
5 U3=TIME$:LOCATE15,3:PRINTMID$(TIME$,5,
1)CHR$(28)RIGHT$(TIME$,2);:RETURN
10 IFB>0THENB=B-1:OUT243,B+2:LOCATE15,2:
PRINTMID$(STR$(350-B*23),2+(B>10));:RETU
RN
12 RETURN
20 LOCATEG,3:G=G+1:PRINTMID$(T,G,1)P;:IF
G<11THENOUT243,B+2:RETURN
22 IFG=11THENOUT243,2:RETURNELSEO=1:RETU
RN
30 IFB<10THENB=B+4:OUT243,B+2:LOCATE15,2
:PRINTMID$(STR$(350-B*23),2+(B>10));:RET
URN
32 RETURN
40 G=G-1:LOCATEG,3:PRINTP;MID$(T,G+4,1);
:IFG>1THENOUT243,B+2:RETURN
42 IFG=1THENOUT243,2:RETURNELSEO=1:RETUR
N
50 LOCATEG,3:G=G-(B<4)-(B<10):PRINTMID$(
T,G+(B<4),-(B<4)-(B<10))P;
52 IFG<11THENOUT243,B+2:RETURNELSEIFG=11
THENOUT243,2:RETURNELSEO=1:RETURN
60 G=G+(B<4)+(B<10):IFG<0THENG=0
61 LOCATEG,3:PRINTP;MID$(T,G+4,-(B<4)-(B
<10));:IFG>1THENOUT243,B+2:RETURN
63 IFG=1THENOUT243,2:RETURNELSEO=1:RETUR
N
70 GOSUB10:GOSUB20:RETURN
72 GOSUB10:GOSUB40:RETURN
74 GOSUB30:GOSUB20:RETURN
76 GOSUB30:GOSUB40:RETURN
100 FONT$(132)="0,0,0,0,0,4,28,248":FONT
$(133)="0,0,0,4,60,240,128,0"
102 FONT$(134)="0,12,48,192,0,0,0,0":FON
T$(135)="204,0,0,0,0,0,0,0"
104 FONT$(136)="0,192,48,12,0,0,0,0":FON
T$(137)="0,0,0,128,240,60,4,0"
106 FONT$(138)="0,0,0,0,0,128,240,124"
108 FONT$(144)="0,0,0,0,28,252,252,248":
FONT$(145)="0,4,28,252,252,224,128,0"
110 FONT$(146)="28,252,240,192,0,0,0,0":
FONT$(147)="192,0,0,0,0,0,0,0"
112 FONT$(153)="12,0,0,0,0,0,0,0":FONT$(
154)="224,252,60,12,0,0,0,0"
114 FONT$(155)="0,128,224,252,252,28,4,0
":FONT$(156)="0,0,0,0,224,252,252,124"
170 S=S1:T=T1:H=0
180 LOCATE0,2:PRINTS;:LOCATE0,3:PRINTLEF
T$(T,G)+P+RIGHT$(T,12-G);
190 ONCGOSUB690,700,710,720,730:RETURN
200 FONT$(132)="244,24,12,4,4,28,120,224
":FONT$(133)="240,12,0,0,0,0,0,0"
202 FONT$(134)="0,240,28,0,0,0,0,0":FONT
$(135)="0,0,240,28,0,0,0,0"
204 FONT$(136)="0,0,0,224,124,12,0,0":FO
NT$(137)="0,0,0,0,192,252,28,12"
206 FONT$(138)="0,0,0,0,0,0,224,252":FON
T$(153)="60,12,0,0,0,0,0,0"
208 FONT$(154)="224,252,124,28,0,0,0,0":
FONT$(155)="0,0,224,248,252,60,12,0"
210 FONT$(156)="0,0,0,0,224,252,252,124"
212 FONT$(144)="0,0,0,0,28,252,252,248":
FONT$(145)="0,4,28,252,252,224,128,0"
214 FONT$(146)="28,252,240,192,0,0,0,0"
270 S=S1:T=T1:H=1
280 R=RIGHT$(R,1)+LEFT$(R,14):LOCATE0,1:
PRINTR;:GOTO180
300 FONT$(132)="0,0,252,0,0,0,0,0":FONT$
(133)="0,0,252,0,0,0,0,0"
302 FONT$(134)="0,0,224,252,0,0,0,0":FON
T$(135)="0,0,0,240,60,0,0,0,0"
304 FONT$(136)="0,0,0,252,124,4,0":FON
T$(137)="0,0,0,128,248,252,12"
306 FONT$(144)="0,0,0,0,28,252,252,248"
380 FONT$(146)="120,240,224,128,0,0,0,0"
:S=S2:T=T2:H=2:GOTO280
400 FONT$(132)="0,0,0,0,0,0,28,252":FONT
$(133)="0,0,0,0,12,252,224,192"
402 FONT$(134)="0,0,0,28,248,192,0,0":FO
NT$(135)="0,0,60,224,0,0,0,0"
404 FONT$(136)="0,60,224,0,0,0,0,0":FONT
$(137)="60,192,0,0,0,0,0,0"
406 FONT$(138)="188,96,192,128,128,224,1
20,28"
408 FONT$(155)="0,128,224,252,252,28,4,0
":FONT$(156)="0,0,0,0,224,252,252,124"
410 FONT$(145)="0,0,28,124,252,240,192,0
":FONT$(146)="28,252,248,224,0,0,0,0"
412 FONT$(147)="240,192,0,0,0,0,0,0":FON
T$(154)="224,252,60,12,0,0,0,0"
480 S=S1:T=T1:H=3
490 R=RIGHT$(R,14)+LEFT$(R,1):LOCATE0,1:
PRINTR;:GOTO180
500 FONT$(133)="0,0,0,0,4,124,252,192":F
ONT$(134)="0,0,0,0,252,248,128,0"
502 FONT$(135)="0,0,0,60,240,0,0,0":FONT
$(136)="0,0,28,252,0,0,0,0"
504 FONT$(137)="0,0,252,0,0,0,0,0":FONT$
(138)="0,0,252,0,0,0,0,0"
506 FONT$(156)="0,0,0,0,224,252,252,124"
:FONT$(155)="0,128,224,252,252,60,12,0"
580 FONT$(154)="120,60,28,4,0,0,0,0":S=S
3:T=T3:H=4:GOTO490
600 RESTORE10000:A=A+1:LOCATE18-LEN(STR$
(A)),1:PRINTMID$(STR$(A),2);:RETURN
690 D=2*RND(1):C=C+1:RETURN
700 F=7+2*(H=1)+3*(H=2)-2*(H=3)-3*(H=4):
PAINTF,2,224+H:RETURN
708 PAINTF,2,ASC(MID$(S,F+1,1))
710 F=6-2*D*(H=0)+(H=1)+(H-D)*(H=2)-H*(H
=3)-(3+D)*(H=4)
715 PAINTF,2,229+2*H+4*(H=4)+D:RETURN
718 PAINTF,2,ASC(MID$(S,F+1,1))
720 LOCATE4+4*D,3:PRINTU1;:RETURN
730 LOCATE4+4*D,3:PRINTU;:C=0:W=0:V=V+10
0
735 LOCATE21-LEN(STR$(V)),0:PRINTMID$(ST
R$(V),2);:FORI=1TO200:NEXTI
740 IFG<2+4*D ORG>6+4*DTHENLOCATE4+4*D,3
:PRINTMID$(T,5+4*D,3);:RETURN
750 O=1:RETURN
1000 CLEAR350,7949:DEFINTA-O:DEFSTRP-U:W
=0:G=RND(0)
2000 FORI=7950TO7961:READP:POKEI,VAL("&H
"+P):NEXT
2100 DATA3E,2B,CD,28,E4,C9,3E,2C,CD,28,E
4,C9
2200 FORI=7964TO7989:READP:POKEI,VAL("&H
"+P):NEXT
2300 DATACD,CC,FF,1C,7B,32,B9,0,CF,2C,CD
,CC,FF,1C,7B
2310 DATA32,B8,0,CF,2C,CD,CC,FF,7B,EF,C9
2320 POKE154,28:POKE155,31
2500 M=3:V=0:N=0:GOSUB3000:OUT244,0:IFM=
0THENGOSUB32000:RUN
2510 V=(3-VAL(MID$(U3,5,1)))*800+(60-VAL
(MID$(U3,7,2)))*10
2520 LOCATE21-LEN(STR$(V)),0:PRINTMID$(S
TR$(V),2);
2530 IFNOT(TKEY(" "))THEN2530ELSEN=1:GOS
UB3000:GOSUB32000:RUN
3000 W=0:C=0:G=6:D=0:H=0:B=13:E=32:A=0:S
="":T="":U3="":O=0
3010 P=CHR$(150)+CHR$(151)+CHR$(152)
3020 Q=" "+CHR$(238)+CHR$(239)+CHR$(240)
+" "+CHR$(253)+CHR$(254)+" "+CHR$(238)
3030 Q=Q+CHR$(239)+CHR$(240)+"  "+CHR$(2
55)+" "
3040 R=CHR$(241)+CHR$(242)+CHR$(249)+CHR
$(243)+CHR$(244)+CHR$(158)+CHR$(159)
3050 R=R+CHR$(245)
3060 R=R+CHR$(246)+CHR$(247)+CHR$(248)+C
HR$(250)+CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(249)
3080 S1="    "+CHR$(132)+CHR$(133)+CHR$(
134)+CHR$(135)+CHR$(136)+CHR$(137)
3090 S1=S1+CHR$(138)+"    "
3100 T1=CHR$(143)+CHR$(144)+CHR$(145)+CH
R$(146)+CHR$(147)+"     "+CHR$(153)
3110 T1=T1+CHR$(154)+CHR$(155)+CHR$(156)
+CHR$(157)
3120 S2="":FORI=128TO138:S2=S2+CHR$(I):N
EXT:S2=S2+"    "
3140 T2=CHR$(143)+CHR$(144)+CHR$(145)+CH
R$(146)+"      "+CHR$(153)+CHR$(154)
3150 T2=T2+CHR$(155)+CHR$(156)+CHR$(157)
3160 S3="    ":FORI=132TO142:S3=S3+CHR$(
I):NEXT
3170 T3=CHR$(143)+CHR$(144)+CHR$(145)+CH
R$(146)+CHR$(147)+"     "
3180 T3=T3+CHR$(154)+CHR$(155)+CHR$(156)
+CHR$(157)
3200 U1=CHR$(148)+CHR$(149):U=CHR$(150)+
CHR$(151)+CHR$(152)
4000 CLS:EXEC7950:CONSOLE,,,0,0:LOCATE0,
0:PRINTQ;
4020 LOCATE0,1:PRINTR;:GOSUB100
4030 LOCATE21-LEN(STR$(V)),0:PRINTMID$(S
TR$(V),2);
4060 LOCATE15,1:PRINT" OTrs";:LOCATE15,2
:PRINT" 'OkH";
4080 LOCATE15,3:PRINT"0'00";:LOCATEG,3:P
RINTP;:EXEC7956
4200 Q=Q+"  "+CHR$(253)+CHR$(254)+"Prepa
rez vous au depart...   "+CHR$(255)
4210 Q=Q+"              "
4220 FORI=1TO50:LOCATE0,0:PRINTMID$(Q,I,
15);:BEEP5,1:NEXT
4230 FORI=3TO0STEP-1:LOCATE6,0:PRINTI;:B
EEP0,15:BEEP10,5:NEXT:BEEP-1,5
4700 LOCATE16,2:PRINT"51";:OUT243,0:OUT2
42,0:OUT244,78:OUT243,B+2
4800 Q=" "+CHR$(238)+CHR$(239)+CHR$(240)
+" "+CHR$(253)+CHR$(254)+" "+CHR$(238)
4810 Q=Q+CHR$(239)+CHR$(240)+"  "+CHR$(2
55)+" "
4850 LOCATE0,0:PRINTQ;:TIME$="00:00:00"
5000 IFRND(1)>.92THENQ=RIGHT$(Q,14)+LEFT
$(Q,1):LOCATE0,0:PRINTQ;
5010 ON-(U3<>TIME$)GOSUB5
5030 IFW>0THENW=W+1/(B+1):IFINT(W)=CTHEN
C=C+1:ONC-1GOSUB690,700,708,718,730
5035 IFC=0ANDN>0THENIFRND(1)>.5THENC=1:W
=.1
5040 ONHGOSUB50,50,60,60:FORI=0TOB*30:NE
XT:ONOGOTO30000
5500 I=STICK(0):ONIGOSUB10,70,20,74,30,7
6,40,72
6000 READI:ONIGOSUB100,200,300,400,500,6
00
6100 IF(N=1ANDU3<"00:09:59")OR(N=0ANDI<6
)THEN5000ELSERETURN
10000 DATA1,,,,,,,,2,3,,,,3,2,1,,,,2,3,,
,,3,2,1,,,,4,5,5,4,1,2,3,,,,,,3,2,1,,,,
10010 DATA2,3,,,,3,2,1,,,,,,,,,,,,,,2,3,
3,2,4,5,,,,,5,4,1,,,,,4,5,5,4,2,3,,,,,,
10020 DATA3,2,1,,,,2,3,3,2,4,5,5,4,2,3,3
,2,1,,,,,,,4,5,,,,,5,4,1,,,,,,,,,,,,,,
10030 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,2,3,,,3,2,1,
2,3,3,2,2,3,3,2,1,,,,,,,,,,,6
30000 LOCATE-G*(G<10)-10*(G>9),3:PRINT"C
RASH";:LOCATE16,3:PRINT"'";
30010 BEEP-1,40:BEEP0,1:LOCATE15,2:PRINT
"  0";:M=M-1:IFM=0THENRETURN
31000 B=13:G=6:D=0:C=0:O=0:GOSUB180:LOCA
TE16,2:PRINT"51";
31030 OUT243,0:OUT242,0:OUT244,78:OUT243
,B+2:GOTO5000
32000 FORI=1TO3:LOCATE3,0:PRINT"GAME OVE
R":BEEP20,5:BEEP0,1:LOCATE3,0:PRINT"
   "
32010 BEEP0,5:BEEP0,1:NEXT:LOCATE3,0:PRI
NT"GAME OVER";
32050 IFTKEY(" ")THENRETURNELSE32050
```

TRANSPORTEUR

VIC 20

Vivez les dangeureuses activités d'un transporteur spatial en période d'hostilités..

Eric DELUGE

Mode d'emploi :
Ce programme ne nécessite aucune extension. Il s'agit de vous emparer de sacs (un à un) pour les transporter sous le losange en vous méfiant de quelques vaisseaux ennemis. Vos déplacements s'effectuent par "A" (haut), "Z" (bas), ") " (droite), " (" (gauche) et la prise et la pause des sacs par " ?".

```
1 REM**************
2 REM* TRNSPORTEUR*
3 REM**************
4 REM
5 REM*********
6 REM*E.DELUGE*
7 REM*         *
8 REM*1/3/1985*
9 REM*********
10 GOTO1000
11 PRINT"J":DA=-22:DB=-22:DC=-22:P
OKE36878,15:GOTO3000
12 REM
20 MA=7915-66:MB=7910:MC=7913+88:P
E=7756
40 FORT=3TO22:POKE7680+22*T,6:NEXT
400 POKEMA,2:POKEMB,2:POKEMC,2:POK
EPE,3
401 IFCO=1THENPOKEPE+22,1
402 PRINT"#S "SC:PRINT"V "V;
404 POKE7908,0
410 FORT=1TO10:NEXT
411 IFCO=1THENPOKEPE+22,32
420 POKEMA,32:POKEMB,32:POKEMC,32
430 MA=MA+DA:MB=MB+DB:MC=MC+DC
440 IFPEEK(MA)=6ORPEEK(MA)=7THENDA
=-DA:MA=MA+DA
445 IFPEEK(MB)=6ORPEEK(MB)=7THENDB
=-DB:MB=MB+DB
450 IFPEEK(MC)=6ORPEEK(MC)=7THENDC
=-DC:MC=MC+DC
460 P=PEEK(197)
465 IFP=17THENPOKEPE,4:DE=-22:PE=P
E+DE:GOSUB900
470 IFP=33THENPOKEPE,4:DE=22:PE=PE
+DE:GOSUB900
475 IFP=29THENPOKEPE,4:DE=-1:PE=PE
+DE:GOSUB900
480 IFP=37THENPOKEPE,4:DE=1:PE=PE+
DE:GOSUB900
485 IFPEEK(MA+1)=4THENDA=1:C=1
490 IFPEEK(MA-1)=4THENDA=-1:C=1
495 IFPEEK(MA-22)=4THENDA=-22:C=1
500 IFPEEK(MA+22)=4THENDA=22:C=1
505 IFPEEK(MB+1)=4THENDB=1:C=1
510 IFPEEK(MB-1)=4THENDB=-1:C=1
515 IFPEEK(MB+22)=4THENDB=22:C=1
520 IFPEEK(MB-22)=4THENDB=-22:C=1
525 IFPEEK(MC+1)=4THENDC=1:C=1
530 IFPEEK(MC-1)=4THENDC=-1:C=1
535 IFPEEK(MC+22)=4THENDC=22:C=1
540 IFPEEK(MC-22)=4THENDC=-22:C=1
545 IFC=1THENC=0:GOTO600
550 I=INT(RND(1)*20)
555 IFI=0THENDA=1:DB=-1:DC=22
560 IFI=1THENDA=-1:DB=22:DC=-22
565 IFI=2THENDA=22:DB=-22:DC=1
570 IFI=3THENDA=-22:DB=1:DC=-1
600 IFPEEK(PE)=6ORPEEK(PE)=7THENDE
=-DE:PE=PE+DE
610 POKEMA,2:POKEMB,2:POKEMC,2
614 POKE650,0
615 GETA$:IFA$="/"ANDPEEK(PE+22)=7
THENCO=1:GETA$:GOSUB910:DE=0
620 IFA$="/"ANDCO=1ANDPEEK(PE)=0TH
ENCO=0:SC=SC+10:PT=PT+1:GOSUB910
623 IFPT=37THENPT=0:GOTO2000
624 IFCO=1ANDPEEK(PE+22)=7THENDE=-
DE:PE=PE+DE
625 IFA$="/"ANDCO=1THENCO=0:POKEPE
+22,7:GOSUB910
630 IFCO=1ANDPEEK(PE+22)=6THENDE=-
DE:PE=PE+DE
650 IFPEEK(PE)=2THEN800
799 GOTO 400
800 V=V-1:IFV<1THENPOKE36877,0:GOT
O820
805 POKE36874,178:FORT=1TO150:NEXT
:POKE36874,0
810 GOTO 400
820 POKE36869,240:PRINT"JQQQQQ#SC
ORE "SC:FORT=1TO6000:NEXT:POKE3686
9,255:CLR:V=3:GOTO11
900 POKE36877,199:POKE36877,0:RETU
RN
910 POKE36874,180:FORT=1TO150:NEXT
:POKE36874,0:RETURN
1000 POKE52,28:POKE56,28:CLR
1010 A=7168:FORI=ATOA+511:POKEI,PE
EK(I+25600):NEXT
1020 FORL=0TO63:READF:POKEA+L,F:NE
XT
1030 DATA24,60,126,255,255,126,60,
24
1035 DATA24,60,255,227,239,231,239
,255
1045 DATA255,24,60,126,126,60,36,6
6
1060 DATA129,153,189,231,255,189,1
53,129
1065 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1066 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1070 DATA255,136,255,17,255,136,25
5,17
1075 DATA24,60,255,227,239,231,239
,255
1200 POKE36869,255:POKE36879,14
1999 V=3:GOTO11
2000 FORT=1TO2000:NEXT:GOTO11
3000 PRINT"J#FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
F";:PRINT
3010 PRINT"  G G G G G G G G G"
3020 PRINT"  FFFFFFFFFFFFFFFFF"
3030 PRINT"  F F F F F F F F   ":
PRINT
3040 PRINT"  G G G G G G G G  "
3045 PRINT"  FFFFFFFFFFFFFFFFF"
3050 PRINT"   F"
3060 PRINT"   F        G G G G F"
3070 PRINT"     FFFFF  FFFFFFFFF"
3080 PRINT"      "
3090 PRINT"  FFFFFFFFF        F"
3100 PRINT"    F          G G GF"
3110 PRINT"    F G G G    FFFFFF"
3120 PRINT"  F    FFFFFFF"
3130 PRINT"  F G F          G G G"
3140 PRINT"  FFFFF G G G GFFFFF"
3150 PRINT"         FFFFFFFF"
3160 FORT=0TO21:POKE8164+T,6:NEXT
3999 GOTO12
```

CANON X07

Suite de la page 11

```
30 DATA1,2,0,0,0,3,1,1,0,12
35 DATA1,1,0,1,0,0,0,4,0,1
40 DATA1,5,0,0,1,1,0,0,0,1
45 DATA1,1,1,0,1,1,6,1,0,7
50 DATA8,0,0,0,1,1,1,1,1,1
55 DATA1,1,0,1,1,9,0,0,0,10
60 DATA1,1,0,1,1,1,0,1,1,1
65 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,1,1
70 DATA0,1,1,0,1,1,1,0,0,0
75 DATA0,1,1,0,1,1,1,11,1,1
80 JO$="":CO=INT(RND(1)*10000):LOCATE8,3
:PRINT"Code ";CO;:FORI=1TO30:NEXT:CLS
85 XX=10:YY=1:TIME$="00:00:00":GOTO215
90 GOTO180
95 LOCATE3,3:PRINT"  Direction ?";
100 A$=INKEY$:IFA$=""THEN100
105 DP=INSTR("NSEO",A$)
110 ONDPGOTO120,135,150,165
115 GOTO100
120 XX=XX-1:IFXX<1THENGOSUB205:XX=XX+1:G
OTO90ELSE125
125 IFIN=1ANDVI(YY,XX)<>0THENGOSUB210:XX
=XX+1:GOTO90ELSE130
130 GOTO215
135 XX=XX+1:IFXX>10THENGOSUB205:XX=XX-1:
GOTO90ELSE140
140 IFIN=1ANDVI(YY,XX)<>0THENGOSUB210:XX
=XX-1:GOTO90ELSE145
145 GOTO215
150 YY=YY+1:IFYY>10THENGOSUB205:YY=YY-1:
GOTO90ELSE155
155 IFIN=1ANDVI(YY,XX)<>0THENGOSUB210:YY
=YY-1:GOTO90ELSE160
160 GOTO215
165 YY=YY-1:IFYY<1THENGOSUB205:YY=YY+1:G
OTO90ELSE170
170 IFIN=1ANDVI(YY,XX)<>0THENGOSUB210:YY
=YY+1:GOTO90ELSE175
175 GOTO215
180 TI$=MID$(TIME$,4,2)
185 TI=VAL(TI$)
190 IFTI>46THENGOTO770ELSEIFCT=0GOTO95
195 IFCT=1THENGOTO695
200 IFCT=2THENGOTO715
205 BD$="Impossible,vous etes a la limit
e de la ville ":GOSUB1595:RETURN
210 BD$="Impossible;vous n'etes pas un p
asse muraille ":GOSUB1595:RETURN
215 A=VI(YY,XX)
220 '
225 IFA=0THEN290
230 IFA=1THEN300
235 IFA=2THEN310
240 IFA=3THEN345
245 IFA=4THEN385
250 IFA=5THEN450
255 IFA=6THEN470
260 IFA=7THEN485
265 IFA=8THEN510
270 IFA=9THEN570
275 IFA=10THEN605
280 IFA=11THEN635
285 GOTO660
290 'RUE
295 GOSUB960:BD$="Vous etes dans la rue
":IN=0:GOSUB1595:GOTO90
300 'Maison
305 GOSUB820:BD$="Vous etes devant une m
aison ":IN=1:GOSUB1595:GOTO90
310 'Cab. fonct
315 GOSUB1125:BD$="Vous etes devant une
cabine ":IN=1:GOSUB1595
320 IFRIGHT$(JO$,2)<>"OK"THEN325ELSE335
325 BD$="Mais vous n'avez pas de monnaie
,allez en chercher "
330 GOSUB1595:GOTO90
335 BD$="Vous avez compose le No mais ma
lheureusement....."
340 BD$=BD$+"Votre moitie est deja parti
e ":GOSUB1595:GOTO90
345 'Photographe
350 GOSUB1620:BD$=BD$+" photographe ":IN
=1:GOSUB1540:GOSUB1595
355 IFRIGHT$(JO$,2)<>"CI"THEN360
360 IFRIGHT$(JO$,2)<>"CA"THEN365ELSE370
365 BD$="Il n'a que 50 Fr de monnaie ":G
OSUB1595:GOTO90
370 BD$="Maintenant,allez chercher 10 Fr
 de monnaie "
375 JO$=JO$+"DI"
380 GOSUB1595:GOTO90
385 'Tabac
390 GOSUB1620:BD$=BD$+" Tabac ":IN=1:GOS
UB1540:GOSUB1595
395 IFRIGHT$(JO$,2)<>"CE"THEN400ELSE440
400 IFRIGHT$(JO$,2)<>"CB"THENGOTO435ELSE
405
405 BD$="Il n'a que des billets de 50 Fr
 ":GOSUB1595
410 BD$="Il vous propose une carte a 100
 Fr avec 2 billets de 50 Fr"
415 BD$=BD$+" Etes vous d'accord ? (O/N)
 ":GOSUB1595
420 IFTKEY("O")THENJO$=JO$+"CA":GOTO90
425 IFTKEY("N")THENGOTO90
430 GOTO420
435 BD$="Mais,vous n'avez pas d'argent !
 ":GOSUB1595:GOTO90
440 BD$="Vous avez maintenant 2 billets
de 50 Fr ":GOSUB1595:JO$=JO$+"CI"
445 GOTO90
450 'Restaurant
455 GOSUB1620:BD$=BD$+" Restaurant ":IN=
1:GOSUB1540:GOSUB1595
460 BD$="Il n'a pas de monnaie et vous j
ette avec son amabilite"
465 BD$=BD$+" coutumiere ":GOSUB1595:GOT
O90
470 'Pharmacie
475 GOSUB1620:BD$=BD$+"e Pharmacie ":IN=
1:GOSUB1540:GOSUB1595
480 BD$=" Pas de monnaie,allez vous fair
e pendre ailleurs ":GOSUB1595:GOTO90
485 'Cab a CARTE
490 GOSUB1620:BD$=BD$+"e cabine a carte
":IN=1:GOSUB1205:GOSUB1595
495 IFRIGHT$(JO$,2)<>"CA"THENGOTO500ELSE
505
500 BD$="Vous n'avez pas de carte,dommag
e ! ":GOSUB1595:GOTO90
505 GOTO335
510 'Distrib
515 GOSUB1620:BD$=BD$+" distributeur ":I
N=1:GOSUB1035:GOSUB1595
520 BD$="Vous introduisez votre Carte de
 Credit ":GOSUB1595:GOSUB550
525 BD$=" Votre code ":GOSUB1595:CONSOLE
3,1:LINEINPUTES$:ES=VAL(ES$)
530 IFES<>COTHENER=ER+1:GOTO535ELSEGOTO5
45
535 IFER<3GOTO525ELSEBD$="Vous attendez
le service de depannage : 2 Mn "
540 BD$=BD$+"de penalite ":GOSUB1595:FOR
PE=1TO30000:NEXT:ER=0:GOTO525
545 BD$=" Vous avez retire 200 Fr ":GOSU
B1595:JO$=JO$+"CB":GOTO90
550 FORJ=92TO78STEP-1
555 FORI=19TO4STEP-1
560 PRESET(J,I):NEXTI:NEXTJ
565 RETURN
570 'Cab en rade
575 GOSUB1620:BD$=BD$+"e cabine ":IN=1:G
OSUB1125:GOSUB1595
580 IFRIGHT$(JO$,2)<>"OK"THEN325ELSE585
585 BD$="Vous introduisez une piece ":GO
SUB1595
590 BD$="Mais suite a un derangement tec
hnique du a la malveillance des"
595 BD$=BD$+" Telecoms ":GOSUB1595
600 BD$="Vous n'avez pas de tonalite ":G
OSUB1595:GOTO90
605 'Boul
610 GOSUB1620:BD$=BD$+"e Boulangerie ":I
N=1:GOSUB1540:GOSUB1595
615 IFRIGHT$(JO$,2)<>"DI"THENGOTO620ELSE
GOTO625
620 BD$="Il n'a que 10 Fr de monnaie ":G
OSUB1595:GOTO90
625 BD$="Maintenant,courez dans la cabin
e la plus proche ":GOSUB1595
630 JO$=JO$+"OK":GOTO90
635 'Cord.
640 GOSUB1620:BD$=BD$+" Cordonnier ":IN=
1:GOSUB1540:GOSUB1595
645 IFRIGHT$(JO$,2)<>"CB"THENGOTO435
650 BD$="Vous avez maintenant 2 Billets
de 100 Fr ":GOSUB1595
655 JO$=JO$+"CE":GOTO90
660 'Gare RER
665 GOSUB1620:BD$=BD$+"e gare de RER ":G
OSUB1345:GOSUB1595:IN=1
670 BD$="Le prix du billet est de 8,40 F
r ":GOSUB1595
675 IFRIGHT$(JO$,2)<>"OK"THENGOTO480ELSE
GOTO680
680 BD$="OK,vous avez votre billet ":GOS
UB1595
685 GOSUB1425:BD$="Vous attendez le RER
sur le quai ":GOSUB1595:CT=CT+1
690 GOTO180
695 GE=INT(RND(1)*10)
700 IFGE>5THENBD$="Greve surprise ! ":GO
TO705ELSE710
705 BD$="2 mn d'attente ! ":GOSUB1595:FO
RPE=1TO30000:NEXT
710 GOSUB1475:BD$="Vous etes enfin dans
le RER ":GOSUB1595:CT=CT+1:GOTO180
715 IT=INT(RND(0)*10)
720 IFIT>5THENBD$="Incident technique !
":GOSUB1595
725 BD$="1 mn de penalite ! ":GOSUB1595
730 FORPE=1TO15000:NEXT
735 BD$="Vous etes enfin arrive,il est e
vident   que vous etes tres "
740 BD$=BD$+" rapide des qu'il est quest
ion de SEXE ! "
745 CLS:FORH=1TOLEN(BD$)
750 PRINTMID$(BD$,H,1);
755 BEEP-1,1:FORI=1TO30:NEXTI
760 NEXT:FORH=1TO1000:NEXT
765 CLS:PRINT,TAB(2)"Votre temps :";MID$
(TIME$,4,2);"Mn":END
770 CLS:C=84:GOSUB800:C=82:GOSUB800:C=79
:GOSUB800
775 C=80:GOSUB800:C=32:GOSUB800:C=84:GOS
UB800:C=65:GOSUB800
780 C=82:GOSUB800:C=68:GOSUB800:C=32:GOS
UB800:C=33:GOSUB800
785 GOTO790
790 GOSUB1260:BD$="Afflige(e) par cette
defaite,vous decidez"
795 BD$=BD$+" d'entrer dans les Ordres
.......":GOSUB1595:CLS:END
800 U$="":FORI=1TO23STEP3:FORJ=0TO1:U$=U
$+"&H"+MID$(FONT$(C),I+1,3):NEXTJ,I
805 MID$(U$,75,1)=",":FONT$(128)=LEFT$(U
$,39):FONT$(129)=MID$(U$,41,39)
810 LOCATE3+WW,1:PRINTCHR$(128);:LOCATE3
+WW,2:PRINTCHR$(129);:WW=WW+1
815 BEEPWW*2,1:RETURN
820 'Maison
825 CLS
830 LINE(8,0)-(16,0):LINE(27,0)-(39,0):L
INE(57,0)-(59,0)
835 LINE(74,0)-(86,0)
840 LINE(97,0)-(97,23):LINE(105,0)-(106,
0):PSET(57,1):PSET(59,1)
845 LINE(98,0)-(98,23):LINE(104,1)-(109,
1):PSET(57,2):PSET(59,2)
850 LINE(103,2)-(110,2):PSET(57,3):PSET(
59,3):LINE(102,3)-(111,3)
855 LINE(101,4)-(112,4):LINE(100,5)-(113
,5):LINE(100,6)-(113,6)
860 LINE(100,7)-(113,7):LINE(100,8)-(113
,8):LINE(8,9)-(16,9)
865 LINE(27,9)-(39,9):LINE(74,9)-(86,9):
LINE(101,9)-(112,9)
870 LINE(10,10)-(14,10):PSET(16,10):LINE
(27,10)-(30,10):PSET(33,10)
875 LINE(36,10)-(39,10):LINE(74,10)-(77,
10):PSET(80,10)
880 LINE(83,10)-(86,10):LINE(102,10)-(11
1,10):LINE(8,10)-(8,14)
885 LINE(16,10)-(16,14):LINE(11,11)-(13,
11):LINE(27,11)-(30,11)
890 LINE(33,10)-(33,14):LINE(36,11)-(39,
11):LINE(74,11)-(77,11)
895 LINE(80,10)-(80,14):LINE(83,11)-(86,
11):PSET(12,12):LINE(103,11)-(110,11)
900 LINE(37,12)-(39,12):LINE(74,12)-(76,
12):LINE(84,12)-(86,12)
905 LINE(104,12)-(109,12):LINE(11,13)-(1
3,13):LINE(27,13)-(28,13)
910 LINE(38,13)-(39,13):LINE(55,13)-(63,
13):LINE(27,12)-(29,12)
915 LINE(74,13)-(75,13):LINE(85,13)-(86,
13):LINE(105,13)-(105,23)
920 LINE(10,14)-(14,14):LINE(27,14)-(29,
14):LINE(37,14)-(39,14)
925 LINE(55,14)-(63,14):LINE(74,14)-(76,
14):LINE(84,14)-(86,14)
930 LINE(97,14)-(98,14):LINE(106,13)-(10
6,23):LINE(8,15)-(16,15)
935 LINE(27,15)-(39,15):LINE(55,15)-(56,
15):LINE(62,15)-(63,15)
940 LINE(74,15)-(86,15):LINE(107,13)-(10
7,23):LINE(108,13)-(108,23)
945 LINE(55,14)-(55,23):LINE(56,14)-(56,
23):LINE(62,14)-(62,23)
950 LINE(63,14)-(63,23):PSET(58,18):LINE
(0,23)-(119,23):PSET(58,3)
955 RETURN
960 'Rue
965 CLS
970 LINE(40,0)-(17,23):LINE(44,0)-(21,23
):LINE(0,23)-(119,23)
975 LINE(75,0)-(98,23):LINE(79,0)-(102,2
3):LINE(37,0)-(40,0)
980 LINE(40,0)-(40,3):LINE(79,0)-(82,0):
LINE(79,0)-(79,3):LINE(10,5)-(17,5)
985 LINE(8,6)-(10,6):PSET(7,7):PSET(20,7
):LINE(17,6)-(19,6)
990 LINE(8,8)-(10,8):LINE(17,8)-(19,8):L
INE(10,9)-(17,9):LINE(12,7)-(15,7)
995 LINE(17,19)-(20,19):LINE(99,19)-(102
,19):LINE(22,14)-(25,14)
1000 LINE(28,9)-(30,9):LINE(33,4)-(35,4)
:LINE(21,19)-(21,23)
1005 LINE(98,19)-(98,23):LINE(26,14)-(26
,18):LINE(31,9)-(31,13)
1010 LINE(36,4)-(36,8):LINE(94,14)-(97,1
4):LINE(89,9)-(91,9):LINE(84,4)-(86,4)
1015 LINE(93,14)-(93,18):LINE(88,9)-(88,
13):LINE(83,4)-(83,8)
1020 LINE(110,0)-(110,18):LINE(109,0)-(1
09,18):LINE(108,0)-(108,18)
1025 LINE(107,0)-(107,18):LINE(104,18)-(
113,18):LINE(105,17)-(112,17)
1030 LINE(106,16)-(111,16):RETURN
1035 'Distrib
1040 CLS
1045 LINE(25,0)-(95,0):LINE(24,1)-(22,3)
:LINE(95,1)-(97,3):LINE(96,1)-(98,3)
1050 LINE(25,1)-(23,3):LINE(39,2)-(45,2)
:LINE(87,3)-(92,3):LINE(37,4)-(39,4)
1055 FORI=4TO6:LINE(45,I)-(47,I):NEXT:LI
NE(98,4)-(98,20):LINE(80,5)-(90,5)
1060 LINE(51,6)-(58,6):LINE(79,6)-(91,6)
:LINE(50,7)-(59,7):FORI=7TO17
1065 LINE(78,I)-(92,I):NEXT:FORI=8TO9:LI
NE(49,I)-(51,I):LINE(58,I)-(60,I)
1070 NEXT:FORI=4TO12
```

Suite page 13

L'IMMEUBLE INFERNAL

VIC 20

Voleur particulier, participez au cambriolage singulier d'un immeuble pas ordinaire...

Jérôme HENNECART

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes (nécessité de l'extension 16 Ko). Un des quatre étages de l'immeuble préalablement choisi vous est montré vu de dessus (murs rouges, portes en blanc, coffres en jaune et vous en bleu). Le moyen d'ouvrir un coffre ou une porte (force ou intelligence) vous est à chaque fois demandé :
- Par la force : le coffre ou la porte disparaît au détriment de vos points de force.
- Par l'intelligence : vous devez découvrir un code (porte = 2 chiffres, coffre = 4 chiffres). Une fausse réponse entraînant une perte de 10 points d'intelligence et une indication de l'ordinateur.
Vous disposez des commandes suivantes : F1 (changement d'étage), "U" (monter), "M" (descendre), "K" (droite) et "H" (gauche).

LISTING 1

```
10 POKE642,32
20 POKE36869,240 POKE36866,PEEK(36
866)OR128
40 POKE648,30
50 POKE198,8 POKE631,76 POKE632,20
7 POKE633,34 POKE634,73 POKE635,34
 POKE636,44
55 POKE637,49 POKE638,13
60 POKE0,108 POKE1,0 POKE2,192 SYS
0
```

LISTING 2

```
10 REM PROGRAMME
20 REM     DE
30 REM HENNECART
40 REM  JEROME
50 POKE 36879,8 PRINT"" CLR
60 PRINT"*************************",
70 PRINT"L'IMMEUBLE INFERNAL.
";
80 PRINT"*************************";
90 PRINT" IMAGINE ET CONCU PAR"
100 PRINT"               ´"
110 PRINT"    HENNECART J
EROME"
120 PRINT"=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=
-";
125 REM * REGLE *
130 INPUT"REGLE(O/N)";O$
140 IF O$="O"ORO$="OUI"THEN 160
150 GOTO240
160 PRINT"          REGLE"
170 PRINT"          "
180 PRINT"VOUS ETES DANS UN "
190 PRINT"IMMEUBLE.VOUS DEVEZ LE
"
200 PRINT"CAMBRIOLER."
210 PRINT"ATTENTION AUX PIEGES."
230 PRINT"VEUILLEZ PATIENTER SV
P"
235 REM * GENERATEUR *
240 X=4096+64*8
250 FOR T=4096TO6144 POKE T,PEEK(T
+28672) NEXTT
260 READ A
280 IF A=-1THEN 400
290 POKE X,A
300 X=X+1 GOTO 260
310 DATA 66,129,153,126,60,24,0,0
320 DATA 0,0,24,60,126,153,129,66
330 DATA 96,144,24,60,60,24,144,96
340 DATA 6,9,24,60,60,24,9,6
350 DATA 255,129,129,129,129,129,2
55,24
360 DATA 0,191,191,191,0,253,253,2
53,-1
400 PRINT"" CLR POKE 36869,252 PO
KE 36879,8
405 F=500 I=500 C=64 P=8020 TI$="0
00000"
407 REM * HIMMEUBLE *
410 PRINT"
420 PRINT"
430 PRINT"
440 PRINT"      ————————————"
450 PRINT"      ———       ———
—"
460 PRINT"      ———       ———
—"
470 PRINT"      ————————————"
475 PRINT"      ————————————"
480 PRINT"      ———       ———
—"
490 PRINT"      ———       ———
—"
500 PRINT"      ————————————"
505 PRINT"      ————————————"
510 PRINT"      ———       ———
—"
520 PRINT"      ———       ———
—"
530 PRINT"      ————————————"
535 PRINT"      ————————————"
540 PRINT"      ———       ———
—"
550 PRINT"      ———       ———
—"
560 PRINT"      ————————————"
565 PRINT"      ——————     ————"
580 PRINT"      ETAGE DESIRE?";
590 GET A$ IF A$="0"THEN590
600 IF A$="1"THEN650
610 IF A$="2"THEN820
620 IF A$="3"THEN1000
630 IF A$="4"THEN1180
640 GOTO590
645 REM * ETAGE 1 *
650 PRINT"
              - - -          -";
660 PRINT"          - -
-";
670 PRINT"              - -
-";
680 PRINT"          - - -        -"
;
690 PRINT"             -
-";
700 PRINT"—————         - ———
——";
710 PRINT"
  -";
720 PRINT"      -  - - -       -"
;
730 PRINT"      -  - - -       -"
;
740 PRINT"      -   - -
-";
750 PRINT"
-";
760 PRINT"      -   - -
-";
770 PRINT"      -   -
";
780 PRINT"      -
-";
790 PRINT"      -   - -
-";
800 PRINT"————————————————————
;
810 GOTO 1350
815 REM * ETAGE 2 *
820 PRINT"
";
830 PRINT"
-";
840 PRINT"
";
850 PRINT"
-";
860 PRINT"      -       -
-";
870 PRINT"      -
-";
880 PRINT"      -     -
;
890 PRINT"      ———
-";
900 PRINT"      - -
;
910 PRINT"
-";
920 PRINT"      - -
;
930 PRINT"      - -
-";
940 PRINT"      -
";
950 PRINT"      - -      - -
-";
960 PRINT"      -       -
-";
970 PRINT"      -
;
980 PRINT"————————————————————
;
990 GOTO 1350
995 REM * ETAGE 3 *
1000 PRINT"
-";
1010 PRINT"
";
1020 PRINT"      - - -     - -
";
1030 PRINT"      - - - - - - -
";
1040 PRINT"
 -";
1050 PRINT"      —       —  - -   - -
1060 PRINT"      -       - - -
1070 PRINT"————————————————————
1080 PRINT"      -      - -
-";
1090 PRINT"      —————
-";
1100 PRINT"
1110 PRINT"      ———      ———
1120 PRINT"      - -        -
1130 PRINT"
1140 PRINT"      - -
1150 PRINT"      - -
1160 PRINT"————————————————————
1170 GOTO 1350
1175 REM * ETAGE 4 *
1180 PRINT"
1190 PRINT"
-";
1200 PRINT"      - -
-";
1210 PRINT"
-";
1220 PRINT"
";
1230 PRINT"
-";
1240 PRINT"
-";
1250 PRINT"
";
1260 PRINT"      - - -
";
1270 PRINT"      -
-";
1280 PRINT"      - - -
-";
1290 PRINT"      -  -          -
";
1300 PRINT"      - -
";
1310 PRINT"      -    - -
-";
1320 PRINT"      - - -         -
1330 PRINT"      - - -         -
1340 PRINT"————————————————————
";
```

Suite page 14

CANON X07

Suite de la page 12

```
1075 LINE(37,I)-(39,I):NEXT:LINE(58,10)-
(60,10):LINE(45,11)-(47,11)
1080 LINE(58,11)-(59,11):LINE(45,12)-(47
,12):LINE(49,12)-(58,12)
1085 LINE(38,13)-(46,13):LINE(49,13)-(59
,13):LINE(39,14)-(45,14)
1090 FORI=14TO18:LINE(49,I)-(51,I):LINE(
58,I)-(60,I):NEXT
1095 LINE(79,18)-(91,18):LINE(50,19)-(59
,19):LINE(80,19)-(90,19)
1100 LINE(51,20)-(58,20):LINE(22,20)-(24
,22):LINE(23,20)-(25,22)
1105 LINE(25,23)-(95,23):LINE(97,20)-(95
,22):LINE(98,20)-(96,22)
1110 LINE(22,4)-(22,20):LINE(38,3)-(46,3
):LINE(49,10)-(51,10)
1115 LINE(49,11)-(59,11)
1120 RETURN
1125 'Cab á pieces
1130 CLS
1135 CIRCLE(47,22),3:FORI=0TO12:LINE(I,0
)-(I,23):NEXT
1140 FORI=106TO119:LINE(I,0)-(I,23):NEXT
:LINE(39,0)-(39,23):LINE(40,0)-(40,23)
1145 LINE(80,0)-(80,23):LINE(81,0)-(81,2
3):FORI=45TO48:LINE(I,2)-(I,17):NEXT
1150 LINE(44,14)-(44,16):LINE(49,14)-(49
,16):LINE(44,3)-(44,5)
1155 LINE(49,3)-(49,5):LINE(70,19)-(76,1
9):LINE(70,19)-(70,23)
1160 LINE(76,19)-(76,23):LINE(55,1)-(55,
4):LINE(54,6)-(56,6):LINE(54,6)-(54,16)
1165 LINE(56,6)-(56,16):LINE(54,16)-(56,
16):LINE(58,6)-(60,6)
1170 LINE(58,6)-(58,16):LINE(60,6)-(60,1
6):LINE(58,16)-(60,16)
1175 LINE(62,6)-(64,6):LINE(62,6)-(62,16
):LINE(64,6)-(64,16)
1180 LINE(62,16)-(64,16):LINE(59,2)-(59,
4):LINE(63,2)-(63,4)
1185 LINE(66,6)-(68,6):LINE(66,6)-(66,16
):LINE(68,6)-(68,16)
1190 LINE(66,16)-(68,16):CONSOLE3,1:CLS:
CONSOLE0,4
1195 RETURN
1200 RETURN
1205 'Cab a carte
1210 CLS
1215 FORI=0TO12:LINE(I,0)-(I,23):NEXT:FO
RI=106TO119:LINE(I,0)-(I,23):NEXT
1220 FORI=39TO40:LINE(I,0)-(I,23):NEXT:L
INE(44,20)-(44,22):LINE(49,20)-(49,22)
1225 LINE(44,9)-(44,11):LINE(49,9)-(49,1
1):FORI=80TO81:LINE(I,0)-(I,23):NEXT
1230 FORI=45TO48:LINE(I,8)-(I,23):NEXT
1235 LINE(64,3)-(76,3):LINE(64,3)-(64,5)
:LINE(76,3)-(76,5)
1240 LINE(64,5)-(76,5):FORI=65TO74STEP3:
FORJ=7TO13STEP2:LINE(I,J)-(I+1,J)
1245 NEXTJ:NEXTI:LINE(43,4)-(51,4)
1250 RETURN
1255 RETURN
1260 'Eglise (FIN)
1265 CLS
1270 FORI=86TO87:LINE(I,6)-(I,23):NEXT:L
INE(88,9)-(88,23)
1275 FORI=89TO90:LINE(I,6)-(I,23):NEXT:L
INE(88,0)-(86,6)
1280 LINE(88,0)-(90,6):LINE(86,5)-(89,5)
:LINE(88,2)-(88,4)
1285 FORI=1TO6:LINE(90,I+6)-(113+I,I+6):
NEXT:FORI=13TO14
1290 LINE(90,I)-(119,I):NEXT:FORI=15TO19
:LINE(114,I)-(119,I):NEXT
1295 FORI=20TO23:LINE(90,I)-(119,I):NEXT
:FORI=20TO23:LINE(90,I)-(105,I)
1300 NEXT:FORI=15TO20:LINE(90,I)-(100,I)
:NEXT:LINE(107,11)-(107,20)
1305 LINE(101,17)-(115,17):LINE(0,10)-(8
7,10):LINE(0,9)-(45,9)
1310 LINE(0,8)-(44,8):LINE(1,7)-(41,7):L
INE(3,6)-(40,6):LINE(4,5)-(33,5)
1315 LINE(6,4)-(32,4):LINE(7,3)-(31,3):L
INE(8,2)-(30,2):LINE(9,1)-(29,1)
1320 LINE(12,0)-(28,0):LINE(0,23)-(119,2
3):FORI=20TO22:LINE(50,I)-(59,I)
1325 NEXT:FORI=54TO55:LINE(I,12)-(I,20):
NEXT
1330 FORI=13TO14:LINE(52,I)-(57,I):NEXT
1335 RETURN
1340 RETURN
1345 'Gare
1350 CLS
1355 LINE(0,7)-(9,7):LINE(9,7)-(25,23):F
ORI=3TO4:LINE(I,8)-(I,23):NEXT
1360 LINE(0,23)-(119,23):LINE(14,12)-(14
,23):LINE(15,13)-(15,23)
1365 LINE(0,4)-(9,4):LINE(9,4)-(25,20):F
ORI=2TO8STEP3:LINE(I,5)-(I,6):NEXT
1370 LINE(12,7)-(12,9):LINE(17,12)-(17,1
4):LINE(22,17)-(22,19)
1375 LINE(26,20)-(28,20):LINE(27,21)-(27
,23):LINE(60,9)-(60,22)
1380 LINE(100,9)-(100,22):LINE(60,9)-(10
0,9):LINE(74,11)-(76,11)
1385 LINE(78,11)-(80,11):LINE(82,11)-(84
,11):LINE(74,11)-(74,15)
1390 LINE(78,11)-(78,15):LINE(82,11)-(82
,15):LINE(76,11)-(76,13)
1395 LINE(84,11)-(84,13):LINE(74,13)-(76
,15):LINE(82,13)-(84,15)
1400 LINE(78,15)-(80,15):LINE(78,13)-(79
,13):LINE(74,17)-(84,17)
1405 LINE(74,18)-(74,22):LINE(84,18)-(84
,22):LINE(79,18)-(79,22)
1410 FORI=78TO80STEP2:LINE(I,20)-(I,21):
NEXT
1415 FORI=1TO2:LINE(60+I,9-I)-(100-I,9-I
):NEXT
1420 RETURN
1425 'Quai de gare
1430 CLS
1435 LINE(0,23)-(119,23):LINE(0,19)-(119
,19):LINE(0,18)-(119,18)
1440 LINE(0,14)-(119,14):LINE(0,7)-(119,
7):FORI=2TO119STEP5:LINE(I,8)-(I,14)
1445 NEXT:LINE(34,15)-(34,16):LINE(66,15
)-(66,16):FORI=13TO14
1450 LINE(32,I)-(68,I):NEXT:FORI=10TO11:
LINE(32,I)-(68,I):NEXT
1455 FORI=7TO8:LINE(32,I)-(68,I):NEXT:FO
RI=0TO14:LINE(105,I)-(119,I):NEXT
1460 FORI=112TO113:LINE(I,15)-(1,16):NEX
T
1465 FORI=3TO119STEP6:PSET(I,20):NEXT
1470 RETURN
1475 'Interieur RER
1480 CLS
1485 LINE(0,23)-(119,23):FORI=8TO19:LINE
(0,I)-(14,I):LINE(22,I)-(40,I)
1490 LINE(105,I)-(119,I):LINE(79,I)-(97,
I):NEXT
1495 FORI=20TO22:LINE(0,I)-(15,I):LINE(2
1,I)-(41,I):LINE(104,I)-(119,I)
1500 LINE(78,I)-(98,I):NEXT:FORI=21TO22:
LINE(16,I)-(21,I):LINE(99,I)-(103,I)
1505 NEXT:FORI=15TO22:LINE(54,I)-(64,I):
NEXT:FORI=5TO14
1510 LINE(49,I)-(69,I):NEXT:FORI=3TO4:LI
NE(0,I)-(35,I):LINE(84,I)-(119,I)
1515 NEXT:PSET(36,4):PSET(83,4):FORI=35T
O36:LINE(I,5)-(I,8)
1520 LINE(I+47,5)-(I+47,8):NEXT:FORI=9TO
10:LINE(45,I)-(53,I)
1525 LINE(65,I)-(73,I):NEXT:FORI=45TO46:
LINE(I,2)-(I,9):LINE(I+27,2)-(I+27,9)
1530 NEXT:FORI=0TO1:LINE(45,I)-(73,I):NE
XT
1535 RETURN
1540 'Magasins
1545 CLS
1550 LINE(0,23)-(119,23):LINE(4,7)-(14,7
):LINE(4,12)-(14,12)
1555 LINE(4,8)-(4,11):LINE(14,8)-(14,11)
:LINE(9,8)-(9,11)
1560 LINE(30,8)-(30,22):LINE(50,8)-(50,2
2):LINE(30,7)-(50,7)
1565 LINE(40,8)-(40,22):FORI=39TO41STEP2
:LINE(I,14)-(I,16):NEXT
1570 FORI=7TO17STEP10:LINE(70,I)-(110,I)
:NEXT
1575 FORI=70TO110STEP10:LINE(I,8)-(I,16)
:NEXT
1580 FORI=14TO16:LINE(107,I)-(109,I):NEX
T:LINE(106,13)-(109,13)
1585 FORI=2TO117STEP6:PSET(I,0):PSET(I+1
,0):NEXT
1590 RETURN
1595 CONSOLE3,1:CLS:CONSOLE0,4
1600 FORX=1TOLEN(BD$)
1605 LOCATE1,3:PRINTMID$(BD$,X,16);:BEEP
1,1
1610 IFX=1THENFORI=1TO200:NEXT
1615 NEXT:BD$="":RETURN
1620 BD$="Vous etes devant un":RETURN
```

COURSE D'ESCARGOTS

VIC 20

Etonnante rivalité sportive entre gastéropodes...

David DUVAUCHELLE

```
1 PRINT""
5 S1=0:S2=0
6 GOSUB 9000
10 PRINT""
30 POKE36878,15
37 FORVV=7680TO7701:POKEVV,3:POKEV
V+30720,0:NEXTVV
38 FORVV=8164TO8185:POKEVV,3:POKEV
V+30720,0:NEXTVV
40 X=7702
50 FORN=1TO50
55 H=INT(RND(0)*461)
60 POKEX+H,6:POKE(X+H)+30720,5
70 NEXTN
80 FORDD=7702TO8142STEP22:POKEDD,4
:POKEDD+30720,2:NEXTDD
81 FOREE=7723TO8163STEP22:POKEEE,5
:POKEEE+30720,2:NEXTEE
100 P1=7702+22*(INT(RND(0)*21))
110 P2=7723+22*(INT(RND(0)*21))
120 POKEP1,0:POKEP1+30720,0
130 POKEP2,1:POKEP2+30720,0
140 GETA$
145 IFA$="X"THENP1=P1+1:POKEP1-1,2
:POKE36876,200
150 IFA$="A"THENP1=P1-21:POKEP1+21
,2:POKE36876,210
155 IFA$="Z"THENP1=P1+23:POKEP1-23
,2:POKE36876,220
160 IFA$=";"THENP2=P2-23:POKEP2+23
,2:POKE36875,200
170 IFA$="/"THENP2=P2+21:POKEP2-21
,2:POKE36875,210
175 IFA$="."THENP2=P2-1:POKEP2+1,2
:POKE36875,220
177 POKE36876,0:POKE36875,0
180 IFPEEK(P1)=3THEN300
185 IFPEEK(P2)=3THEN400
190 IFPEEK(P1)=6THEN500
195 IFPEEK(P2)=6THEN600
196 IFPEEK(P1)=2THEN700
197 IFPEEK(P2)=2THEN800
198 IFPEEK(P1)=5THEN900
199 IFPEEK(P2)=4THEN1000
200 GOTO120
300 GOSUB2000
310 PRINT"LE JOUEUR 1 A HEU
RTE LE BORD DE L'ECRAN"
320 S2=S2+1
330 GOTO5000
400 GOSUB2000
410 PRINT"LE JOUEUR 2 A HEU
RTE LE BORD DE L'ECRAN"
420 S1=S1+2
430 GOTO5000
500 GOSUB2000
510 PRINT"LE JOUEUR 1 EST
RENTREDANS UN TUE LIMACE"
520 S2=S2+1:GOTO5000
600 GOSUB2000
610 PRINT"LE JOUEUR 2 EST
RENTREDANS UN TUE LIMACE"
620 S1=S1+1:GOTO5000
700 GOSUB2000
710 PRINT"LE JOUEUR 2 A HE
URTELE JOUEUR 1"
720 S2=S2+1:GOTO5000
800 GOSUB2000
810 PRINT"LE JOUEUR 1 A HE
URTELE JOUEUR 2"
820 S1=S1+1:GOTO5000
900 FORN=128TO255:POKE36874,N:NEXT
N:POKE36874,0
910 PRINT"LE JOUEUR 1 A REUS
SI ATTEINDRE L'AUTRE BORD"
920 S1=S1+1:GOTO5000
1000 FORN=128TO255:POKE36874,N:NEX
TN:POKE36874,0
1010 PRINT"PLAYER TWO HAS MA
DE ITTO THE OTHER SIDE"
1020 S2=S2+1:GOTO5000
2000 FORN=200TO128STEP-1:POKE36874
,N:NEXTN:POKE36874,0
2010 POKE36879,27:RETURN
5000 PRINT"JOUEUR 1      JOUEUR
 2"
5010 PRINT""S1""S2"
5020 IFS2=3THEN6000
5030 IFS1=3THEN7000
5040 PRINT"APPUYER SUR LA"
5041 PRINT"BARRE D'ESPACE"
5050 GETZ$:IFZ$=" "THEN10
5060 GOTO5050
6000 PRINT"LE JOUEUR 2 A GAGNE"
6010 GOTO7010
7000 PRINT"LE JOUEUR 1 A GAGNE"
7010 PRINT"APPUYEZ SUR LA BARRE
D'ESPACE POUR JOUER"
7020 GETZ$:IFZ$=" "THENPOKE36869,2
40:RUN
7030 GOTO7020
9000 REM INSTRUCTIONS
9010 PRINT"COURSE D'ESCARGOTS
"
9020 PRINT"CE JEU EST FAIT POUR
2":PRINT"JOUEURS.LE JOUEUR 1":PRI
NT" EST  A GAUCHE DE"
9030 PRINT"L'ECRAN ET LE JOUEUR":
PRINT"2 SUR LA DROITE.LE":PRINT"
BUT DE CE JEU EST "
9040 PRINT"D'ATTEINDRE L'AUTRE":
   PRINT"COTE DE L'ECRAN"
9050 PRINT"TAPEZ UNE TOUCHE"
9060 GETZ$:IFZ$=""THEN9060
9070 PRINT"NE PAS HEURTER LE HA
UT"
9071 PRINT"ET LE BAS DE L'ECRAN":
PRINT"OU VOTRE PARTENAIRE"
9090 PRINT"OU LES TUES LIMACES"
9100 PRINT"JOUEUR 1     JOUEUR 2"
9110 PRINT"A-MONTER     ;-MONTER"
9120 PRINT"Z-DESCENDRE /-DESCENDRE
"
9130 PRINT"X-DROITE     .-GAUCHE"
9150 PRINT"APPUYEZ SUR LA BARRE":
   PRINT"D'ESPACE POUR JOUER"
9160 GETZ$:IFZ$=" "THENGOTO9200
9170 GOTO9160
9200 FORI=7168TO7175:READP1:POKEI,
P1:NEXTI
9210 DATA0,112,248,249,250,251,114
,127
9220 FORI=7176TO7183:READP2:POKEI,
P2:NEXTI
9230 DATA0,14,31,159,95,223,206,25
4
9240 FORI=7184TO7191:READV:POKEI,V
:NEXTI
9250 DATA0,0,0,0,0,0,24,0
9260 FORI=7192TO7199:READVV:POKEI,
VV:NEXTI
9270 DATA0,0,0,255,255,0,0,0
9280 FORI=7200TO7207:READDD:POKEI,
DD:NEXTI
9290 DATA2,2,2,2,2,2,2,2
9300 FORI=7208TO7215:READEE:POKEI,
EE:NEXTI
9310 DATA64,64,64,64,64,64,64,64
9320 FORI=7216TO7223:READX:POKEI,X
:NEXTI
9330 DATA0,128,64,192,255,63,63,0
9340 POKE36869,255:RETURN
```

VIC 20

Suite de la page 13

```
1350 IF PEEK(197)=51 AND PEEK(P-22
)=32 THEN C=64:P=P-22:POKE P+22,32
:F=F-1
1355 REM * JEU *
1360 IF PEEK(197)=36 AND PEEK(P+22
)=32 THEN C=65:P=P+22:POKE P-22,32
:F=F-1
1370 IF PEEK(197)=44 AND PEEK(P+1)
=32 THEN C=67:P=P+1:POKE P-1,32:F=
F-1
1380 IF PEEK(197)=43 AND PEEK(P-1)
=32 THEN C=66:P=P-1:POKE P+1,32:F=
F-1
1390 IF PEEK(197)=44 AND PEEK(P+1)
=102 THEN O=1:GOTO 5010
1400 IF PEEK(197)=39 THEN PRINT""
:P=8020:GOTO410
1410 IF PEEK(197)=43AND PEEK(P-1)=
102THEN O=-1:GOTO 5010
1420 IF PEEK(197)=51AND PEEK(P-22)
=102 THEN O=-22:GOTO 5010
1430 IF PEEK(197)=36AND PEEK(P+22)
=102 THEN O=22:GOTO 5010
1440 IF F=<0 THEN 7000
1450 IF VAL(TI$)=>003000THEN8000
1460 IF PEEK(197)=44 AND PEEK(P+1)
=68 THEN O=1:GOTO 6000
1470 IF PEEK(197)=43AND PEEK(P-1)=
68 THEN O=-1:GOTO 6000
1480 IF PEEK(197)=51AND PEEK(P-22)
=68  THEN O=-22:GOTO 6000
1490 IF PEEK(197)=36AND PEEK(P+22)
=68  THEN O=22:GOTO 6000
4000 POKE P,C:POKE P+30720,6
4960 PRINT"FO
RCE:";F
4970 PRINT"SCO
RE:";S
4980 PRINT"I
NTELLIGENCE:";I
4990 PRINT"
TEMPS:";TI$
5000 GOTO 1350
5010 GOSUB10010
5040 PRINT"IL Y
 A UNE PORTE."
5050 PRINT"1.O
UVERTURE PAR FORCE"
5060 PRINT"2.
OUVERTURE PAR            INTELLIGENC
E"
5070 GETX$
5080 IF X$="1" THEN POKE P+O,32:F=
F-100:GOSUB 10010:GOTO1390
5090 IF X$="2" THEN5110
5100 GOTO 5070
5110 GOSUB 10010
5120 PRINT"TROUV
ER LA COMBINAISON";
5130 PRINT"QUI EST DE 2 CHIFFRES"
5140 RP=INT(RND(1)*99)
5150 INPUT"COMBINAISON";Q
5155 IF I=<0 THEN I=0:GOTO 5210
5160 IF Q<RP THEN PRINT"PLUS GRAND
":I=I-10:PRINT"
":GOTO5150
5170 IF Q>RP THEN PRINT"PLUS PETIT
":I=I-10:PRINT"
":GOTO5150
5180 IF Q=RP THEN 5200
5190 GOTO 5160
5200 POKE P+O,32:S=S+10:GOSUB 1001
0:GOTO4000
5210 GOSUB 10010
5220 PRINT"VOUS
 N'AVEZ PLUS"
5230 PRINT"D'INTELLIGENCE."
5240 PRINT"APPUYEZ SUR UNE F3"
5245 GET X$
5250 IF X$=""THENGOSUB10010:GOTO
1350
5260 GOTO5245
6000 GOSUB 10010
6010 PRINT"IL Y
 A UN COFFRE."
6020 PRINT"1.OUVERTURE PAR FORCE"
6030 PRINT"2.OUVERTURE PAR
INTELLIGENCE"
6040 GET X$
6050 IFX$="1"THEN6100
6060 IFX$="2" THEN6130
6070 GOTO6040
6100 F=F-300:POKE P+O,32:S=S+100
6110 I=I+INT(RND(1)*100):F=F+INT(R
ND(1)*100)
6120 GOSUB 10010:GOTO 1350
6130 GOSUB 10010
6140 PRINT"TOUVE
R LA COMBINAISON ";
6150 PRINT"QUI EST DE 4 CHIFFRES"
6160 RP=INT(RND(1)*9999)
6170 INPUT"COMBINAISON";Q
6180 IF I=<0 THEN I=0:GOTO 5210
6190 IF Q<RP THEN PRINT"PLUS GRAND
":I=I-10:PRINT"
":GOTO6170
6200 IF Q>RP THEN PRINT"PLUS PETIT
":I=I-10:PRINT"
":GOTO6170
6210 IF Q=RP THEN 6230
6220 GOTO 6180
6230 POKE P+O,32
6240 S=S+150:F=F+INT(RND(1)*100):I
=I+INT(RND(1)*100)
6250 GOSUB 10010:GOTO1350
6990 REM * FORCE 0 *
7000 PRINT""
7010 PRINT"
";
7020 PRINT"
";
7030 PRINT"   VOUS N'AVEZ PLUS
 -";
7040 PRINT"     DE FORCE
 -";
7050 PRINT"    VOUS ETES MORT
 -";
7060 PRINT"
";
7070 PRINT"
";
7080 FOR T=254TO135STEP-0.5:POKE 3
6878,15:POKE 36876,T:NEXTT
7090 POKE 36878,0:POKE 36876,0
7100 PRINT"SCORE:";S
7110 IF HS<S THEN HS=S:INPUT "VOTR
E NOM";N$
7120 PRINT"LE PLUS HAUT SCORE"
7130 PRINT"EST DE ";HS" POINTS"
7140 PRINT"IL EST DETENU PAR ":PRI
NT ""N$
7150 INPUT"UNE AUTRE";O$
7160 IF O$="O"OR O$="OUI"THEN POKE
 36879,8:PRINT"":S=0:GOTO405
7170 FOR T=128TO250STEP2:POKE 3687
8,15:POKE 36876,T:NEXTT:POKE 36878
,0:POKE 36876,0
7180 END
7990 REM*TEMPS FINI*
8000 PRINT""
8010 PRINT"
";
8020 PRINT"
";
8030 PRINT"   VOTRE TEMPD EST
 -";
8040 PRINT"      ECOULE
 -";
8050 PRINT"
";
8060 PRINT"
";
8070 FORT=128TO250:POKE 36878,15:P
OKE 36876,T:NEXTT:POKE 36878,0:POK
E 36876,0
8080 PRINT"SCORE:";S
8090 GOTO 7110
10010 PRINT"
                  "
10015 PRINT"
                  ";
10020 PRINT"
                  "
10030 PRINT"
                  "
10040 PRINT"
                  ":RETURN
```

FOX

MO5

Voici l'histoire de FOX, brave toutou à sa mémère, qui décida un beau jour de faire provision de nonos dans un lieu néfaste envahi de champignons mortels...

Pascal GABRIEL

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes (le second sous le nom de "FOX P"). Les règles sont incluses dans la présentation.

LISTING 1

```
10 '
20 '         ##################
30 '         # REGLES DU JEU #
40 '    5/86 #       FOX       # GABRIEL P
50 '         ##################
60 '
70 CLEAR,40793,10:FORT=40800TO40856:READ
A$:POKET,VAL("&H"+A$):NEXT:POKE&H2061,&H
9F:POKE&H2062,&H60
80 DATA34,3F,B6,9F,5A,81,04,2E,06,7C,9F,
5A,35,3F,3B,7F,9F,5A,B6,A7,C0,8A,01,B7,A
7,C0,8E,00,00,A6,84,B7,9F,5B,5F,A6,01,A7
,80,5Q,C1,27,26,F7,B6,9F,5B,A7,80,8C,01,
38
90 DATA 25,E7,35,3F,3B
100 DEFGR$(0)=24,52,215,243,31,6,4,12
110 DEFGR$(1)=0,0,252,250,218,26,10,57
120 DEFGR$(2)=0,0,63,95,91,88,80,156
130 DEFGR$(3)=24,44,235,207,248,96,32,48
140 DEFGR$(4)=146,138,82,145,72,36,18,33
150 DEFGR$(5)=198,87,23,64,240,194,28,35
160 DEFGR$(6)=48,112,240,248,31,15,14,12
170 DEFGR$(7)=124,94,15,31,59,113,227,19
2
180 DEFGR$(8)=96,240,248,127,127,248,240
,96
190 DEFGR$(9)=6,15,31,254,254,31,15,6
200 CONSOLE0,24,0,0
210 CLS:LOCATE0,0,0
220 SCREEN7,0,0
230 ATTRB1,0:LOCATE9,0,0
240 PRINTGR$(2)+GR$(3)+"  FOX  "+GR$(0)+
GR$(1);
250 BOX(105,0)-(214,7)
260 CONSOLE1,24,0,1:LOCATE0,0,0
270 POKE&H2063,3
280 COLOR12:ATTRB0,0
290 CONSOLE21,24
300 ATTRB1,1:LOCATE7,24:PRINT"FOX ";:ATT
RB0,1:PRINT"est un chien ruse"
310 PRINT"                qui adore les os !"
;
320 ATTRB1,1:LOCATE0,12:COLOR7:PRINTGR$(
2)+GR$(3);:ATTRB0,0:COLOR3:LINE(4,12)-(3
7,12)GR$(6)
330 ATTRB1,0:COLOR7
340 LOCATE0,11:PRINT"  ";
350 FORI=0 TO 34 STEP2 :LOCATEI,12,0:PRI
NT" "+GR$(2)+GR$(3);
360 PLAY"O1T1L2LAPSIPSOPREPDO#":NEXT
370 LOCATE36,12,0:ATTRB1,1:PRINTGR$(2)+G
R$(3)
380 GOSUB1230
390 COLOR7:ATTRB1,1
400 CLS:LOCATE36,12,0:PRINTGR$(0)+GR$(1)
;:COLOR12
410 ATTRB0,1:LOCATE0,24:PRINT" Et il vie
nt de decouvrir un souterrain
qui en est rempli !";
420 COLOR10:LINE(0,13)-(39,13)GR$(4)
430 LINE(0,9)-(39,9)GR$(4)
440 LOCATE0,12:ATTRB0,0:COLOR3:PRINT"
    "+GR$(6)+GR$(6)+GR$(6)+GR$(6)+GR$(6
)+GR$(6)+"         ";:COLOR1:PRINTGR$(7)+GR
$(7)+"  "+GR$(7)+GR$(7);
450 COLOR10:LINE(33,10)-(33,12)GR$(4)
460 GOSUB1230
470 CLS:ATTRB0,1:LOCATE0,23,0:COLOR12:PR
INT"      Mais il y a des obstacles !"
480 ATTRB1,1:COLOR7:LOCATE34,12,0:PRINTG
R$(0)+GR$(1)+" ";
490 GOSUB 1230
500 ATTRB0,1:LOCATE0,24,0:COLOR12
510 PRINT"  Pour aider FOX a les detruir
e appuyez            sur 'action'";
520 ATTRB1,1:COLOR7:LOCATE34,12,0:PRINTG
R$(0)+GR$(1)+" ";
530 FORA=1 TO 20
540 LOCATE32,12:COLOR,,1:PRINTGR$(5):PLA
Y"A8T1L1DODOREDOSOREDOSOREDO"
550 NEXT
560 LOCATE32,12:PRINT" ";
570 GOSUB1230
580 COLOR12:ATTRB0,1:PRINT:LOCATE0,24,0
590 PRINT"Il vaut mieux eviter les champ
ignons et  ne pas s'en approcher trop lo
ngtemps !";
600 ATTRB1,1:COLOR7:LOCATE32,12:PRINTGR$
(0)+GR$(1)+" ";
610 PLAY"L10PP"
620 ATTRB1,1:COLOR7:LOCATE30,12:PRINTGR$
(0)+GR$(1)+" ";
630 PLAY"PP"
640 LOCATE28,12:PRINT"   "
650 ATTRB1,0:COLOR7:LOCATE26,11:PRINTGR$
(0)+GR$(1)+" ";
660 PLAY"PP"
670 FOR I=24 TO 17 STEP -1
680 LOCATEI,11:PRINTGR$(0)+GR$(1)+" ";
690 PLAY"PP"
700 NEXT
710 LOCATE 17,11:PRINT"  ";
720 ATTRB0,1:LOCATE 16,12:PRINTGR$(0)+GR
$(1);
730 PLAY"PP"
740 LOCATE14,12:ATTRB1,1:PRINTGR$(0)+GR$
(1);
750 GOSUB1230
760 CLS:COLOR12:ATTRB0,1
770 PRINT"   Mais un danger subsiste :le
 piege                invisible !!";
780 FOR I=12 TO 5 STEP-1
790 COLOR7:ATTRB1,1:LOCATEI,12,0:PRINTGR
$(0)+GR$(1)+" ";
800 PLAY"L2DOPSIPLAPREPDOPSOP"
810 NEXT
820 COLOR7,1:LOCATE5,12,0:PRINTGR$(0)+GR
$(1);
830 FORI=1 TO 20:COLOR,,1:LOCATE5,12,0:P
RINTGR$(0)+GR$(1);:FORA=1 TO 25:NEXT:NEX
T
840 COLOR7,0:LOCATE5,12,0:PRINTGR$(0)+GR
$(1);
850 FORI=1 TO 30:LOCATE 5,12,0:ATTRB1,1:
COLOR7:PRINTGR$(0)+GR$(1);
860 LOCATE5,12,0:COLOR3:PRINTGR$(8)+GR$(
9);:FOR A= 1 TO 5:NEXT
870 NEXT
880 FOR A=1 TO 20
890 LOCATE5,12,0:COLOR,,1:PRINTGR$(5)+GR
$(5):PLAY"A8T1L1DODOREDOSOREDOSOREDO"
900 NEXT
910 LOCATE5,12,0:PRINT"  ";
920 GOSUB1230
930 CLS:ATTRB0,0:CONSOLE1,24,0,0:CLS:SCR
EEN12,0,0:PRINT
940 PRINT"Le jeu possede 3 tableaux de d
epart."
950 PRINT"Vous pouvez en rajouter en les
 entrant  en datas sous la forme suivant
e:"
960 PRINT:PRINT"*  <=> une paroi de la s
alle"
970 PRINT"O  <=> un os
980 PRINT"T  <=> un champignon tueur"
990 PRINT"-  <=> un espace vide
1000 PRINT:PRINT"Lorsque vous avez fini
votre salle,     ecrivez le data suivant
:"
1010 PRINT:PRINT"DATA ^,A,B,C,D,E
1020 PRINT:PRINT"A=nombre d'os
1030 PRINT"B=abscisse de depart de FOX"
1040 PRINT"C=ordonnee de depart de FOX"
1050 PRINT"D=abscisse du piege invisible
"
1060 PRINT"E=ordonnee du piege invisible
"
1070 PRINT:PRINT"N'oubliez pas d'indique
r le nombre totalde tableaux a la ligne
120"
1080 COLOR0,2:LOCATE10,24,0:PRINT"appuye
z sur: 'ACTION'";
1090 IF NOT STRIG(0) THEN 1090
1100 SCREEN12,0:CLS
1110 PRINT"-FOX doit ramasser tous les o
s presents dans la salle pour passer a l
a suivante."
1120 PRINT"-Il doit eviter de s'approche
r trop preset trop longtemps des champig
nons rougesqui lui seraient fatals."
1130 PRINT:PRINT"-Il dispose de 3 vies e
t de suffisammentde force pour detruire
5 parois."
1140 PRINT:PRINT"-A 100 points,il peut d
etruire une paroisupplementaire,a 200,de
ux, etc..."
1150 PRINT:PRINT"-Mais une menace regne
en permanence:le piege invisible."
1160 PRINT:PRINT"-FOX peut se deplacer h
orizontalement etverticalement.Pour qu'i
l detruise une   paroi, appuyez sur 'ACT
ION'"
1170 PRINT:PRINT"Bonne chance, mais atte
ntion au temps!"
1180 COLOR0,2:LOCATE0,23,0:PRINT"APPUYEZ
 SUR 'ACTION' POUR LANCER LE JEU":COLOR0
,3:PRINT"OU SUR 'ENTREE' POUR REVOIR LES
 REGLES.";
1190 IF STRIG(0) THEN 1210 ELSE IF INKEY
$=CHR$(13) THEN RUN
1200 GOTO1190
1210 POKE&H2063,0:RUN"FOX P
1220 END
1230 ATTRB0,0:COLOR0,2:LOCATE9,5:PRINT"A
PPUYEZ SUR: 'ACTION'";:COLOR2,0:FOR A=1
TO 100:IF STRIG(0) THEN LOCATE9,5:PRINT"
                        ":RETURNELSENEXT:LO
CATE9,5:PRINT"                        "
1240 FOR A=1 TO 50:IF STRIG(0) THENLOCAT
E9,5:PRINT"                        ":RETURN
ELSENEXT:GOTO1230
```

LISTING 2

```
10 '
20 '              #########
30 '              #       #
40 '     10/85    #  FOX  #    GABRIEL P
50 '    & 5/86    #       #
60 '              #########
70 '
80 CONSOLE0,24,,1:CLEAR,,24:SCREEN0,0,0:
CLS
90 ATTRB1,1:T=5:TAB=1
100 '
110 '---------- #######################
120 NBTB=3 ' / # Nombre de tableaux #
130 '--------   #######################
140 '
150 DEFGR$(9)=0,0,31,15,15,15,15,14
160 DEFGR$(10)=0,0,255,255,224,128,0,0
170 DEFGR$(11)=0,0,248,248,24,8,8,0
180 DEFGR$(12)=14,14,14,15,15,15,15,14
190 DEFGR$(13)=0,0,0,252,224,128,0,0
200 DEFGR$(14)=0,0,0,0,0,120,204,132
210 DEFGR$(15)=0,0,0,0,0,24,44,4
220 DEFGR$(16)=0,0,0,0,0,24,52,32
230 DEFGR$(17)=14,14,14,14,14,31,127,0
240 DEFGR$(18)=1,1,1,1,0,0,192,0
250 DEFGR$(19)=134,2,2,134,132,204,120,0
260 DEFGR$(20)=6,3,3,6,4,44,24,0
270 DEFGR$(21)=96,192,192,96,32,52,24,0
280 '
290 '        ##################
300 '        # PRESENTATION #
310 '        ##################
320 '
330 CONSOLE6,18,1
340 FORI=52TO149:C=C+1
350 IFC=8 THEN C=1
360 LINE(76,I)-(229,I),C:NEXT
370 CLS:LOCATE14,18,0:PRINTGR$(9)+GR$(10
)+GR$(11)
380 PRINT"             "+GR$(12)+GR$(13)+GR$(1
4)+GR$(15)+GR$(16)
390 PRINT"             "+GR$(17)+GR$(18)+GR$(1
9)+GR$(20)+GR$(21)
400 ATTRB0,0:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
      < GABRIEL PASCAL >"
410 CONSOLE,,0:LOCATE0,0,0
420 ATTRB0,0:COLOR3:LOCATE0,21,0:PRINT"
      ^ APPUYER SUR ACTION ^"
430 SCREEN,,4:SCREEN,,0:SCREEN,,7:SCREEN
,,0:SCREEN,,1:SCREEN,,0:SCREEN,,0:IF STR
IG(0)=0 THEN 430
440 GOTO510
450 RESUME 990
460 '
470 '        ####################
480 '        # INITIALISATIONS #
490 '        ####################
500 '
510 CONSOLE0,24,0,0:CLS:SCREEN7,0,0:CONS
OLE1,24:T=5
520 ON ERROR GOTO 450
530 ATTRB1,0:LOCATE17,0:PRINT"FOX":ATTRB
0,0
540 BOX(100,0)-(219,7),-2
550 DEFGR$(0)=24,52,215,243,31,6,4,12
560 DEFGR$(1)=0,0,252,250,218,26,10,57
570 DEFGR$(8)=0,0,0,0,0,0,0,0
580 DEFGR$(2)=0,0,63,95,91,88,80,156
590 DEFGR$(3)=24,44,235,207,248,96,32,48
600 DEFGR$(4)=146,138,82,145,72,36,18,33
610 DEFGR$(5)=198,87,23,64,240,194,28,35
620 DEFGR$(6)=48,112,240,248,31,15,14,12
630 DEFGR$(7)=124,94,15,31,59,113,227,19
2
640 DEFGR$(22)=96,240,248,127,127,248,24
0,96
650 DEFGR$(23)=6,15,31,254,254,31,15,6
660 GOTO 870
670 '
680 '  ############################
690 '  # chargement d' un tableau #
700 '  ############################
710 '
720 IF TAB=NBTB+1 THEN RESTORE:TAB=1
730 READ C$
740 FOR J=1 TOLEN(C$):A$=MID$(C$,J,1)
750 IF A$="-" THEN PRINTGR$(8);:GOTO800
760 IF A$="*" THEN COLOR10:PRINTGR$(4);:
GOTO800
770 IF A$="O" THEN COLOR3:PRINTGR$(6);:G
OTO800
780 IF A$="T" THEN COLOR1:PRINTGR$(7);:G
OTO800
790 IF A$="^"THEN READ NB1,X1,Y1,P1,P2:N
B2=NB1+NB:RETURN
800 NEXT
810 GOTO 730
820 '
830 '     ########################
840 '     # ROUTINE PRINCIPALE #
850 '     ########################
860 '
870 GOSUB720
880 FORD=1TO3
890 X=X1:Y=Y1:TT=0:A1=0
900 IF D=1 THENCOLOR7,0:LOCATE32,0:PRINT
GR$(2)GR$(3)+" "+GR$(2)GR$(3)
910 IF D=2 THENCOLOR7,0:LOCATE32,0:PRINT
"   "
920 IF D=3 THENCOLOR7,0:LOCATE35,0:PRINT
"   "
930 H1$=GR$(0)+GR$(1):H2$=GR$(2)+GR$(3):
H$=H2$
940 LOCATE4,0:PRINTUSING"####";NB
950 IF NB/100=INT(NB/100) THEN T=T+NB/10
0:IF T>20 THEN T= 20:PLAY"L1205SISI":LOC
ATE0,24,0:FORU=1 TO T:PRINT"^";:NEXT:PRI
NT" ";:ELSE PLAY"L1205SISI":LOCATE0,24,0
:FORU=1 TO T:PRINT"^";:NEXT:PRINT" ";
960 IF X=P1 AND Y=P2 THEN 1500
970 LOCATEX,Y:PRINTH$
980 IF NB=NB2 THEN 1440
990 TT=TT+1:IF TT=1000 THEN1370
1000 B=STRIG(0):BB=STICK(0):IF BB THEN A
1=BB
1010 IF NOTB THEN ON A1 GOTO1110,990,114
0,990,1120,990,1130,990
1020 IF B THEN IF T>0 AND H$=H1$ THEN LO
CATEX-1,Y:PRINTGR$(5):PLAY"L202DOMIDOMID
OL5DOL7DO":LOCATEX-1,Y:PRINT" ":T=T-1:LO
CATE0,24,0:FORMU=1 TO T:PRINT"^";:NEXT:P
RINT" ";:GOTO960
1030 IF B THEN IF T>0 AND H$=H2$ THEN LO
CATEX+2,Y:PRINTGR$(5):PLAY"L202DOMIDOMID
OL5DOL7DO":LOCATEX+2,Y:PRINT" ":T=T-1:LO
CATE0,24,0:FORMU=1 TO T:PRINT"^";:NEXT:P
RINT" ";:GOTO960
1040 ON A1 GOTO1110,990,1140,990,1120,99
0,1130,990
1050 GOTO 960
1060 '
1070 '    ############################
1080 '    # CALCUL DES DEPLACEMENTS #
1090 '    ############################
1100 '
1110 IFSCREEN(X,Y-1)=32 AND SCREEN(X+1,Y
-1)=32 THENLOCATEX,Y:PRINT"  ":Y=Y-1:GOT
O960ELSE1210
1120 IFSCREEN(X,Y+1)=32 AND SCREEN(X+1,Y
+1)=32 THENLOCATEX,Y:PRINT"  ":Y=Y+1:GOT
O960ELSE1240
1130 IFSCREEN(X-1,Y)=32 THENLOCATEX,Y:H$
=H1$:PRINT"  ":X=X-1:GOTO960ELSE1270
1140 IFSCREEN(X+2,Y)=32 THENLOCATEX,Y:H$
=H2$:PRINT"  ":X=X+1:GOTO960ELSE1290
1150 GOTO960
1160 '
1170 '    ############################
1180 '    # DETECTION DES OBSTACLES #
1190 '    ############################
1200 '
1210 IFPOINT((X*8)+2,(Y-1)*8)=3 THEN LOC
ATEX,Y-1:PRINT" ":NB=NB+1:GOTO940
1220 IFPOINT(((X+1)*8)+2,(Y-1)*8)=3THEN
LOCATEX+1,Y-1:PRINT" ":NB=NB+1:GOTO940
1230 IFPOINT((X*8)+1,(Y-1)*8)=1 OR POINT
(((X+1)*8)+1,(Y-1)*8)=1THEN1370
1240 IFPOINT((X*8)+2,(Y+1)*8)=3THEN LOCA
TEX,Y+1:PRINT" ":NB=NB+1:GOTO940
1250 IFPOINT(((X+1)*8)+2,(Y+1)*8)=3THEN
LOCATEX+1,Y+1:PRINT" ":NB=NB+1:GOTO940
1260 IFPOINT((X*8)+1,(Y+1)*8)=1 OR POINT
(((X+1)*8)+1,(Y+1)*8)=1THEN1370
1270 IFPOINT(((X-1)*8)+2,Y*8)=3THEN NB=N
B+1:LOCATEX-1,Y:PRINT" ":GOTO940
1280 IFPOINT(((X-1)*8)+1,Y*8)=1THEN1370
1290 IFPOINT(((X+2)*8)+2,Y*8)=3THEN LOCA
TEX+2,Y:PRINT" ":NB=NB+1:GOTO940
1300 IFPOINT(((X+2)*8)+1,Y*8)=1THEN1370
1310 GOTO960
1320 '
1330 ' ##############################
1340 ' # MORT FIN TABLEAU SUIVANT #
1350 ' ##############################
1360 '
1370 FOR XX=1 TO 20
1380 LOCATEX,Y:COLOR3,0:PRINTGR$(22)+GR$
(23):PLAY"L2P":LOCATEX,Y:COLOR7,0:PRINTH
$:NEXT
1390 LOCATE4,0:PRINTUSING"####";NB
1400 LOCATEX,Y:COLOR7:PRINTGR$(5)+GR$(5)
1410 PLAY"L201DOMIDOMIDOL5DOL7DO"
1420 LOCATEX,Y:A$="0":PRINT"  ":X=X1:Y=Y
1:NEXT
1430 GOTO1460
1440 CLS:ATTRB0,1:LOCATE13,12:SCREEN14,0
,0:PRINT"Tableau suivant":PLAY"L2004PSOR
EMIPP":TAB=TAB+1
1450 ATTRB0,0:CLS:LOCATE0,1,0:GOSUB 720:
LOCATE0,24,0:FORMU=1 TO T:PRINT"^";:NEXT
:PRINT" ";:GOTO 890
1460 LOCATE11,24:ATTRB1,0:PRINT"GAME OVE
R";
1470 SCREEN,,4:SCREEN,,0:SCREEN,,7:SCREE
N,,0:SCREEN,,1:SCREEN,,0:SCREEN,,0:IF ST
RIG(0)=0 THEN 1470
1480 RUN
1490 END
1500 COLOR7,1:FORI=1TO30:LOCATEP1,P2:COL
OR,,0:PRINTH$:PLAY"L6P"
1510 NEXT
1520 COLOR7,0:GOTO 1370
1530 '
1540 '    #######################
1550 '    # DIFFERENTS TABLEAUX #
1560 '    #######################
1570 '
1580 '        <<< tableau 1 >>>
1590 '
1600 DATA
****************************************
*00000--------0000000000---------00000*
*--**************--***************--*
*--*0000T*---*---0*--**T000000T00000*--*
1610 DATA
*--*----------------------------------*--*
*--**********************************--*
*--------000000----TT----000000--------*
*******---------------------------*******
1620 DATA
*T0000--------------00-------------0000T*
*------------**************-----------*
*--------------------------------------*
*---TTTT-----------------------TTTT---*
1630 DATA
************-----------------***********
*0000000-----------TT-----------0000000*
*-----------T-------------T-----------*
*---******--------****--------*****---*
1640 DATA
*----000------------TT-----------000----*
**********----************----**********
*------------T----------T-------------*
*--00000000------------------00000000--*
1650 DATA
*------T-----------------------T-------*
***00000***000***T00T***000**00000*****
****************************************
1660 DATA^,113,19,12,19,20
1670 '
1680 '        <<< tableau 2 >>>
1690 '
1700 DATA
****************************************
*T------T*-----T---00---T-----*-------T*
*---00---*----000000000000----*---00---*
*--****--*--****************--*--****--*
1710 DATA
*T-------*------T--00--T------*-------T*
**----*******----T----T----*******----**
***-----------------------------------***
****--*--********--TT--********--*--****
1720 DATA
*T0---*--*00TT00*--**--*00TT00*--*---0T*
****--*------------00------------*--****
*0----*************--*************-----*
*-----*T000T00T0000000000T00T000T*-----*
1730 DATA
*--****---------------------------****--*
*---0************--------***********0---*
***------------T*------*T------------***
************-----T*00*T-----************
1740 DATA
*0--T--------------TTTT-------------T--0*
*------------------**------------------*
*****************--00--*****************
*------T-------------**-------------T------*
1750 DATA
*00T-------T----000**000----T-------T00*
*----000---T----********----T---000----*
****************************************
1760 DATA^,77,19,15,19,13
1770 '
1780 '        <<< tableau 3 >>>
1790 '
1800 DATA
****************************************
*---T***0000000*000000000**0000--0--00T*
*------**T---T-*-T-----T**-------*******
*0000---**--T--*--T--TT**---T---**000T**
1810 DATA
*****T---T-------------**0------**---0T**
*T0------------T-----**0000000**--0--00*
*****T---T---------T**-----00**---***--*
*00T**----**0--0--0**---T--0**---0*000-*
1820 DATA
*0---**----*********0--T--0**--0--*-0T**
*0----**-----00TT---------**--0T0-*--0T*
*0-----**----T-*--0--00--**--0T0--*---0*
*0------**---T-*-0------**----0T--*00T-*
1830 DATA
*0---T---*--000*---T--0**-----0000*0000*
*T--T-------*********-0TT-0************
*----T****--T----000*-0**-----0000*T00T*
*--------*-------000*-0**--0---T--*0--0*
1840 DATA
*--------*00*********-0**-0T0--T-0*0--0*
*--T-T---*--T-00000**-0**--0T0---0*T--T*
*--T-T--T*--T---0T**--0**---0-----*0---*
*--T-T--0*------0**---T***--------*0---*
1850 DATA
*-------0*------**----0****---00T***T-0*
*--000000*------*---T000000---------000*
****************************************
1860 DATA^,154,1,2,15,16
```

GLOUTON

THOMSON MO5

Un glouton vorace poursuivi par des fantômes agressifs dans un labyrinthe gorgé de friandises : ça marche à tous les coups...

Patrick ABBATI

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Les indications nécessaires sont incluses dans le listing 1. Tapez soigneusement et sauvegardez le programme (listing 2) avant lancement. Après vérification de son bon fonctionnement, effectuez une sauvegarde binaire par : SAVEM''GLOUTON'',&H9000,&H9D5F,&H9000. Chargez alors par LOADM''GLOUTON'',,R.

LISTING 1

```
10 CLS:LOCATE0,0,0:SCREEN4,0,0
20 PRINT"-LE JEU CONSISTE A PASSER SUR T
OUS LES   TRAITS ET LES ETOILES"
30 PRINT"-UNE FOIS QUE L'ON EST PASSE SU
R UNE    ETOILE, ON PEUT MANGER DES FANT
OMES     PENDANT UN CERTAIN TEMPS"
35 PRINT"-SINON CE SONT EUX QUI VOUS ATT
RAPENT.":PRINT:PRINT:PRINT"LE JEU, PROGR
AMME EN LANGAGE MACHINE,   EST IMPLANTE
DE L'ADRESSE &H9000 A      L'ADRESSE &H9
D5F":GOSUB1000
40 PRINT"-CERTAINS PARAMETRES DU JEU PEU
VENT ETREMODIFIES :"
50 PRINT"   -(&H924C A &H924E)='003':NOM
BRE DE   GLOUTONS"
55 PRINT"   -(&H98EB A &H98ED)='003':NOM
BRE DE   GLOUTONS"
56 PRINT"   -(&H98F0 A &H98F2)='003':NOM
BRE DE   GLOUTONS"
60 PRINT"   -(&H92FC A &H92FD)=&H0003:NO
MBRE DE  GLOUTONS"
65 PRINT"   -(&H9900 A &H9901)=&H0003:NO
MBRE DE  GLOUTONS"
66 PRINT"   -(&H9CE6 A &H9CE7)=&H0003:NO
MBRE DE  GLOUTONS":GOSUB1000
70 PRINT"   -(&H94A2 A &H94A3)=&H012C:TE
MPS OU   L'ON PEUT MANGER LES FANTOMES"
80 PRINT"   -(&H951E A &H951F)=&H012C:TE
MPS OU   L'ON PEUT MANGER LES FANTOMES"
90 PRINT"   -(&H900A A &H900B)=&H29FF:VI
TESSE DU JEU"
95 PRINT"   -(&H9CEC A &H9CED)=&H29FF:VI
TESSE DU JEU"
100 PRINT"   -(&H92FB)=2:NOMBRE DE DEPLA
CEMENTS DUGLOUTON PAR RAPPORT AUX FANTOM
ES"
110 PRINT"   -(&H9438)=2:NOMBRE DE DEPLA
CEMENTS DUGLOUTON PAR RAPPORT AUX FANTOM
ES"
120 PRINT"   -(&H95E5)=9:VITESSE MAXIMUM
 >=0 ET   <= ADRESSE HAUTE DE VITESSE DU
 JEU":GOSUB1000:GOSUB999
998 PRINT"PATIENTEZ UN INSTANT":RUN"
999 LOCATE0,22:PRINT"METTRE LE MAGNETOPH
ONE SUR PLAY"
1000 LOCATE0,23:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TO
UCHE":A$=INPUT$(1):CLS:RETURN
```

LISTING 2

```
0 DATA8E928EBF207016040F8E29FF301F26FC39
8E902EE6803F02C10426F83917060B8DE7F6A7CD
C18026F4C6073F02391F12141B2044201B205020
1B600C141B727F7F7F7F7F7F7F7F7F1B707F2020
7F1B727F7F7F7F7F7F7F7F7F7F0A1B717F1B731B45
2D2D2D2D2D1B447F1B452D2D2D2D2D2D2D1B447F
1B452D2D2D2D2D
1 DATA1B441B717F7F1B731B472A1B447F7F7F1B
452D2D2D1B447F7F7F7F7F1B452D2D2D1B447F7F
7F1B472A1B711B447F7F1B731B452D2D2D2D2D1B
447F1B452D2D2D2D2D2D2D1B447F1B452D2D2D2D
2D1B441B717F7F1B737F7F1B452D1B447F7F7F1B
452D1B441B717F1B737E7E7E1B717F1B731B45
2D1B447F7F7F1B
2 DATA452D1B447F7F1B717F7F1B731B452D2D2D
2D2D1B447F1B452D1B441B717F1B7320202020 1B
717F1B731B452D1B447F1B452D2D2D2D2D1B711B
447F7F1B731B452D1B447F7F7F1B452D2D2D1B44
1B717F1B727F7F7F7F1B717F1B731B452D2D2D1B
447F7F7F1B452D1B441B717F7F1B731B452D2D2D
2D2D1B447F1B45
3 DATA2D2D2D202D2D2D1B447F1B452D2D2D2D2D
1B441B717F7F1B737F7F1B452D1B447F7F7F1B45
2D1B447F7F7F7F7F1B452D1B447F7F7F1B452D1B
447F7F1B717F7F1B731B452D2D2D2D2D1B447F1B
452D2D2D2D2D2D2D1B447F1B452D2D2D2D2D1B44
1B717F7F1B731B472A1B447F7F7F1B452D2D2D1B
447F7F7F7F7F1B
4 DATA452D2D2D1B447F7F7F1B472A1B441B717F
7F1B731B452D2D2D2D2D1B447F1B452D2D2D2D2D
2D2D1B447F1B452D2D2D2D2D1B441B717F1B720B
7F7F7F7F7F7F7F7F7F1B707F20207F1B727F7F7F
7F7F7F7F7F7F1B701B42204E627220303033 2020
2020504F494E545320303030303020202020205343
4F52452030303030
5 DATA30301B731B431F4E54801B411F4B51821B
46821B42821B4F821F12111B701F404104387CFE
C0C0FE6C38387CFEFEFEFEFE6C38AAFEC6BAFE547C
38AAFEBAC6FE547C38000E000E0013001300100 0
10000B000B0000000000000000120012000B00
0B0014001400 0B000B00160016000B000B00000A
000A0000939F93
6 DATA60936093609360936093609360936093609360
8000020003000000000000000000000000000001
0000000000000000000000020202020200020202
0202020200020202020200003000000002020200
0000000002020200000003000002020202020002
0202020202000202020202000000000002000000
0200000000002
7 DATA000000020000000002020202020020000
0000000200020202020200000200000000020200
0000000002020200000002000002020202020002
0202050202000202020202000000000002000000
0200000000002000000020000000000202020202
0002020202020202000202020202000003000000
02020200000000
8 DATA000202020000000300000202020202 0002
0202020202000202020202000000000000000000
0000000400000000000000000000000000000017
FBF617FBFF17FBE81702071704FF1605BE7A92FB
B692FB8100260817062B8602B792FB17034F692
F9C100260517025620CDF6A7CDC140260A17024A
17048F16088739
9 DATAF6A7CCC1FE2712C1F7275FC1FD10270082
C1FB102700CE20A9BE92E53088EBE684C100279D
C101260E8E0018BF92B08E9408BF92E520E2BF92
E5C103260F7A92F9C606E7848E012CBF92E3200F
C105270EC106270A7A92F9C605E7841700AEBE92
B0301EBF92B016FF58BE92E53001E684C1001027
FF4BBF92E5C105
10 DATA270A7A92F9C605E784170085BE92B4300
2BF92B416FF2FBE92E5308815E684C1001027FF2
1C104260E8E0000BF92B08E930CBF92E520E0BF9
2E5C103260FC606E7847A92F98E012CBF92E3200
FC105270DC10627097A92F9C605E7848D33BE92B
03002BF92B016FEDDBE92E5301FE684C1001027F
ED0BF92E5C10527
11 DATA097A92F9C605E7848D0BBE92B4301EBF9
2B416FEB5C620F7202BBE92FEBC9300260280298
E92FE3001BF92FE8E0018108E001886183F1A5CC
13A260BC630F720363F10301F20E8F720363F103
9BE93003001BF93008E002720D5CE00038E00061
08E924C86183F1AE7A03001335F1183000026F03
9CE00058E001410
12 DATA8E925A20E3CE00058E0023108E926920D
7B6900A810927037A900AC620F7202BBE92FC300
1BF92FC8E00082086C620F7202BBE92FC301FBF9
2FC8E0008108E001886183F1A5AC12F2706F7203
63F1039C639F720363F10301F20E2C61B3F02C67
33F02C61B3F02C6433F02C61F3F02BE92B2BC92B
42608BE92AEBC92
13 DATAB02716F692AFCB403F02F692B3CB413F0
2C6203F02C61F3F02F692B1CB403F02F692B5CB4
13F02F69687C1802607C681F796872005C680F79
687C6803F02BE92B4BF92B2BE92B0BF92AEC61B3
F02C6703F02398E9317E684C1052606C602E7802
0F4C1062606C603E78020EA30018C93FE26E38E9
39FBF92E5C605E7
14 DATA84C680F792F917FF1017FEDA17FEF217F
EFB8E000EBF92AEBF92B08E0013BF92B2BF92B48
E0000BF92E38E9360BF92E9BF92F1BF92EBBF92F
3BF92EDBF92F5BF92EFBF92F78E0010BF92B6BF9
2B88E000BBF92BABF92BCBF92CABF92CCBF92D2B
F92D4BF92DABF92DC8E0012BF92C6BF92C88E001
4BF92CEBF92D08E
15 DATA0016BF92D6BF92D88E000ABF92DF39C61
B3F02C6733F02BE92E38C00002705864 8B792DEC
61F3F02BE92C4BC92C22608BE92C0BC92BE2727F
692C3CB403F02F692BFCB413F02BE92E7E684C10
2102701 77C1031027017EC6203F02C61F3F02F69
2C5CB403F02F692C1CB413F02C61B3F02F692DE3
F02BE92E38C0000
16 DATA2724301FBF92E38C000026161705044FB
79414B79415B79416B794178E000ABF92DFC6832
002C6823F02C61B3F02C6703F0239BE92B6BF92B
EBE92BABF92C2BE92B8BF92C0BE92BCBF92C4BE9
2E9BF92E7C641F792DE17FF3ABE92C6BF92BEBE9
2CABF92C2BE92C8BF92C0BE92CCBF92C4BE92EBB
F92E7C646F792DE
17 DATA17FF14BE92CEBF92BEBE92D2BF92C2BE9
2D0BF92C0BE92D4BF92C4BE92EDBF92E7C642F79
2DE17FEEEBE92D6BF92BEBE92DABF92C2BE92D8B
F92C0BE92DCBF92C4BE92EFBF92E7C64FF792DE1
7FEC8BE92B8BF92B6BE92BCBF92BABE92C8BF92C
6BE92CCBF92CABE92D0BF92CEBE92D4BF92D2BE9
2D8BF92D6BE92DC
18 DATABF92DABE92F1BF92E9BE92F3BF92EBBE9
2F5BF92EDBE92F7BF92EF398E98E0E6803F1EC10
126F8390C0A0806050301 8E924CCC3030ED81C63
3E7848E925ACC3030ED81ED81E7848E0003BF92F
C8E0000BF92FE39C61B3F02C6453F02C62D16FE8
4C61B3F02C6473F02C62A16FE77BE92E5BC92E92
710BC92EB270BBC
19 DATA92ED2706BC92EF270139BE92E38C00001
0270082BE92DFBF92E117FC18BE92E1301FBF92E
18C000026F0B692E0C6023DFD92DFBE92E5BC92E
9270FBC92EB271DBC92ED272BBC92EF27398E001
0BF92B88E000BBF92BC8E9360BF92F1398E0012B
F92C88E000BBF92CC8E9360BF92F3398E0014BF9
2D08E000BBF92D4
20 DATA8E9360BF92F5398E0016BF92D88E000BB
F92DC8E9360BF92F73917FC3017FF0417002217F
C55BE92FC8C0000270317F63C8E939FBF92E539B
E92FC8C00001026FA3816FA5D8E000EBF92B08E0
013BF92B48E0010BF92B88E000BBF92BCBF92CCB
F92D4BF92DC8E0012BF92C88E0014BF92D08E001
6BF92D817FDC88E
21 DATA9360BF92F1BF92F3BF92F5BF92F7BF92E
9BF92EBBF92EDBF92EF394FBC92F12710BC92F32
70BBC92F52706BC92F72701394C39BE92F1BF92E
7BE92BCBF92C4BE92B8BF92C0B69414B79413170
107B69413B79414BE92E7BF92F1BE92C4BF92BCB
E92C0BF92B8BE92F3BF92E7BE92CCBF92C4BE92C
8BF92C0B69415B7
22 DATA94131700D4B69413B79415BE92E7BF92F
3BE92C4BF92CCBE92C0BF92C8BE92F5BF92E7BE9
2D4BF92C4BE92D0BF92C0B69416B794131700A1B
69413B79416BE92E7BF92F5BE92C4BF92D4BE92C
0BF92D0BE92F7BF92E7BE92DCBF92C4BE92D8BF9
2C0B69417B794138D6FB69413B79417BE92E7BF9
2F7BE92C4BF92DC
23 DATABE92C0BF92D839B692FA810F102A019A8
101102700888102102700828103102700 7C81042
76C8105102700B48106277B8107102701 1D81081
02700DA8109102700 9E810A102700CE810B10270
0C8810C2740810D10270088810E274F39C600F79
2FABE92E38C0000270316012 3BE92C48C000B270
316001A8E934B17
24 DATAFEA58101270FBF92E78E0006BF92C48E0
013BF92C039BE92C0BC92B2102B000F2042BE92C
4BC92AE102B006E1600A8B692FA4CB792FABE92E
73001E684C1001027FF4817FE6181011027FF3FB
69413810227 11BF92E7BE92C03002BF92C0C601F
7941339B692FA8B02B792FABE92E7301FE684C10
01027FF1217FE2B
25 DATA81011027FF09B69413810127A6BF92E7B
E92C0301EBF92C0C602F7941339B692FA8B04B79
2FABE92E7308815E684C1001027FEDBC1041027F
ED517FDEE81011027FECCB69413810427 11BF92E
7BE92C43002BF92C4C603F7941339B692FA8B08B
792FABE92E73088EBE684C1001027FE9EC101102
7FE9817FDB18101
26 DATA1027FE8FB69413810327 97BF92E7BE92C
4301EBF92C4C604F7941339BE92C48C000B1027F
EF77A9BC97A9BBD17FEEF7C9BC97C9BBD394FB79
413398E9CDFE6803F1EC10826F83901050817F91
88E0003BF92FC8E29FFBF900A8E9D0517F31DF6A
7CDC1801027F300C14026ED391F404152454A4F5
5455A2D564F5553
27 DATA203F20204F5549203D20414354494F4E2
8302920202020202020202020202020202020202
020202020202020204E4F4E203D20414354494F4E2
83129202020202020202020 2004FFFF
300 CLEAR,&H8FFF:B=&H9000:FORA=0TO27:REA
DA$:GOSUB4000:NEXTA
3990 EXEC&H9000:END
4000 POKE&HA7C0,129:FORX=1TOLEN(A$)-1STE
P2:POKEB,VAL("&H"+MID$(A$,X,2)):B=B+1:NE
XTX:RETURN
```

BLOCUS

THOMSON TO7,TO7 70

La planète XUR a eu l'outrecuidance de déclarer la guerre à la Terre. Aux commande de votre vaisseau et en vous jouant de la défense adverse, imposez un impitoyable blocus énergétique à la capitale de ces infâmes agresseurs impérialistes...

Olivier ANDRE

```
0  '
1  '      ********************
2  '      *                  *
3  '      *      BLOCUS      *
4  '      *                  *
5  '      * par Olivier ANDRE *
6  '      *                  *
7  '      *   sur TO7/70 et  *
8  '      *     TO7+16K      *
9  '      *                  *
10 '      *   avec manettes  *
11 '      *                  *
12 '      ********************
13 '
100 CLEAR1000,&HBEFF,100
101 CONSOLE0,24
102 CLS
103 SCREEN2,0,0
104 LOCATE0,0,0
105 DEFINTA-Z
110 GOSUB20000
120 GOSUB10000
130 AR=0:CO=0:ST=0:YS=0:XS=0:SS=0:SO=0:Y
S1=0:MI=0:AZ=0:Y1=0:A=0:E=0:S=1:Y=10:X=1
60:X1=20:X2=20:X3=9:X4=18:X5=39:Y2=10:X6
=-1:NI=1:AY=0
190 ' ******************************
    ' *                            *
    ' *   DEPLACEMENTS VAISSEAU    *
    ' *                            *
    ' ******************************
200 CO=CO+1:IF RND>.05ORX6<>-1THEN220
210 CO=0:X6=INT(RND*8)*40:PSET(X6/8,1)"
",,1
220 IFSTRIG(0)THEN6000ELSEIFCO>(10-NI)*5
0ANDX6<>-1THEN9000ELSECOLOR3,0:ST=STICK(
0):ONST GOTO260,230,240,230,270,230,250,
230
230 COLOR3,0:X=X+S:IFX<0THENX=319ELSEIFX
>319THENX=0
231 IFAZ=1THENLOCATE18,Y1:PRINT"   "
232 IFS=1THENLOCATE18,Y:PRINTW$:ZZ1
234 IFS=-1THENLOCATE18,Y:PRINTV$:ZZ2
236 GOTO300
240 S=1:GOTO230
250 S=-1:GOTO230
260 AZ=0:Y=Y-1:IFY<3THENY=3ELSEY1=Y+1:AZ
=1
265 GOTO230
270 AZ=0:Y=Y+1:IFY>17THEN8000ELSEY1=Y-1:
AZ=1
275 GOTO230
290 ' ******************************
    ' *                            *
    ' *    DEPLACEMENTS MINE       *
    ' *                            *
    ' ******************************
300 IFSO=1THEN320
305 YS=3:IFRND>.5THENXS=0:SS=1ELSEXS=39:
SS=-1
310 SO=1
320 YS1=YS:XS=XS+SS:YS=YS-(YS<Y)+(YS>Y):
IFSCREEN(XS,YS)<>32THEN8000ELSEPSET(XS-S
S,YS1)" ",,0:PSET(XS,YS)GR$(18),6,0
390 ' ******************************
    ' *                            *
    ' * RADAR,DCA,COLLECTEUR...    *
    ' *                            *
    ' ******************************
400 PSET(X1/8,2)" ",,4:X1=X:PSET(X/8,2)G
R$(22),3,4
500 X5=X5-S:IFX5<0THENX5=39ELSEIFX5>39TH
ENX5=0
503 X2=X2-S:IFX2=19THENY2=Y:GOTO510
505 IFX2<0THENX2=39ELSEIFX2>39THENX2=0
510 X3=X3-S:IFX3<>19THENELSEPSET(19,Y2)G
R$(18),1,0:PLAY"L202A2DOMIREFA":PSET(19,
Y2)" ":IFY2=Y THEN8000
515 IFX3<0THENX3=39ELSEIFX3>39THENX3=0
520 IFY<>17ORX<>X6 THEN200
530 AY=AY+1:IFAY=5THENAY=0:NI=NI+1:COLOR
7,4:LOCATE18,0,0:PRINTUSING"NIVEAU ##";N
I
535 IFNI=10THEN7000
540 PSET(X6/8,1)" ",,2:PLAY"L404A3SI":X6
=-1:GOTO200
5990 ' ******************************
     ' *                            *
     ' *           TIR              *
     ' *                            *
     ' ******************************
6000 IFS=1THEN6050
6010 IFXS<19ANDYS=Y THENLINE(143,Y*8+5)-
(XS*8+8,Y*8+5),5:PLAY"O5L4A6LA":GOSUB608
0:LINE(143,Y*8+5)-(XS*8+8,YS*8+5),-1:GOT
O230
6020 LINE(143,Y*8+5)-(0,Y*8+5),5:PLAY"O5
L4A6LA":LINE(143,Y*8+5)-(0,Y*8+5),-1:GOT
O230
6050 IFXS>19ANDYS=Y THENLINE(168,Y*8+5)-
(XS*8-1,Y*8+5),5:PLAY"O5L4A6LA":GOSUB608
0:LINE(168,Y*8+5)-(XS*8-1,YS*8+5),-1:GOT
O230
6060 LINE(168,Y*8+5)-(319,Y*8+5),5:PLAY"
O5L4A6LA":LINE(168,Y*8+5)-(319,Y*8+5),-1
:GOTO230
6080 MI=MI+1:PSET(XS,YS)GR$(1),1,0:PLAY"
O1L2A0DOREMI":PSET(XS,YS)" ":SO=0:COLOR7
,4:LOCATE29,0:PRINTUSING"MINES ####",MI;
:RETURN
6990 ' ******************************
     ' *                            *
     ' *        GAGNE !!!           *
     ' *                            *
     ' ******************************
7000 BOXF(0,3)-(39,17)" ",,0
7010 COLOR3
7020 LOCATE8,10
7030 PRINT"Vous avez gagne !!!"
7035 A$="O5L24REO4SIL48SIL24O5DOO4LAL48L
AL24SOSIO5REREO4L48SOL24P"
7040 PLAY"A0T4O5L24REO4SIL48SIO5L24DOO4L
AL48LAL24SOLASIO5DOREREL48RE"+A$+"O4L24L
ALALALALASIO5L48DOL24O4SISISISISIO5DOL48
RE"+A$+"T5"
7050 GOTO8140
7990 ' ******************************
     ' *                            *
     ' *        PERDU !!!           *
     ' *                            *
     ' ******************************
8000 IFE<>10THEN8100
8010 LINE(X5*8,18*8-1)-(19*8+4,Y*8+8),1
8020 PLAY"O5L3A5DOREMIFASO"
8030 LINE(X5*8,18*8-1)-(19*8+4,Y*8+8),-1
8100 IFY>17THENY=17
8105 LINE(18,Y)-(20,Y)GR$(35),1,0
8110 PLAY"L3A0D3DOREMI"
8115 LINE(18,Y)-(20,Y)GR$(35),3,0
8117 PLAY"L3A0O1DOREMI"
8120 LINE(18,Y)-(20,Y)" ",,0
8130 BOXF(0,3)-(39,17)" ",,0
8140 LOCATE8,10,0
8150 COLOR7
8160 PRINT"Voulez-vous rejouer ?"
8170 A$=INPUT$(1)
8180 IFA$<>"N"THENBOXF(0,0)-(39,24)" ":G
OTO120
8190 CONSOLE0
8200 CLS
8210 SCREEN4,6,6
8900 END
8990 ' ******************************
     ' *                            *
     ' *  L'ENERGIE PASSE           *
     ' *                            *
     ' ******************************
9000 E=E+1
9005 COLOR7,4
9007 LOCATE0,0,0
9010 PLAY"A5O5L2DOREMIFASO"
9015 PRINT"SYS DEFENSE:";
9016 PRINTUSING"###";E*10;
9017 PRINT"%"
9020 IFE=10THEN8000
9025 PSET(X6/8,1)" ",,2
9030 X6=-1:CO=0:GOTO200
10000 '******************************
      '*                            *
      '*          DECORS            *
      '*                            *
      '******************************
10010 COLOR2,0
10020 CLS
10030 CONSOLE18,24
10040 BOXF(3,18)-(5,24)GR$(4)
10045 BOX(33,18)-(34,19)GR$(4)
10050 BOX(8,19*8)-(23,19*8+1)
10060 LINE(8,19*8+1)-(23,8*21)
10070 LINE(16,8*20)-(24,8*20)
10080 BOXF(4,21)-(15,24)GR$(3)
10090 PSET(14,20)GR$(3)
10100 BOXF(25,20)-(36,24)GR$(3)
10110 PSET(26,19)GR$(3)
10120 BOX(13*8+2,18*8+2)-(13*8+3,21*8-1)
10130 LINE(26*8+3,18*8)-(26*8+3,18*8+7)
10150 LINE(15*8,20*8+1)-(26*8-1,19*8+1)
10160 LINE(16,22)-(16,24)GR$(5)
10170 BOXF(19,21)-(25,24)GR$(6)
10180 BOXF(34,22)-(39,24)GR$(2)
10190 BOXF(0,22)-(4,24)GR$(2)
10200 BOXF(17,19)-(20,24)GR$(1)
10210 BOXF(7,20)-(11,24)GR$(0)
10220 BOXF(11,23)-(13,24)GR$(0)
10230 LINE(11,21)-(11,22)GR$(0)
10240 PSET(12,22)GR$(0)
10250 PSET(18,18)GR$(7)
10260 PSET(19,18)GR$(8)
10270 LINE(28,20)-(28,24)GR$(9)
10280 LINE(29,20)-(29,24)GR$(10)
10290 PSET(28,18)GR$(11)
10300 PSET(29,18)GR$(12)
10310 PSET(28,19)GR$(13)
10320 PSET(29,19)GR$(14)
10330 PSET(9,18)GR$(23)
10340 LOCATE8,19
10350 PRINTGR$(24)GR$(25)GR$(26)
10360 LOCATE38,18
10370 PRINTGR$(27)GR$(28)
10380 LOCATE38,19
```

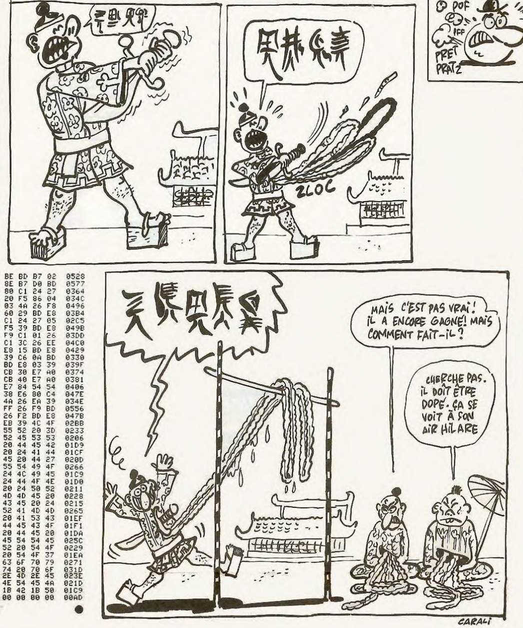
Suite page 17

HEADER

Le "header", sa vie, son œuvre....

IME CHANTEJOIE

Mode d'emploi :
Ce programme permet l'analyse du header des enregistrements sur cassette. Il affiche d'une part le nom et le type de programme ainsi que divers renseignements fort utiles :
Basic : longueur et lien (&H65F5/&H65F6).
Binaire : longueur, adresse de début, adresse d'exécution (si précisée à la sauvegarde).
Tapez et lancez le listing 1 destiné à implanter en mémoire les codes hexadécimaux du listing 2. Spécifiez l'adresse de départ sans le préfixe "&H", entrez chaque série de huit codes et à leur suite la somme de contrôle (sans valider par ENTREE et sans les espaces qui s'affichent automatiquement). La présence d'une bévue fait retentir un signal et réaffiche l'adresse de la ligne à retaper. Sinon, l'adresse suivante s'affiche, etc... Appuyez sur "S" en fin de saisie pour obtenir les commandes de sauvegarde du langage machine. Chargez ensuite par LOADM"LECT", et lancez par EXEC &HB600.



LISTING 1

```
10 CLS:SCREEN4,0,0:INPUT"ADRESSE DE DEPA
RT ";AD$:AD=VAL("&H"+AD$)
20 PRINTHEX$(AD);"  ";:FOR I=0TO7:A$=INP
UT$(1):PRINTA$;:IFA$="S"THEN50ELSEB$=INP
UT$(1):PRINTB$;" ";:X$=A$+B$:X=VAL("&H"+
X$):POKEAD,X:AD=AD+1:Z=Z+X:NEXT
30 PRINT" ";:A$=INPUT$(1):PRINTA$;:B$=IN
PUT$(1):PRINTB$;:C$=INPUT$(1):PRINTC$;:D
$=INPUT$(1):PRINTD$:E$=A$+B$+C$+D$:E=VAL
("&H"+E$):IF E<>Z THEN AD=AD-8:PLAY"A1T3
O5DO04SOO5DO"
40  Z=0:GOTO20
50 AD=AD-1:PRINT:PRINT"SAVEM ";CHR$(34);
"LECT";CHR$(34);",&H";AD$;",&H";HEX$(AD)
;",&H";AD$
```

LISTING 2

```
B600  8E B8 2C E6 80 C1 26 27  03E6
B608  05 BD E8 03 20 F5 8E B7  0407
B610  E4 BD B7 02 86 05 BD B7  0459
B618  2D 4A 26 FA 86 01 B7 60  0335
B620  29 BD E8 15 86 02 B7 60  0382
B628  29 BD B7 0E BD E8 15 BD  0422
B630  E8 15 BD B7 21 BD B7 2D  0433
B638  BD E8 15 F7 B5 FF C1 02  0528
B640  27 15 C1 01 10 27 00 7D  01B2
B648  C1 03 10 27 00 81 BD E8  0321
B650  15 C1 FF 10 27 00 82 BD  034B
B658  B7 0E BD E8 15 BD E8 15  0439
B660  BD E8 15 10 8E B9 70 8E  040F
B668  B9 60 86 04 BD B7 49 F6  0456
B670  B5 FF C1 00 27 0F BD B7  041F
B678  60 10 8E B9 78 8E B9 64  03DA
B680  86 02 BD B7 49 86 10 B7  0392
B688  60 29 BD E8 15 8E B7 76  03FE
B690  10 8E B9 70 BD B6 E3 BD  04DA
B698  B7 2D F6 B5 FF C1 00 26  0475
B6A0  05 8E B7 AD 20 03 8E B7  035F
B6A8  82 10 8E B9 74 BD B6 E3  04A3
B6B0  BD B7 2D F6 B5 FF C1 00  050C
B6B8  27 0A 8E B7 96 10 8E B9  0363
B6C0  78 BD B6 E3 39 BD B6 F9  0573
B6C8  8E B7 B5 BD B7 02 39 BD  0466
B6D0  B6 F9 8E B7 BE BD B7 02  0528
B6D8  39 BD B6 F9 8E B7 D0 BD  0577
B6E0  B7 02 39 E6 80 C1 24 27  0364
B6E8  05 BD E8 03 20 F5 86 04  034C
B6F0  E6 A0 BD E8 03 4A 26 F8  0496
B6F8  39 86 10 B7 60 29 BD E8  03B4
B700  15 39 E6 80 C1 24 27 05  02C5
B708  BD E8 03 20 F5 39 BD E8  049B
B710  15 C1 FF 27 F9 C1 01 26  03DD
B718  F5 BD E8 15 C1 3C 26 EE  04C0
B720  39 86 0B BD E8 15 BD E8  0429
B728  03 4A 26 F7 39 C6 0A BD  0330
B730  E8 03 C6 0D BD E8 03 39  039F
B738  C1 09 22 06 CB 30 E7 A0  0374
B740  20 06 C0 09 CB 40 E7 A0  0381
B748  39 BD E8 15 E7 84 54 54  0406
B750  54 54 BD B7 38 E6 80 C4  047E
B758  0F BD B7 38 4A 26 EA 39  034E
B760  BD E8 15 C1 FF 26 F9 BD  0556
B768  E8 15 C1 00 26 F2 BD E8  047B
B770  15 C1 00 26 EB 39 4C 4F  02BB
B778  4E 47 55 45 55 52 20 3D  0233
B780  20 24 41 44 52 45 53 53  0206
B788  45 20 44 45 20 44 45 42  01D9
B790  55 54 20 3D 20 24 41 44  01CF
B798  52 45 53 53 45 20 44 27  020D
B7A0  45 58 45 43 55 54 49 4F  0266
B7A8  4E 20 3D 20 24 4C 49 45  01C9
B7B0  4E 20 3D 20 24 44 4F 4E  01D0
B7B8  4E 45 45 53 20 24 50 52  0211
B7C0  4F 47 52 41 4D 4D 45 20  0228
B7C8  53 4F 55 52 43 45 20 24  0215
B7D0  50 52 4F 47 52 41 4D 4D  0265
B7D8  45 20 45 4E 20 41 53 43  01EF
B7E0  49 49 20 24 44 45 43 4F  01F1
B7E8  44 41 47 45 20 44 45 20  01DA
B7F0  43 41 53 53 45 54 54 45  025C
B7F8  20 50 4F 55 52 20 54 4F  0229
B800  37 20 45 54 20 54 4F 37  01EA
B808  2F 37 30 20 63 6F 70 79  0271
B810  72 69 67 68 74 20 70 6F  031D
B818  75 72 20 49 2E 4D 2E 45  023E
B820  20 43 48 41 4E 54 45 4A  021D
B828  4F 49 45 24 1B 42 1B 50  01C9
B830  1B 60 0C 26 00 00 00 00  00AD
```

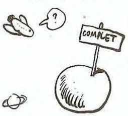
THOMSON TO7,TO7

Suite de la page 16

```
10390 PRINTGR$(29)GR$(30)
10400 LINE(38,20)-(38,21)GR$(31)
10410 LINE(39,20)-(39,21)GR$(32)
10420 LINE(38,22)-(38,24)GR$(33)
10430 LINE(39,22)-(39,24)GR$(34)
10440 LINE(0,0)-(39,0)" ",,4
10450 LINE(0,2)-(39,2)" ",,4
10460 LINE(0,1)-(39,1)" ",,2
10470 COLOR7,4
10480 LOCATE0,0,0
10490 PRINT"SYS DEFENSE:  0%  NIVEAU: 1
 MINES:   0"
19990 RETURN
20000 '
30000 '*********************************
      '*                               *
      '*   CARACTERES REDEFINIS        *
      '*                               *
      '*********************************
30009 CLS:LOCATE16,20,0:COLOR3:PRINT"Pat
ience..."
30010 DEFGR$(0)=255,255,195,195,195,195,
255,255
30020 DEFGR$(1)=255,255,231,195,195,231,
255,255
30030 DEFGR$(2)=255,153,153,255,255,153,
153,255
30040 DEFGR$(3)=255,170,255,170,255,170,
255,170
30050 DEFGR$(4)=255,255,251,255,191,255,
251,255
30060 DEFGR$(5)=170,170,170,170,170,170,
170,170
30070 DEFGR$(6)=255,0,255,0,255,0,255,0
30080 DEFGR$(7)=255,128,223,64,103,48,31
,15
30090 DEFGR$(8)=255,1,251,2,230,12,248,2
40
30100 DEFGR$(9)=255,235,255,190,255,190,
255,235
30110 DEFGR$(10)=255,235,255,191,255,191
,255,235
30120 DEFGR$(11)=64,64,32,16,8,7,3,1
30130 DEFGR$(12)=1,1,130,132,136,240,224
,192
30140 DEFGR$(13)=1,1,3,5,9,17,33,99
30150 DEFGR$(14)=192,192,224,208,200,196
,194,227
30160 RESTORE
30170 FORI=15TO34
30180 FORJ=1TO8
30190 READA$
30195 A(J)=VAL("&H"+A$)
30200 NEXTJ
30210 DEFGR$(I)=A(1),A(2),A(3),A(4),A(5)
,A(6),A(7),A(8)
30220 NEXTI
30230 V$=GR$(15)+GR$(16)+GR$(17)
30240 W$=GR$(19)+GR$(20)+GR$(21)
30250 DATA 0,1,2,1F,FF,FE,1F,3
30260 DATA 0,F8,2C,FF,FF,0,FF,FF
30270 DATA E,1E,3E,E3,FF,FF,FE,0
30280 DATA 0,18,7E,FF,FF,7E,18,00
30290 DATA 70,78,7C,C7,FF,FF,7F,3
30300 DATA 0,1F,34,FF,FF,0,FF,FF
30310 DATA 0,80,40,F8,FF,7F,F8,C0
30320 DATA 10,38,54,92,10,10,10,10
30330 DATA 18,18,18,7E,99,99,18,3C
30340 DATA 0,0,3,F,1F,3F,7F,FF
30350 DATA 7E,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
30360 DATA 0,0,C0,F0,F8,FC,FE,FF
30370 DATA 1,3,7,7,7,7,B,11
30380 DATA 80,C0,E0,E0,E0,E0,D0,88
30390 DATA 7F,3F,1F,F,7,3,3,3
30400 DATA FE,FC,F8,F0,E0,C0,C0,C0
30410 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3
30420 DATA C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
30430 DATA FF,9B,9B,FF,FF,9B,9B,FF
30440 DATA FF,D9,D9,FF,FF,D9,D9,FF
30450 DEFGR$(35)=RND*255,RND*255,RND*255
,RND*255,RND*255,RND*255,RND*255,RND*255
30500 GOSUB60000
31000 '*********************************
      '*                               *
      '*         PRESENTATION          *
      '*                               *
      '*********************************
31010 CONSOLE0,24
31020 CLS
31030 SCREEN0,0,0
31040 LOCATE0,0,0
31050 BOX(2,3)-(6,13)GR$(2)
31060 LINE(3,8)-(5.8)GR$(2)
31070 PSET(6,3)" "
31080 PSET(6,8)" "
31090 PSET(6,13)" "
31100 LINE(8,3)-(8,13)GR$(2)
31110 LINE(9,13)-(12,13)GR$(2)
31120 BOX(14,3)-(18,13)GR$(2)
31130 PSET(14,3)" "
31140 PSET(18,3)" "
31150 PSET(14,13)" "
31160 PSET(18,13)" "
31170 BOX(20,3)-(24,13)GR$(2)
31180 PSET(20,3)" "
31190 PSET(20,13)" "
31200 LINE(24,4)-(24,12)" "
31210 BOX(26,3)-(30,13)GR$(2)
31220 LINE(27,3)-(29,3)" "
31230 PSET(26,13)" "
31240 PSET(30,13)" "
31250 BOX(32,3)-(36,13)GR$(2)
31260 LINE(32,8)-(36,8)GR$(2)
31270 PSET(32,3)" "
31280 LINE(32,8)-(32,12)" "
31290 LINE(36,8)-(36,4)" "
31300 PSET(36,13)" "
31310 SCREEN1
31320 COLOR3
31330 LOCATE10,21,0
31340 PRINT"Appuyez sur ACTION"
31890 X=20:Y=1:S=-1:T=0
31900 RESTORE32000
31902 FORI=1TO70
31904 READA$
31906 PLAYA$
31908 PSET(X,Y)" ",,0
31910 Y=Y+T
31912 X=X+S
31914 IFY=0THENY=1:S=-1:T=0
31916 IFX=-1THENX=0:S=0:T=1
31918 IFY=16THENY=15:S=1:T=0
31920 IFX=39THENX=38:S=0:T=-1
31922 PSET(X,Y)GR$(18),6,0
31924 IFSTRIG(0)THENPLAY"T5A0L24O4":GOTO
40000ELSEXXX=RND
31926 NEXTI
31928 GOTO31900
32000 DATA L70P,T4A0O4L48DO,L12RE,DO,RE,
MI,L24DO,P,L24MI,MI,L12SO,FA,MI,FA,L48SO
,L24MI,P,L24O5DO,DO,L12RE,DO,O4SI,LA,L48
SO,L24FA,MI,RE,RE,L12MI,RE,MI,FA,L24RE,P
,L48RE,L12MI,RE,MI,FA,L72RE,L24MI,FA,FA,
L12FA,MI,FA,SO,L48FA,L24MI,SO,O5DO
32010 DATA DO,L12DO,O4SI,O5DO,RE,L24DO,O
4SI,LA,SO,L48SO,L24FA,MI,RE,RE,L12RE,DO,
RE,MI,L24DOT5
40000 '*********************************
      '*                               *
      '*           REGLES              *
      '*                               *
      '*********************************
40010 CLS
40020 COLOR1
40030 FORI=1TO4
40035 LINE(0,0)-(39,0)" "
40037 PLAY"L30P"
40040 LOCATE6,0,0
40050 PRINT"ATTENTION !  ATTENTION !"
40052 PLAY"L6O5T5A2DOL48P"
40060 NEXTI
40070 COLOR2
40080 PRINT:PRINT"  La planete XUR a dec
lare la guerre a   la Terre."
40090 PRINT:PRINT"  Vous etes charge d'i
mposer un          impitoyable blocus a s
a capitale : elle ne doit pas recevoir d
'energie de ses   allies."
40100 PRINT:PRINT"  L'energie doit arriv
er par ses         collecteurs : "GR$(7)G
R$(8)
40110 PRINT"  Le radar (en haut) indique
 l'endroit  ou est attendue cette energi
e.Il vous   faut alors desactiver le col
lecteur     concerne en le frolant(le te
mps qui vousest imparti diminue en fonct
ion du      niveau).
40120 PRINT"  Si l'energie passe 10 fois
 , vous     serez detruit par le systeme
 de         defense : "GR$(27)GR$(28)
40130 COLOR3
40140 LOCATE6,23,0
40150 PRINT"Appuyez sur ACTION"
40160 IFSTRIG(0)THEN40200
40170 XXX=RND
40180 GOTO40160
40200 CLS
40210 COLOR2
40220 PRINT"  Mais cela serait trop faci
le !
40230 PRINT:PRINT"  Quand vous passez au
 dessus d'un radarcelui-ci repere votre
altitude et la    transmet a la D.C.A.!
40240 PRINT:PRINT"  De plus , vous etes
attaque par des   mines magnetiques qu'i
l vous faudra     detruire."
40250 PRINT:PRINT"  Vous pilotez votre a
ppareil avec la   manette 0 et tirez ave
c ACTION."
40260 PRINT:PRINT"       BONNE CHANCE !"
40270 PRINT:PRINT"           "GR$(11)GR$(
12)"        "GR$(23)
40280   PRINT"           "GR$(13)GR$(14)"
        "GR$(24)GR$(25)GR$(26)
40290 PRINT:PRINT"         RADAR       D.
C.A."
40300 COLOR3
40310 LOCATE6,23,0
40320 PRINT"Appuyez sur ACTION"
40330 IFSTRIG(0)THENELSEXXX=RND:GOTO4033
0
49990 RETURN
59990 '*********************************
      '*                               *
      '*   LANGAGE MACHINE             *
      '*                               *
      '*********************************
60000 RESTORE60010
60002 FORAR!=&HBF00 TO &HBFBF
60004 READA$
60006 POKEAR!,VAL("&H"+A$)
60008 NEXTAR!
60009 EXEC&HBF00:RETURN
60010 DATA 86,1,B7,62,B,8E,BF,12
60020 DATA BF,62,C,8E,BF,1A,BF,62
60030 DATA E,39,5A,DA,0,0,0,0
60040 DATA BF,29,80,D6,B1,1,25,3
60050 DATA 7E,7,F3,8E,BF,18,7E,2B
60060 DATA 38,BD,E,B8,C1,2,27,27
60070 DATA C1,3,27,3E,C1,4,27,5A
60080 DATA C1,1,26,E4,BE,60,60,A6
60090 DATA 84,34,2,5F,A6,1,A7,80
60100 DATA 5C,C1,27,25,F7,35,2,A7
60110 DATA 80,BC,60,62,25,E9,39,BE
60120 DATA 60,62,A6,82,34,2,5F,A6
60130 DATA 82,A7,1,5C,C1,27,25,F7
60140 DATA 35,2,A7,84,BC,60,60,22
60150 DATA E9,39,C6,D8,BE,60,62,30
60160 DATA 85,CE,5F,40,8D,33,1F,13
60170 DATA 30,C5,8D,2D,33,C5,BC,60
60180 DATA 60,22,F5,1F,13,8E,5F,40
60190 DATA 20,1F,C6,28,BE,60,60,CE
60200 DATA 5F,40,8D,15,FE,60,60,30
60210 DATA 85,8D,E,33,C5,BC,60,62
60220 DATA 25,F5,C6,D8,33,C5,8E,5F
60230 DATA 40,34,54,C6,28,BD,38,63
60240 DATA 35,D4,FF,FF,FF,FF,FF,FF
60300 '*********************************
      '*                               *
      '*     OUF !   J'AI FINI         *
      '* JE VAIS ENFIN POUVOIR JOUER ! *
      '*                               *
      '*********************************
```

MARS PATROL

ZX 81



Pour rejoindre au plus vite la ville de LANTHANE 12 lâchement attaquée par les LBEUDS, risquez une périlleuse traversée aux commandes de votre jeep-tank...

Laurent MOURARET

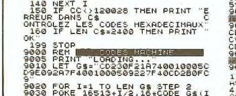
Mode d'emploi :
Tout d'abord, tapez et lancez le listing 1 (effectuez préalablement une sauvegarde de sécurité), si aucune erreur n'est signalée par le programme lors de l'implantation des codes machine, effacez les lignes une à une hormis la 1 REM et tapez ensuite le listing 2. Effectuez une sauvegarde avant lancement (RUN), les règles sont incluses.

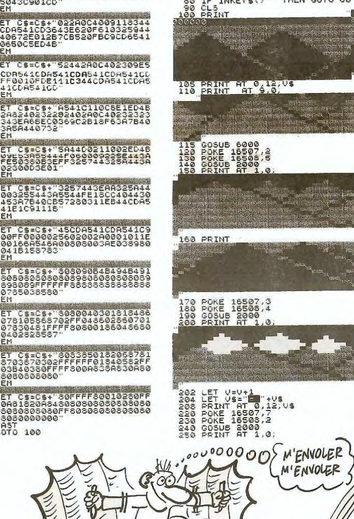
LISTING 1

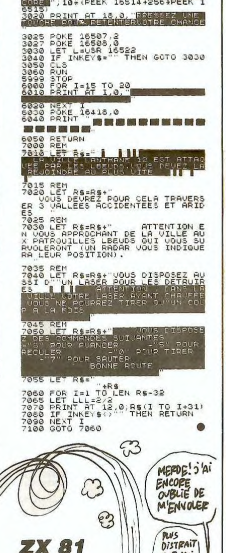
```
   1 REM ..............................
...................................
...
   3 REM
 MARS-PATROL  ZX81  / 16 KO
 PROGRAMME DE CHARGEMENT DE
 LA ROUTINE EN CODES MACHINES
 AUTEURS L.MOURARET  M.DENTY
   4 REM
   5 REM
   6 REM   MODE D"EMPLOI
   7 REM   FAITES RUN PUIS
   8 REM   EFFACER TOUT SAUF LA
   9 REM   LIGNE 1 ET TAPEZ LE
  11 REM   LISTING 2.
  12 REM   (C"EST TOUT)
  13 REM
  15 SLOW
  20 RUN 9000
  29 REM ** SAUVEGARDE **
  30 SAVE "MARS-CHARGEUR"
  40 LIST
  99 REM      CHARGEUR HEXA
 100 LET AD=16514
 105 LET CC=0
 110 FOR I=1 TO LEN C$ STEP 2
 115 LET CM=CODE C$(I)*16+CODE C
$(I+1)-476
 120 POKE AD,CM
 125 LET CC=CC+CM
 130 LET AD=AD+1
 140 NEXT I
 150 IF CC<>120028 THEN PRINT "E
RREUR DANS C$                   C
ONTROLEZ LES CODES HEXADECIMAUX"
 160 IF LEN C$=2400 THEN PRINT "
OK"
 199 STOP
9000 REM      CODES MACHINE
9005 PRINT "LOADING..."
9010 LET G$="CD230F21A7400100050
D9E092A7F400100050922 7F40CD2B0FC
9"
9020 FOR I=1 TO LEN G$ STEP 2
9030 POKE 16513+I/2,16*CODE G$(I
)+CODE G$(I+1)-476
9040 NEXT I
9050 RAND USR 16514
9060 RUN 9500
9495 REM
       1
9500 LET C$="76762A0C40C30304CD1
D43C900000000000000211001224A44C
DF740CD1D41CD0A41CD7F41CD3F43CD6
B43CDED43CDD7"
9505 REM
       2
9510 LET C$=C$+"43CDCF403AD142CB
7FC477432A4A442B7CB52805224A4418
D0010200C92A10402B2B0620368 02B10
FB3A7B40CB47C82A"
9515 REM
       3
9520 LET C$=C$+"1040112000ED523A
5544CB3FCB3F5F1600193605C9114200
CD2741112901CD2741112901CD2741C9
CD3F41CDFB41CD3F"
9525 REM
       4
9530 LET C$=C$+"41CDFB41CD3F41CD
C141C92A2540CB442002CF16C92A0C40
231916075E061F234E2B712310F97323
231520F0C92A1040"
9535 REM
       5
9540 LET C$=C$+"017603112100373F
ED52E5CD3643E1168AFE103802168826
7EB9200310ECC9725718F42A0C402316
180620CB7E2804CB"
9545 REM
       6
9550 LET C$=C$+"BE1802CBFE2310F3
152320EDC9ED4B52442A0C4023091163
44CDA541226044CDA541CDA541230605
7EFE80CA77432310"
9555 REM
       7
9560 LET C$=C$+"F7C98906081ACB77
200C32A4417EFE763AA44128017723 13
10EB0119000C9A2A540CB6CCCCF41CB
5CCCE441C93A5144"
9565 REM
       8
9570 LET C$=C$+"3D2002C3C925144
ED4B52440BED435244C93A51443CFE0E
20023DC9325144ED4B524403ED435244
C92A2540CB64CAB3"
9575 REM
       9
9580 LET C$=C$+"423A7B40CB5F2005
3E00325444CB4CCA1A423E00325444C9
3A54443CC82A6044113F00ED527EFE80
E5C48442E1368E2A"
9585 REM
      10
9590 LET C$=C$+"6044110700190608
7EFE76C87EFE80C47242368823 10F106
FF0000010FE2A6044110700190608 7E
FE76C8368023 10F7"
9595 REM
      11
9600 LET C$=C$+"2A6044113F00ED52
36803EFF325444C9E511210037 3FED52
36001936001936 00E1C93A7B40CB5728
047EFE8AC00630C5"
9605 REM
      12
9610 LET C$=C$+"2A5E44119B44CDA5
41CDA5412A5E44111B45CDA541CDA541
C110E43E33325544C92A524411 2000ED
52EB2A0C4019E523"
9615 REM
      13
9620 LET C$=C$+"0605237EFE802807
3EFF325C44E1C910F1E11163 44CDA541
226044CDA541CDA541117B44CDA541CD
1D43CD1D43CD1D43"
9625 REM
      14
9630 LET C$=C$+"2A2540CB4CCC1A42
2A5244112000ED52EB2A0C4019117B44
CDA541116344CDA541CDA541CDA541CD
1D43C9CD3F41CD3F"
9635 REM
      15
9640 LET C$=C$+"41CD3F41CDF740CD
3F43CD6B43CDBD43CDD743C921214034
6E26087EC93A7B40CB4FC83A59443D32
5944CA5043C901CD"
9645 REM
      16
9650 LET C$=C$+"022A0C4009118344
CDA541CDA541CD3643E620F61032 5944
C93A7C40672E012B7CB520FBC9CD6541
CD654106 50C5ED4B"
9655 REM
      17
9660 LET C$=C$+"52442A0C402309E5
119B44CDA541CDA541CDA541CDA541CD
A54106FF0010FDE111C344CDA541CDA5
41CDA541CDA541CD"
9665 REM
      18
9670 LET C$=C$+"A541C110C6E1ED4B
6240C92A82402322824 02A0C40232323
23232333 43EA6BEC0369C2B18F63A7B40
CB47C83A5A440732"
9675 REM
      19
9680 LET C$=C$+"5A44D0211002ED4B
0C400309E53A55444F060009225E443A
574481FE50380B3EFF325744325A443A
5544FE02300D3E01"
9685 REM
      20
9690 LET C$=C$+"325744 3EAA325A44
3A5544003255443A5544FE18CC404430
1311034 53A7B40CB57280311EB44CDA5
41CDA541E1C9111B"
9695 REM
      21
9700 LET C$=C$+"45CDA541CDA541C9
E0000000FF0000025602002A0001011E
AA70FF00166A546A00808003AE038980
80808004 1B158783"
9705 REM
      22
9710 LET C$=C$+"808090B4B494B491
80808080808080808980808080808089
FFFFFF898089FFFFFF88888888888888
8880800785038580"
9715 REM
      23
9720 LET C$=C$+"8080040301818486
808284078105868702FF04860286 0701
FFFFFF07830481FFFF808001860486 80
8080050402828587"
9725 REM
      24
9730 LET C$=C$+"8083850182068781
03FF058703870302FFFFFF01840582FF
FFFF8003B40380FFFF800A838A830A80
FF80808080808080"
9735 REM
      25
9740 LET C$=C$+"80FFFF80010280FF
FF80070A81820A84808080808 0808080
8080808080 8080FF8080808080808080
FF8080808 0000000"
9998 FAST
9999 GOTO 100
```

LISTING 2

```
   1 REM
   2 REM
     ZX 81 + 16 KO
     AUTEUR L.MOURARET
     ET M.DENTY    (C)1985
   3 GOTO 5
   4 SAVE "M-P"
   5 SLOW
  10 LET V=5
  20 LET V$="      "
  30 POKE 16514,0
  40 POKE 16515,0
  50 PRINT
"MARS-PATROL"
  52 POKE 16418,0
  55 PRINT AT 19,0,"
   MARS-PATROL ZX 81  16KO
   AUTEURS  L.MOURARET
        ET  M.DENTY     "
  60 PRINT AT 6,0,"PRESS ANY KEY
 TO START";AT 10,0,"
             ";AT 13,0,"
  "
  65 GOSUB 7000
  70 IF INKEY$="" THEN GOTO 70
  80 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 80
  90 CLS
 100 PRINT "
000000
 "
 105 PRINT AT 0,12,V$
 110 PRINT  AT 9,0;
"
 "
 115 GOSUB 6000
 120 POKE 16507,2
 130 POKE 16508,5
 140 GOSUB 2000
 150 PRINT AT 1,0;
"
 "
 160 PRINT
"
 "
 170 POKE 16507,3
 180 POKE 16508,4
 190 GOSUB 2000
 200 PRINT AT 1,0;
"
 "
 202 LET V=V+1
 204 LET V$="  "+V$
 208 PRINT AT 0,12;V$
 220 POKE 16507,7
 230 POKE 16508,2
 240 GOSUB 2000
 250 PRINT AT 1,0;
"
 "
 260 PRINT
"   000==  H    0  HH
    000==  HH   0  HH
  -0 0== HHH    0  HH
  -0-0== HHH    0  HH
  -000== HHH    0  HH
                0     "
 270 PRINT
"     =  =  -  ==     0
 "
 280 POKE 16507,15
 290 POKE 16508,1
 300 GOSUB 2000
 310 LET V=V+1
 320 LET V$="  "+V$
 330 PRINT AT 0,12,V$
 340 GOTO 3010
2000 LET L=USR 16527
2010 IF L=2 THEN RETURN
2020 GOSUB 2100
2030 GOTO 2000
2100 GOSUB 6000
2110 LET V=V-1
2120 IF V=0 THEN GOTO 3000
2130 LET V$=V$(3 TO )
2140 PRINT AT 0,12,V$,"  "
2150 PRINT AT 19,10,"SCORE ",10*
(PEEK 16514+256*PEEK 16515)
2160 FOR I=1 TO 10
2170 NEXT I
2180 GOSUB 6000
2190 RETURN
3000 GOSUB 6000
3010 PRINT AT 16,5,"FIN DE JEU S
CORE ",10*(PEEK 16514+256*PEEK 1
6515)
3020 PRINT AT 18,0,"PRESSEZ UNE
TOUCHE POUR RETENTERVOTRE CHANCE
"
3025 POKE 16507,2
3027 POKE 16508,0
3030 LET L=USR 16522
3040 IF INKEY$="" THEN GOTO 3030
3050 CLS
3060 RUN
5999 STOP
6000 FOR I=15 TO 20
6010 PRINT AT I,0,"
                  "
6020 NEXT I
6030 POKE 16418,0
6040 PRINT "
      "
6050 RETURN
7000 REM
7010 LET R$="
  LA VILLE LANTHANE 12 EST ATTAQ
UEE PAR LES LBEUDS.VOUS DEVEZ LA
 REJOINDRE AU PLUS VITE
 "
7015 REM
7020 LET R$=R$+"
   VOUS DEVREZ POUR CELA TRAVERS
ER 3 VALLEES ACCIDENTEES ET ARID
ES  "
7025 REM
7030 LET R$=R$+"      ATTENTION E
N VOUS APPROCHANT DE LA VILLE AU
X PATROUILLES LBEUDS QUI VOUS SU
RVOLERONT (UN RADAR VOUS INDIQUE
RA LEUR POSITION).
 "
7035 REM
7040 LET R$=R$+"VOUS DISPOSEZ AU
SSI D""UN LASER POUR LES DETRUIR
ES          ATTENTION   DANS LA
 VILLE VOTRE LASER AYANT CHAUFFE
 VOUS NE POURREZ TIRER QU"UN COU
P A LA FOIS
 "
7045 REM
7050 LET R$=R$+"      VOUS DISPOSE
Z DES COMMANDES SUIVANTES
-"8" POUR AVANCER     -"5" POUR
RECULER        -"0" POUR TIRER
   -"7" POUR SAUTER
            BONNE ROUTE
 "
7055 LET R$="
              "+R$
7060 FOR I=1 TO LEN R$-32
7065 LET LLL=2/2
7070 PRINT AT 12,0;R$(I TO I+31)
7080 IF INKEY$<>"" THEN RETURN
7090 NEXT I
7100 GOTO 7060
```







METEOR

ZX 81

Aux commandes de SIRIUS II, vous êtes chargé de la récupération des précieuses balises éparpillées dans l'espace à la suite de la catastrophe de SIRIUS I. Peut être aurez-vous plus de chance que lui d'éviter ces damnés météores...

Pascal DELALANDE

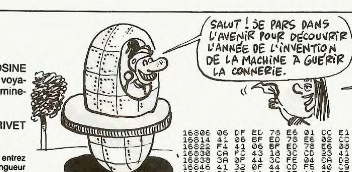
Mode d'emploi :
Tout d'abord, tapez et lancez le programme chargeur (listing 1) et entrez les codes machine du listing 2 après avoir répondu 570 à la question "Longueur REM ?". Faites POKE 16510,0 et supprimez les lignes du programme chargeur à l'exception de la ligne 0 REM, puis tapez le programme principal (listing 3). Les règles sont incluses.

LISTING 1

```
   1 REM 00000000000000000000000
00000000000000000000000000
  20 IF PEEK (16514)<>52 THEN GO
TO 200
  30 LET M$="CD230F21A740014A06C
D9E092A7F40014A0509227F402182403
576233676CD2B0FC976"
  40 FOR N=16514 TO 16548
  50 POKE N,16*CODE M$+CODE M$(2
)-476
  60 LET M$=M$(3 TO )
  70 NEXT N
  80 PRINT "LONG.REM ?"
  90 INPUT A
 100 LET A=A-50
 110 LET B=INT (A/256)
 120 LET C=INT (A-(256*B))
 130 POKE 16521,C
 140 POKE 16530,C
 150 POKE 16522,B
 160 POKE 16531,B
 170 RAND USR 16514
 200 SCROLL
 210 PRINT "ADRESSE?"
 220 INPUT A
 230 SCROLL
 240 PRINT A;
 250 FOR N=0 TO 7
 260 INPUT A$
 270 IF A$="X" THEN GOTO 200
 280 IF A$="S" THEN GOTO 400
 290 IF A$="" THEN GOTO 340
 300 IF LEN A$<>2 THEN STOP
 310 POKE A+N,16*CODE A$+CODE A$
(2)-476
```

Suite page 19

USINE 1



ZX 81

Embauché récemment dans une usine de CRONOSINE (métal indispensable à la fabrication des machines à voyager dans le temps), vous voilà responsable de l'acheminement délicat de cette précieuse matière...

Sébastien ANDRIVET

Mode d'emploi :
Tout d'abord, tapez et lancez le programme chargeur (listing 1) et entrez les codes du listing 2 après avoir répondu 2020 à la question "Longueur REM ?". Supprimez ensuite les lignes du programme chargeur à l'exception de la ligne 1 REM, puis tapez le programme principal (listing 3). Les indications nécessaires sont incluses.

LISTING 1

```
   1 REM 0000000000000000000000000
0000000000000000000000000000
  20 IF PEEK (16514)<>52 THEN GO
TO 200
  30 LET M$="CD230F21A740014A06C
D9E092A7F40014A0609227F402182403
676233676CD2B0FC976"
  40 FOR N=16514 TO 16548
  50 POKE N,16*CODE M$+CODE M$(2
)-476
  60 LET M$=M$(3 TO )
  70 NEXT N
  80 PRINT "LONGUEUR REM ?"
  90 INPUT A
 100 LET A=A-50
 110 LET B=INT (A/256)
 120 LET C=INT (A-(256*B))
 130 POKE 16521,C
 140 POKE 16530,C
 150 POKE 16522,B
 160 POKE 16531,B
 170 RAND USR 16514
 200 SCROLL
 210 PRINT "ADRESSE ?"
 220 INPUT A
 230 SCROLL
 240 PRINT A;
 250 FOR N=0 TO 7
 260 INPUT A$
 270 IF A$="X" THEN GOTO 200
 280 IF A$="S" THEN GOTO 400
 290 IF A$="" THEN GOTO 340
 300 IF LEN A$<>2 THEN STOP
 310 POKE A+N,16*CODE A$+CODE A$
(2)-476
 320 PRINT " ";A$;
 330 GOTO 360
 340 LET P=PEEK (A+N)
 350 PRINT " ";CHR$ (28+INT (P/1
6));CHR$ (28+P-INT (P/16)*16);
 360 NEXT N
 370 LET A=A+8
 380 PRINT
 390 GOTO 230
 400 SAVE "CHARGEU▣"
```

LISTING 2

```
16510 01 E6 07 EA 00 00 3E 01
16518 FE 01 28 14 FE 02 CA 92
16526 41 3E 00 32 70 43 3E 04
16534 32 08 44 3E 00 32 0B 44
16542 3E 00 32 0E 44 3E 01 32
16550 0F 44 32 10 44 3E 3C 32
16558 11 44 21 1C 44 06 0C 36
16566 00 23 10 FB 3E 00 32 B5
16574 43 CD C4 40 18 28 21 84
16582 40 ED 5B 0C 40 01 FF FF
16590 3E EA ED B1 7E FE 0D 20
16598 F7 23 22 12 44 01 B5 02
16606 7E FE 0C 28 01 12 23 13
16614 0B 78 B1 20 F3 C9 CD F5
16622 40 CD 12 41 C3 92 41 3A
16630 0F 44 21 C2 44 22 71 41
16638 21 F8 44 22 55 41 21 00
16646 00 22 8A 41 CD 4B 41 CD
16654 61 41 18 66 3A 10 44 21
16662 FE 44 22 71 41 21 34 45
16670 22 55 41 18 E1 3A 0F 44
16678 21 F8 44 22 55 41 21 1E
16686 00 22 8A 41 CD 4B 41 E5
16694 2A 12 44 09 D1 EB C3 78
16702 41 3A 10 44 21 34 45 22
16710 55 41 C3 2C 41 5F 06 00
16718 0E 02 CB 27 91 4F 21 29
16726 44 09 4E 23 46 2A 0C 40
16734 09 7B C9 E5 16 00 5F CB
16742 27 CB 27 CB 27 83 1E 09
16750 93 5F 21 FE 44 19 E5 D1
16758 E1 C9 06 03 0E 03 1A 77
16766 23 13 0D 20 F9 D5 11 1E
16774 00 19 E3 11 00 00 19 D1
16782 EB 10 E9 C9 0E FE 06 FB
16790 ED 78 E6 01 CC C3 41 06
16798 FD ED 78 E6 01 CC D6 41
16806 06 DF ED 78 E6 01 CC E1
16814 41 06 BF ED 78 E6 02 CC
16822 F4 41 06 BF ED 78 E6 08
16830 CA FC 43 18 3C CD 23 41
16838 3A 0F 44 3C FE 04 CA D2
16846 41 32 0F 44 CD F5 40 C9
16854 CD 23 41 3A 0F 44 3D FE
16862 00 18 EB CD 3F 41 3A 10
16870 44 3C FE 04 CA F0 41 32
16878 10 44 CD 12 41 C9 CD 3F
16886 41 3A 10 44 3D FE 00 18
16894 EB 3A 0B 44 FE 01 C2 B3
16902 42 3A 08 44 4F 06 00 21
16910 1B 44 09 7E ED 43 14 44
16918 FE 33 CA 99 42 FE 34 CA
16926 A4 42 FE 00 28 50 21 16
16934 44 06 06 4E B9 CA F4 43
16942 23 10 F8 CD 37 42 C3 6A
16950 42 21 29 44 22 55 41 CD
16958 4B 41 32 21 40 E5 2A 12
16966 44 09 D1 7E 12 3A 21 40
16974 3C 21 1B 44 ED 4B 14 44
16982 09 77 CD 4B 41 E5 21 8F
16990 44 3A 21 40 4F 06 00 09
16998 7E E1 77 C9 ED 4B 14 44
17006 0D 20 9C C3 B3 42 3A 08
17014 44 47 21 1C 44 7E FE 01
17022 28 EA FE 02 28 E6 23 10
17030 F4 3A 34 40 6F 26 00 7E
17038 E6 03 FE 02 20 D6 3E 00
17046 C3 24 42 2A 0C 40 11 72
17054 01 19 34 C3 20 42 21 1B
17062 44 ED 4B 14 44 09 36 00
17070 3E 00 C3 20 42 3E 00 32
17078 E5 42 3A 08 44 4F 06 00
17086 21 1B 44 09 22 7B 40 ED
17094 43 14 44 7E 06 03 21 16
17102 44 5E BB CC ED 42 23 5E
17110 BB CC 02 43 23 10 F2 ED
17118 4B 14 44 0D 20 DA 3E 00
17126 FE 01 28 57 C3 6F 43 E5
17134 21 0F 44 22 1A 43 21 DD
17142 44 22 21 43 21 FB 40 22
17150 24 43 18 15 E5 21 10 44
17158 22 1A 43 21 19 45 22 21
17166 43 21 18 41 22 24 43 18
17174 00 F5 C5 3A 10 44 B8 C2
17182 52 43 21 19 45 CD 18 41
17190 2A 7B 40 7E CD 37 42 C1
17198 F1 E1 3E 01 32 E5 42 CD
17206 56 43 3A 0C 44 FE 01 CC
17214 56 43 C9 CD C3 43 CD F5
17222 40 CD 12 41 3E 01 32 B5
17230 43 C3 6F 43 C1 F1 E1 C9
17238 06 03 2A 0C 40 11 E5 02
17246 19 34 7E FE A6 C0 36 9C
17254 2B 10 F6 3E 01 32 70 43
17262 C9 3E 00 FE 01 CA F8 43
17270 ED 5B 0C 40 21 E3 02 19
17278 7E 0E 98 91 32 08 44 21
17286 72 01 19 7E FE 25 D2 00
17294 44 ED 5B 0C 40 21 E3 02
17302 19 7E FE 9F CA 04 44 FE
17310 A2 CA 04 44 FE A5 CA 04
17318 44 3A 0B 44 3C FE 04 20
17326 02 3E 01 32 0B 44 3E 00
17334 FE 00 CC C3 43 3E 00 32
17342 B5 43 C3 92 41 3A 11 44
17350 3D 32 11 44 FE 00 20 10
17358 3E 3C 32 11 44 3A 09 44
17366 FE 01 28 04 3D 32 09 44
17374 3A 09 44 CB 27 CB 27 CB
17382 27 47 CD EC 43 C9 0E 00
17390 0D 20 FD 10 F9 C9 01 01
17398 00 C9 01 02 00 C9 01 03
17406 00 C9 01 04 00 C5 01 05
17414 00 C9 04 05 AA 01 00 00
17422 09 01 03 18 4A 45 04 00
17430 31 28 1F 16 0D 04 00 00
17438 02 04 00 00 00 00 00 00
17446 00 00 00 6E 02 6D 02 6C
17454 02 68 02 67 02 66 02 65
17462 02 64 02 63 02 61 02 60
17470 02 5F 02 5E 02 1C 02 1D
17478 02 1E 02 1F 02 20 02 22
17486 02 23 02 24 02 25 02 E3
17494 01 E2 01 E1 01 E0 01 DF
17502 01 DD 01 DC 01 DB 01 DA
17510 01 98 01 99 01 9A 01 9B
17518 01 9C 01 9E 01 9F 01 A0
17526 01 A1 01 5F 01 5E 01 5D
17534 01 5C 01 5B 01 59 01 58
17542 01 57 01 56 01 10 01 30
17550 01 9B 9B 9B 9B 9B 9B 9B
17558 9B 80 8B 8B 8B 8B 8B 86
17566 8B 86 80 96 96 96 96 96
17574 96 96 96 80 94 94 94 94
17582 94 94 94 94 80 8A 8A 8A
17590 8A 8A 8A 8A 8A 80 88 88
17598 88 88 88 88 00 34 00 82
17606 07 04 00 82 00 85 34 00
17614 85 07 04 85 82 00 00 34
17622 00 82 07 04 00 82 00 00
17630 34 04 82 07 00 00 82 00
17638 85 34 04 85 07 00 85 82
17646 00 87 34 00 00 84 81 00
17654 81 00 19 02 95 01 11 01
17662 00 34 03 82 07 01 00 82
17670 00 00 34 00 87 84 81 00
17678 81 00 00 34 00 87 84 00
17686 00 81 00 00 34 03 02 84
17694 81 00 81 00 87 34 00 00
17702 84 81 00 81 00 87 34 00
```

Suite page 20

ZX 81

Suite de la page 18

```
 320 PRINT " ";A$
 330 GOTO 360
 340 LET P=PEEK (A+N)
 350 PRINT " ";CHR$ (28+INT (P/1
6));CHR$ (28+P-INT (P/16)*16);
 360 NEXT N
 370 LET A=A+8
 380 PRINT
 390 GOTO 230
 400 SAVE "I▣"
```

LISTING 2

```
16514 76 76 C3 DA 40 00 00 00
16522 00 00 00 00 00 00 00 00
16530 00 00 00 00 2A 89 40 2B
16538 36 80 23 36 80 23 36 80
16546 C9 2A 89 40 2B 36 86 23
16554 36 08 23 36 06 C9 CD 96
16562 40 2A 0C 40 11 DF 02 19
16570 0E 16 06 0F 7E 11 21 00
16578 19 77 11 E0 FF 19 10 F4
16586 0D 79 FE 00 28 06 11 D0
16594 FF 19 18 E6 CD A3 40 C9
16602 2A 0C 40 11 E6 02 19 22
16610 89 40 2A 34 40 22 32 40
16618 2A 87 40 2B 7C B5 20 FB
16626 2A 8F 40 23 22 8F 40 2A
16634 89 40 11 DF FF 19 7E FE
16642 8D CA 31 42 7E FE 80 28
16650 01 C9 28 3A 91 40 FE 00
16658 28 06 7E FE 8D CA 31 42
16666 7E FE 80 28 01 C9 23 23
16674 3A 91 40 FE 00 28 06 7E
16682 FE 8D CA 31 42 7E FE 80
16690 C0 2A 0C 40 11 BE 02 19
16698 06 0F 7E FE 8D 28 05 23
16706 10 F8 18 24 3A 92 40 FE
16714 00 28 04 3D 32 92 40 2A
16722 0C 40 11 0A 00 19 7E FE
16730 80 28 0D 06 0F 7E FE 8D
16738 20 03 23 10 F8 2B 36 08
16746 CD B0 40 CD 70 42 FE C8
16754 38 04 3E 8D 18 0E FE 96
16762 38 04 3E 64 18 05 FE 64
16770 38 2D 3E 97 05 0F 2A 0C
16778 40 11 2A 00 19 36 80 23
16786 10 FB F5 CD 70 42 E6 0F
16794 FE 00 28 F7 FE 0F 28 F3
16802 47 F1 2A 0C 40 11 2A 00
16810 19 23 10 FD 77 18 0E 2A
16818 0C 40 11 2A 00 19 06 0F
16826 36 80 23 10 FB 0E FE 06
16834 EF ED 78 E6 10 CA 83 42
16842 0E FE 06 F7 ED 78 E6 10
16850 20 10 2A 89 40 2B 2B 7E
16858 FE 89 CA EA 40 11 FF FF
16866 18 29 0E FE 06 EF ED 78
16874 E6 04 C2 FF 41 2A 89 40
16882 23 23 7E FE 89 CA EA 40
16890 11 01 00 18 0E 0E FE 06
16898 EF ED 78 E5 08 CA 83 42
16906 C3 EA 40 CD 96 40 2A 89
16914 40 19 22 89 40 CD A3 40
16922 2A 8D 40 23 22 8D 40 A7
16930 E5 2A 8B 40 E5 D1 E1 ED
16938 52 C8 C3 EA 40 C9 C9 3A
16946 92 40 3C 32 92 40 FE 0F
16954 C8 2A 0C 40 11 08 00 19
16962 7E FE 08 20 04 36 8D 18
16970 08 23 7E FE 8D 28 FA FE
16978 89 C8 36 8D 2A 89 40 11
16986 DF FF 19 36 80 2B 36 80
16994 23 23 36 80 2A 94 40 23
17002 22 94 40 C3 EA 40 2A 32
17010 40 54 5D 29 19 29 19 29
17018 29 19 29 19 22 32 40 7C
17026 C9 3A 93 40 3D 32 93 40
17034 FE 00 CA EA 40 2A 89 40
17042 11 DF FF 06 14 19 7E FE
17050 97 28 0B FE 80 20 02 10
17058 F4 36 80 C3 EA 40 36 80
17066 2A 8D 40 11 F6 FF 19 22
17074 8D 40 C3 EA 40 C3 3C 7A
```

LISTING 3

```
0▣REM
2 REM
3 REM
4 REM
```

> M E T E O R E
> PAR
> PASCAL DELALANDE
> POUR ZX81 16K
>
> LE 25 MAI 1986

```
   5 REM
   6 REM
   7 REM
   8 REM
   9 REM
  10 REM
  11 REM
  12 REM BEST SCORE:56250
         VITESSE:8
         BALISES:46
  13 REM
  14 REM VOUS AVEZ 150 L DE FUEL
  15 GOSUB 9000
  16 GOSUB 9500
  17 GOSUB 9700
  18 GOSUB 9925
  19 CLS
  20 GOSUB 9825
  21 GOSUB 9010
  30 POKE 16529,DIF
  40 POKE 16520,15-VIT
  50 POKE 16523,150
  60 POKE 16531,50
  61 CLS
  65 GOSUB 9050
  70 RAND USR 16516
  80 GOSUB 9300
  90 IF INKEY$="" THEN GOTO 90
 100 CLS
 110 FOR S=1 TO 5
 120 IF SC>R(S) THEN GOTO 200
 130 NEXT S
 150 GOTO 19
 200 FOR H=4 TO S STEP -1
 210 IF S=5 THEN GOTO 300
 220 LET R$(H+1)=R$(H)
 230 LET R(H+1)=R(H)
 240 NEXT H
 300 PRINT AT 10,0;"ENTREZ VOTRE
NOM..."
 310 INPUT R$(5)
 315 CLS
 316 PRINT AT 2,0;"TABLEAU DES S
CORES ---"
 320 LET R(S)=SC
 330 FOR H=1 TO 5
 340 PRINT AT 3+2*H,5;R$(H);AT 3
+2*H,18;"-->";R(H)
 350 NEXT H
 360 GOSUB 9790
 370 GOTO 19
3820 RETURN
3825 CLS
7999 STOP
8000 PRINT AT 10,3;"BRAVO:";AT 1
1,0;"VOUS AVEZ PARFAITEMENT VOTR
E MI-SSION.VOUS ETES PROMU AU GR
ADE D OFFICIER SUPERIEUR."
8010 GOSUB 9790
8020 GOTO 2
9000 REM       INITIALISATIONS
9005 LET SC=0
9006 LET BEST=0
9007 DIM R$(5,10)
9008 DIM R(5)
9010 FOR F=1 TO 15
9020 POKE 16518+F,0
9030 NEXT F
9031 LET R(1)=56250
9032 FOR F=2 TO 5
9033 LET R$(F)="ZOB-ZOB"
9034 NEXT F
9035 LET A$="▓▓▓▓▓▓▓▓"
9036 LET B$="▓▓▓▓▓▓"
9037 LET R$(1)="*PASCAL*"
9040 RETURN
9050 REM            TABLEAU
9060 FOR F=0 TO 21
9070 PRINT "▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9080 NEXT F
9090 POKE 16418,0
9100 PRINT "▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9110 PRINT AT 0,8;"▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9125 POKE 16418,2
9130 PRINT AT 1,1;"FUEL ";AT 1,2
5;"DISTAN-";TAB 25;"CE ";TAB 1;B
$;TAB 25;B$
9140 PRINT TAB 0;A$;TAB 24;A$;AT
 8,1;"MUNI-";TAB 25;"FIGHT-";TAB
 1;"TIONS ";TAB 25;"SCORE ";AT 1
1,1;B$;TAB 25;B$;TAB 0;A$;TAB 24
;A$
9150 PRINT AT 20,25;"SCORE ";AT
16,1;"BALI-";TAB 1;"SES ";AT 15,
25;"VAI-";TAB 25;"SSEAUX ";AT 18
,25;"0";TAB 24;A$
9155 PRINT AT 18,25;"▓▓▓";AT 11,
25;R(1)
9160 RETURN
9310 LET NBRE=PEEK 16532+256*PEE
K 16533
9320 LET MU=PEEK 16531
9330 LET TU=PEEK 16530
9340 LET DIF=PEEK 16529
9360 LET DIS=PEEK 16527+256*PEEK
 16528
9370 LET VIT=PEEK 16520
9380 LET FU=PEEK 16525+256*PEEK
16526
9385 IF FU>150 THEN LET FU=0
9390 LET SC=(1-DIF)*3000+VIT*100
+10*(175*NBRE-2*FU-5*DIS+75*TU)
9391 IF SC<0 THEN LET SC=0
9400 PRINT AT 11,25,R(1);AT 3,1;
FU;TAB 25;DIS;AT 11,1;MU;AT 21,1
;NBRE;TAB 25;SC
9405 IF SC>R(1) THEN PRINT AT 11
,25;SC
9406 IF TU>=15 THEN GOTO 8000
9410 RETURN
9500 REM            TITRE
9510 PRINT AT 5,0;
9520 PRINT "▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9530 PRINT "▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9540 PRINT "▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9550 PRINT "▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9560 PRINT "▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9570 PRINT "▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9580 PRINT "▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9590 PRINT "▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9600 PRINT "▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9610 PRINT "▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9620 PRINT "▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9630 FOR F=1 TO 250
9640 IF INKEY$<>"" THEN LET F=25
0
9650 NEXT F
9660 RETURN
9700 REM          EXPLICATIONS
9710 CLS
9720 PRINT AT 0,0;"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9740 PRINT "    VOUS ETES AUX COM
MANDES DU    SIRIUS II.LE SIRIUS
I VIENT D    EXPLOSER , AYANT HEU
RTE  UN ME-  TEORE."
9745 PRINT
9750 PRINT "   VOTRE MISSION:RAMA
SSEZ LES     BALISES EPARPILLEES
DANS L ESPA CE,QUE LE SIRIUS I T
RANSPORTAIT."
9755 PRINT
9760 PRINT "   POUR CELA,UTILISEZ
 LES TOUCHES   S ET 8,EN EVITANT
CES DANGEREUX METEORES."
9765 PRINT
9770 PRINT "   MAIS ATTENTION:VOT
RE CARBURANT EST LIMITE.MALGRE T
OUT,VOUS AVEZ LA POSSIBILITE DE
VOUS RAVITAILLER EN TIRANT SUR D
ES CONTAINERS"
9780 PRINT "   VOTRE MISSION EST
ACHEVE LORS QUE VOUS AVEZ RECUPE
RE  LES    16 BALISES."
9785 GOSUB 9790
9786 GOTO 9820
9790 PRINT AT 21,0;"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9795 PRINT AT 0,0;"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9800 LET I$=INKEY$
9805 IF I$<>"" THEN RETURN
9810 PRINT AT 21,0;"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9814 PRINT AT 0,0;"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9815 GOTO 9790
9820 RETURN
9825 CLS
9830 PRINT "▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
"
9835 PRINT
9840 PRINT "   LEGENDE "
9845 PRINT
9850 PRINT "-(▣)->BALISES"
9860 PRINT "-(▣)->CONTAINER"
9870 PRINT "-(▣)->METEORE"
9875 PRINT
9880 PRINT "LASER:TOUCHES 6 OU 7
"
9881 PRINT
9885 PRINT "NIVEAU DE DIFFICULTE
E ?"
9887 PRINT
9890 PRINT "-(1):VOUS POUVEZ REC
UPEREZ LES  BALISES SUR LES AILE
S DE VOTRE  VAISSEAU ET SUR LE F
USELAGE"
9891 PRINT "-(0):VOUS NE POUVEZ
RECUPERER   CES BALISES QU AU NI
VEAU DU FUSELAGE"
9895 GOSUB 9790
9900 LET DIF=VAL I$
9905 FOR F=1 TO 20
9906 NEXT F
9910 PRINT AT 19,0;"VITESSE ? (D
E 1 A 9-RAPIDE-)"
9915 GOSUB 9790
9920 LET VIT=VAL I$
9921 RETURN
9925 CLS
9930 PRINT AT 1,0;"DERNIER POINT
:"
9934 PRINT
9935 PRINT "VOTRE SCORE DEPEND D
U NOMBRE DE LASERS UTILISES,DE L
A DISTANCE  PARCOURUE,DU NOMBRE
DE LITRES DE CARBURANT RESTANT,D
U NOMBRE DE  BALISES RECUPEREES
ET DU NOMBRE  DE BALISES MARQUEE
S."
9936 PRINT
9937 PRINT "BALISE MARQUEE:BALIS
E INSCRITE   EN HAUT DE L ECRAN.
             SI VOUS RATEZ UNE BA
LISE,ALORS   VOUS PERDEZ UNE BALI
SE MARQUEE."
9940 GOSUB 9790
9950 RETURN
9955 REM
9956 REM
9960 REM          SAUVEGARDE
9961 REM
9962 REM
9997 REM 25 MAI 1986.
9998 SAVE "METEO▣"
9999 RUN
```

ASTROLOGIE CHINOISE

ZX 81

Par ce programme singulier, découvrez les différents éléments de l'astrologie chinoise - animal emblématique, élément, signe, ainsi que quelques traits de caractère - à partir d'une date de naissance exprimée dans notre calendrier.

Gilles MODERAN

Mode d'emploi :
Créez tout d'abord une ligne 1 REM de 20 caractères quelconques puis tapez le reste du programme. Faites RUN 9000 avant lancement pour permettre l'implantation de la routine machine. Les indications nécessaires sont incluses.

```
   1 REM E£RND -▗477$4 NEXT TAN
SSSSSS
   2 REM ***J.G. MODERAN***
   5 REM *****INITIALISATION****
*
  10 DIM S$(12,8)
  20 DIM E$(10,8)
  30 DIM Y$(10,9)
  35 DIM C$(12,96)
  40 DIM J(12)
  50 DIM C(99)
  60 LET N=0
  70 LET C=0
  80 LET S=0
  90 LET R=0
 100 REM *****PAGE 1*****
 110 PRINT AT 10,5;"ASTROLOGIE C
HINOISE"
 120 PRINT AT 20,16;"PATIENTEZ S
.V.P."
 130 GOSUB 2000
 140 GOSUB 5000
 150 GOSUB 4000
 160 GOSUB 8000
 170 CLS
 200 REM *****PAGE 2*****
 210 FOR I=1 TO 16
 220 PRINT TAB 20;"            "
 230 NEXT I
 240 GOSUB 6000
 250 PRINT AT 18,0;"BONJOUR, JE
SUIS MAITRE ZX81,    GRAND SAGE C
HINOIS ."
 260 PRINT AT 20,0;"     JE VAIS
VOUS INDIQUER VOTRE SIGNE ASTROL
OGIQUE CHINOIS ."
 270 FOR I=1 TO 70
 280 NEXT I
 300 REM *****INTERROGATION*****
 310 FOR I=1 TO 5
 320 PRINT AT 2,23;"       "
 330 FOR F=1 TO 10
 340 NEXT F
 350 PRINT AT 2,23;"ENTREZ"
 360 FOR F=1 TO 10
 370 NEXT F
 380 NEXT I
 390 PRINT AT 4,21;"VOTRE"
 400 PRINT AT 5,21;"JOUR"
 410 PRINT AT 6,21;"MOIS"
 420 PRINT AT 7,21;"ANNEE"
 430 PRINT AT 8,21;"DE NAIS."
 440 PRINT AT 10,21;"JOUR   .."
 450 INPUT J
 460 PRINT AT 10,27;J
 470 PRINT AT 11,21;"MOIS   .."
 480 INPUT M
 490 PRINT AT 11,27;M
 500 PRINT AT 12,21;"ANNEE ...."
 510 INPUT A
 520 PRINT AT 12,27;A
 530 PRINT AT 18,0;"

                         "
 540 PRINT AT 20,0;"

                         "
 550 FOR I=1 TO 16
 560 PRINT AT I,20;"            
"
 570 NEXT I
 580 PRINT AT 2,22;"PATIENTEZ"
 590 PRINT AT 3,22;"   SVP   "
 600 PRINT AT 4,22;"   JE    "
 610 PRINT AT 5,22;" CHERCHE "
 620 RAND USR 16514
 700 REM *****CALCUL DU NOMBRE
DE JOURS DEPUIS LE 1.1.1900****
 710 LET B$="3128313031303131303
13031"
 720 FOR I=1 TO 12
 730 LET R=VAL B$((I-1)*2+1 TO (
I-1)*2+2)
 740 LET J(I)=R
 750 NEXT I
 760 IF A>1899 THEN LET A=A-1900
 770 LET N=A*365+INT ((A-1)/4)
 780 IF A/4=INT (A/4) AND A<>0 T
HEN LET J(2)=29
 790 FOR I=1 TO M-1
 800 LET N=N+J(I)
 810 NEXT I
 820 LET N=N+J
 900 REM ***CALCUL DU SIGNE***
 905 LET S=0
 906 LET C=0
 910 FOR I=1 TO 99
 920 LET S=S+1
 930 LET C=C+C(I)
 940 IF N<C THEN GOTO 960
 950 NEXT I
 960 LET S=S-INT (S/12)*12
 970 IF S=0 THEN LET S=12
 980 LET S=S-1
 990 LET E=S-INT (S/10)*10
1000 IF E=0 THEN LET E=10
1010 RAND USR 16514
1020 PRINT AT 2,22;"          "
1030 PRINT AT 3,22;"          "
1040 PRINT AT 4,22;"          "
1045 PRINT AT 5,22;"          "
1050 PRINT AT 2,22;"VOUS ETES"
1055 PRINT AT 3,22;"UN"
1056 IF S=8 THEN PRINT AT 3,22;"
UNE"
1060 PRINT AT 5,22;S$(S)
1065 PRINT AT 7,22;E$(E)
1080 FOR I=1 TO 100
1085 NEXT I
1100 REM ******PAGE 3********
1110 CLS
1120 PRINT AT 1,5;"       ";AT
2,4;"         ";AT 3,3;"
        ";AT 4,2;"         ";A
T 5,1;"          "
1130 PRINT AT 6,1;"
  ";AT 7,1;"          ";A
T 8,1;"          ";AT 9,1;
"          "
1140 PRINT AT 10,1;"
   ";AT 11,1;"          "
;AT 12,1;"          "
1150 PRINT AT 13,2;"
  ";AT 14,3;"          ";AT 15
,4;"          ";AT 16,5;"
 "
1160 PRINT AT 3,8;"  "
1170 PRINT AT 4,7;"    "
1180 PRINT AT 5,7;"    "
1190 PRINT AT 6,8;"  "
1200 PRINT AT 11,8;"  "
1210 PRINT AT 12,7;"    "
1220 PRINT AT 13,7;"    "
1230 PRINT AT 14,8;"  "
1240 PRINT AT 3,18;"VOICI LE"
1250 PRINT AT 4,18;"TAI-TI-TOU"
1260 PRINT AT 5,18;"SYMBOLE DU"
1270 PRINT AT 6,18;"YIN-YANG"
1280 PRINT AT 8,18;"ETES-VOUS"
1290 PRINT AT 10,18;"    YIN"
1300 PRINT AT 12,18;"    OU"
1310 PRINT AT 14,18;"    YANG"
1320 PRINT AT 15,18;"    ?"
1330 FOR I=1 TO 70
1340 NEXT I
1350 PRINT AT 18,1;"YIN, SYMBOLE
 DE LA FEMINITE, DE LA LUNE, DE
LA RECEPTIVITE ."
1360 FOR I=1 TO 100
1370 NEXT I
1380 PRINT AT 18,1;"YANG,SYMBOLE
 DE LA MASCULINITE, DU SOLEIL, D
E L.ACTIVITE ."
1390 FOR I=1 TO 100
1400 NEXT I
1410 PRINT AT 18,1;"

                        "
1420 FOR I=1 TO 20
1430 PRINT AT I,18;"            "
1440 NEXT I
1450 RAND USR 16514
1460 PRINT AT 13,18;"JE CHERCHE"
1500 REM *****YIN OU YANG******
1510 FOR I=1 TO 150
1520 NEXT I
1530 RAND USR 16514
1535 PRINT AT 13,18;"           "
1536 CLS
1537 GOSUB 3000
1540 PRINT AT 4,18;"VOTRE ANNEE"
1550 PRINT AT 5,18;"DE NAISSANCE
"
1560 PRINT AT 6,18;"EST UNE ANNE
E"
1570 IF E/2=INT (E/2) THEN PRINT
 AT 7,18;"YANG"
1580 IF E/2<>INT (E/2) THEN PRIN
T AT 7,18;"YIN"
1590 PRINT AT 12,18;"VOUS ETES D
ONC"
1600 PRINT AT 14,18;"UN ";S$(S)
1605 PRINT AT 15,18;E$(E)
1610 PRINT AT 16,18;Y$(E)
1615 FOR I=1 TO 150
1620 NEXT I
1625 GOSUB 2500
1630 PRINT AT 18,0;"LE ";S$(S);"
 EST "
1640 PRINT AT 19,0;C$(S)
1650 FOR I=1 TO 200
1660 NEXT I
1670 FOR I=1 TO 16
1680 PRINT AT I,18;"            
  "
1690 NEXT I
1700 REM ***AUTRE RECHERCHE ?***
1710 PRINT AT 2,19;"VOULEZ-VOUS
";AT 3,19;"UNE AUTRE";AT 4,19;"R
ECHERCHE ?";AT 5,19;"O/N"
1720 INPUT K$
1730 IF K$="N" THEN GOTO 1810
1735 CLS
1760 GOSUB 3000
1770 FOR I=1 TO 16
1780 PRINT AT I,18;"            
  "
1790 NEXT I
1800 GOTO 250
1810 CLS
1820 PRINT AT 10,0;"LE GRAND MAI
TRE ZX81 VOUS SALUE RESPECTUEUSE
MENT ET VOUS DIT :"
1830 PRINT AT 13,0;"..A BIENTOT"
1840 STOP
2000 LET S$(1)="RAT     "
2001 LET S$(2)="BUFFLE  "
2002 LET S$(3)="TIGRE   "
2003 LET S$(4)="CHAT    "
2004 LET S$(5)="DRAGON  "
2005 LET S$(6)="SERPENT "
2006 LET S$(7)="CHEVAL  "
2007 LET S$(8)="CHEVRE  "
2008 LET S$(9)="SINGE   "
2009 LET S$(10)="COQ     "
2010 LET S$(11)="CHIEN   "
2011 LET S$(12)="COCHON  "
2012 RETURN
2500 LET C$(1)="PLAISANT, AUTORI
TAIRE, EMPORTE, INTUITIF,ARTISTE
,SOCIABLE,ADROITGENEREUX ."
2510 LET C$(2)="OMBRAGEUX, CALME
, FORT, PATIENT,LENT,SOCIABLE,JA
LOUX,CAPRICIEUX."
2520 LET C$(3)=" FASCINANT, TEME
RAIRE, EMPORTE, IMPRESSIONNABLE,
 SENSIBLE,LIBRE,HABILE, CYNIQUE
."
2530 LET C$(4)=" INDOLENT, TRANQ
UILLE, MEFIANT , AGREABLE , RAFF
INE, MONDAIN,   SPIRITUEL, EGOCE
NTRIQUE ."
2540 LET C$(5)="SAGE,BON,AUTORIT
AIRE, CHANCEUX, ENERGIQUE, IMPET
UEUX, SEDUISANT,FROID ."
2550 LET C$(6)="AGREABLE, BEAU P
ARLEUR,SAGE ,     ALTRUISTE, CRITI
QUE, VOLAGE,     DEVOUE, MANIPULA
TEUR ."
2560 LET C$(7)="IMPATIENT, RAPID
E, CHARMANT,      PASSIONNE,INDEPE
NDANT, INSTABLE,OPPORTUNISTE, SE
DUCTEUR ."
2570 LET C$(8)="TRANQUILLE,ARTIS
TE,CAPRICIEUSE, CALME, INTELLIGE
NTE, PARESSEUSE,ELEGANTE, FANTAS
QUE ."
2580 LET C$(9)="SEDUCTEUR,ETONNA
NT, INTELLIGENT,SOURNOIS, AUTORI
TAIRE,INVENTIF, ORIGINAL, INFIDE
LE"
2590 LET C$(10)=" ORDONNE,ARROGA
NT, DEVOUE,FRANC,DISCIPLINE,  SC
RUPULEUX, AVARE, EXCENTRIQUE ."
2600 LET C$(11)="AGREABLE, PESSI
MISTE, AGRESSIF ,SINCERE, LUCIDE
, NAIF, FIDELE,  DEPENSIER ."
2610 LET C$(12)="GENTIL,BOHEME,P
OSSESSIF,SENSUEL,COLERIQUE,ENERG
IQUE, JOUISSEUR, FORT, ."
2620 RETURN
2700 PRINT C$(1)
3000 PRINT AT 0,1;"
"
3001 PRINT AT 1,1;"
"
3002 PRINT AT 2,1;"
"
3003 PRINT AT 3,1;"
"
3005 PRINT AT 4,1;"
"
3006 PRINT AT 5,1;"
"
3007 PRINT AT 6,1;"
"
3008 PRINT AT 7,1;"
"
3009 PRINT AT 8,1;"
"
3010 PRINT AT 9,1;"
"
3011 PRINT AT 10,1;"
"
3012 PRINT AT 11,1;"
"
3013 PRINT AT 12,1;"
"
3014 PRINT AT 13,1;"
"
3015 PRINT AT 14,1;"
"
3016 PRINT AT 15,1;"            "
3017 PRINT AT 16,1;"            "
3050 RETURN
3999 REM ****ELEMENTS*****
4000 LET E$(1)="DE METAL"
4001 LET E$(2)=E$(1)
4002 LET E$(3)="D.EAU   "
4003 LET E$(4)=E$(3)
4004 LET E$(5)="DE BOIS "
4005 LET E$(6)=E$(5)
4006 LET E$(7)="DE FEU  "
4007 LET E$(8)=E$(7)
4008 LET E$(9)="DE TERRE"
4009 LET E$(10)=E$(9)
4010 RETURN
5000 REM *****ANNEES CHINOISES
 DEPUIS 1900*****************
5010 LET C(01)=31
5020 LET V$="0208111316192124273
0353840434951545762656870737678
8184868992 97"
5030 FOR I=1 TO 31
5040 LET R=VAL V$((I-1)*2+1 TO (
I-1)*2+2)
5050 LET C(R)=384
5060 NEXT I
5070 LET U$="0306091214151722232
5283133373941424547485052555861 6
4717476777983856788939498"
5080 FOR I=1 TO 38
5090 LET E=VAL U$((I-1)*2+1 TO (
I-1)*2+2)
5100 LET C(E)=354
5110 NEXT I
5120 LET H$="0407101820262934364
4535660636669728082909196 99"
5130 FOR I=1 TO 23
5140 LET L=VAL H$((I-1)*2+1 TO (
I-1)*2+2)
5150 LET C(L)=355
5160 NEXT I
5170 LET C(05)=383
5180 LET C(32)=383
5190 LET C(59)=383
5200 LET C(95)=383
5210 LET C(46)=385
5220 LET C(67)=353
5230 RETURN
6000 LET A$="2142244221412341194
0204021402240163917391839193920 3
9213911381238133814381538163817 3
8183819382038213822382338"
6010 LET A$=A$+"1037113723372437
0836093610362436253626360635073 5
0635093525352635273528350634073 4
2734283406330733273328330732093 2
"
6020 LET A$=A$+"1032243225322732
0731113123312731073012301330213 0
2230273007291129142920292329272 9
0628072817282728282806270727"
6030 LET A$=A$+"1727272728270626
0726172627262826052506250725162 5
1725182527252825292505240624072 4
2724282420240523072327232923052 2
072227222922072115211621"
6040 LET A$=A$+"1721182119212721
0720142020202720071913191619171 9
1619211927190818131821182618081 7
131721172617"
6050 LET A$=A$+"0916251610151115
2315241512142214131314131513191 3
2013211315121612171218121912161 1
171118111710170 9"
6060 FOR I=1 TO 162
6070 LET A=VAL A$((I-1)*4+1 TO (
I-1)*4+2)
6080 LET B=VAL A$((I-1)*4+3 TO (
I-1)*4+4)
6090 PLOT A,B
6100 NEXT I
6110 RETURN
8000 REM ****YANG OU YIN****
8010 LET Y$(1)=" FROID"
8020 LET Y$(2)=" CHAUD"
8030 LET Y$(3)=" CALME"
8040 LET Y$(4)=" VIVE"
8050 LET Y$(5)=" VERT"
8060 LET Y$(6)=" ENFLAMME"
8070 LET Y$(7)="DE BRAISE"
8080 LET Y$(8)=" VIF"
8090 LET Y$(9)=" INCULTE"
8100 LET Y$(10)=" FERTILE"
8110 RETURN
9000 LET A=16514
9010 LET A$="2A0C400E160620237EC
6807710F9230D20F3C9"
9020 FOR B=1 TO LEN A$-1 STEP 2
9030 LET C=CODE A$(B)-28
9040 LET D=CODE A$(B+1)-28
9050 POKE A,16*C+D
9060 LET A=A+1
9070 NEXT B
```

ZX 81

Suite de la page 19

```
17710 00 84 00 00 81 00 47 02
17718 E4 01 60 01 C3 3C 7A 76
17726 00 02 02 00 EA 76 00 03
17734 1F 03 EA 0D 0C 80 80 80
17742 80 80 80 80 80 80 80 80
17750 B8 A6 80 80 AF AA 9C 9C
17758 9C 9D 80 80 80 80 80 80
17766 80 80 80 80 80 0C 80 80
17774 80 80 80 80 80 80 80 80
17782 80 80 80 80 80 80 80 80
17790 80 80 80 80 80 80 80 80
17798 80 80 80 80 80 80 0C 80
17806 80 80 80 80 80 80 80 97
17814 97 97 97 97 97 97 97 97
17822 97 97 97 97 97 97 97 80
17830 80 80 80 80 80 80 80 0C
17838 80 80 80 80 80 80 80 80
17846 97 97 80 80 80 BA B8 AE
17854 B3 AA 9D 80 80 80 97 97
17862 80 80 80 80 80 80 80 80
17870 0C 80 80 80 80 80 80 80
17878 80 97 97 97 97 97 97 97
17886 97 97 97 97 97 97 97 97
17894 97 80 80 80 80 80 80 80
17902 80 0C 80 80 80 80 80 80
17910 80 80 80 80 80 80 80 80
17918 80 80 80 80 80 80 80 80
17926 80 80 80 80 80 80 80 80
17934 80 80 0C 80 80 80 80 80
17942 80 80 80 80 80 80 80 80
17950 80 80 80 80 80 80 80 80
17958 80 80 80 80 80 80 80 80
17966 80 80 80 0C 80 80 08 08
17974 08 08 08 08 08 08 08 08
17982 08 08 08 08 08 08 08 08
17990 08 08 08 08 08 08 08 08
17998 08 08 80 80 0C 80 80 08
18006 00 00 00 00 00 00 00 00
18014 00 00 00 83 83 83 83 00
18022 00 00 00 00 00 00 00 00
18030 00 00 08 80 80 0C 80 80
18038 08 00 00 00 00 00 00 00
18046 00 00 00 00 00 80 80 00
18054 00 00 00 00 00 00 00 00
18062 00 00 00 08 80 80 0C 80
18070 80 08 00 00 88 88 88 00
18078 00 00 83 83 83 83 80 80
18086 83 83 83 04 00 00 00 83
18094 83 00 B4 B4 08 80 80 0C
18102 80 80 08 00 84 88 1C 88
18110 84 03 00 00 00 00 00 80
18118 80 00 00 00 00 00 00 00
18126 82 81 00 07 8E 08 80 80
18134 0C 80 80 08 87 81 88 88
18142 88 85 00 00 87 83 83 83
18150 80 80 83 83 83 83 00 00
18158 00 00 00 00 03 03 08 80
18166 80 0C 80 80 08 85 81 8A
18174 8A 8A 85 00 00 00 00 00
18182 00 80 80 00 00 00 00 00
18190 03 03 00 00 00 00 00 08
18198 80 80 0C 80 80 08 00 34
18206 00 00 34 85 00 00 83 83
18214 83 83 80 80 83 83 83 04
18222 00 00 00 00 00 00 00 88
18230 08 80 80 0C 80 80 08 03
18238 03 03 03 03 03 03 00 00
18246 00 00 00 80 80 00 00 00
18254 00 00 00 00 00 00 00 00
18262 88 08 80 80 0C 80 80 08
18270 00 00 00 00 00 00 00 00
18278 87 83 83 83 80 80 83 83
18286 83 83 00 00 00 00 00 00
18294 00 88 08 80 80 0C 80 80
18302 08 88 00 00 00 00 00 00
18310 00 00 00 00 00 80 80 00
18318 00 00 00 00 03 03 03 03
18326 02 84 07 05 80 80 0C 80
18334 80 08 88 00 00 00 00 00
18342 00 00 83 83 83 83 80 80
18350 83 83 83 04 00 00 00 87
18358 83 83 81 9B 08 80 80 0C
18366 80 80 08 88 00 00 00 06
18374 07 07 00 00 07 05 00 80
18382 80 00 85 84 00 00 00 00
18390 00 05 B4 B4 8E 08 80 80
18398 0C 80 80 08 08 08 08 08
18406 08 08 08 08 08 08 08 08
18414 08 08 08 08 08 08 08 08
18422 08 08 08 08 08 08 08 80
18430 80 0C 80 80 80 80 80 80
18438 80 80 80 80 80 80 80 80
18446 80 80 80 80 80 80 80 80
18454 80 80 80 80 80 80 80 80
18462 80 80 0C 80 80 80 80 80
18470 97 B8 A8 B4 B7 AA 8E 9C
18478 9C 9C 97 97 A8 AD A6 B3
18486 A8 AA B8 8E A0 97 80 80
18494 80 80 80 0C 80 80 80 80
18502 80 80 80 80 80 80 80 80
18510 80 80 80 80 80 80 80 80
18518 80 80 80 80 80 80 80 80
18526 80 80 80 80 1F 0B 00 00
18534 76
```

```
   1 REM
   4 REM
  10 REM *************************
  11 REM *                       *
  12 REM *       SA JE0001       *
```

Suite page 21

COPIEUR

MSX

Oui on ne sait jamais, il est toujours prudent d'effectuer une copie personnelle de sauvegarde, parce-que hein ? Bon...

Thierry VICAT

Mode d'emploi :
Ce programme tourne exclusivement sur les MSX 64 Ko et permet de réaliser des copies de sauvegarde de logiciel comme l'autorise la loi 85-600, titre V, article 47 du 3 Juillet 1985.
Après la recherche du slot dans lequel se trouve la RAM de "votre" appareil et l'implantation des codes machine avec vérification des datas, le programme crée une sauvegarde binaire (suivre les indications). Le programme Basic n'étant alors plus indispensable, il vous suffira pour utiliser votre copieur de charger la sauvegarde binaire par BLOAD"CAS:",R. Un menu très clair vous permettra d'en visualiser les différentes options et actions. Appuyez deux fois sur 1 pour la lecture d'un programme et sur 2 pour le copier. N'est pas inclu ici la sauvegarde de fichiers ASCII ou Basic.

```
10 DATAF3,3E,20,D3,A8,FB,C3,CA,D4
20 DATA0630
30 DATAF3,3E,20,D3,A8,FB,C9,DB,C3
40 DATA062E
50 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
60 DATA06DB
70 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
80 DATA06DB
90 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
100 DATA06DB
110 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
120 DATA06DB
130 DATAC3,DB,DB,20,20,20,43,4F,50
140 DATA03BB
150 DATA49,45,55,52,20,4D,2E,53,2E
160 DATA0251
170 DATA58,20,36,34,4B,6F,20,54,48
180 DATA0258
190 DATA49,45,52,52,59,20,56,49,43
200 DATA028D
210 DATA41,54,20,20,20,DB,DB,C0,C0
220 DATA042B
230 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
240 DATA06C0
250 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
260 DATA06C0
270 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
280 DATA06C0
290 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
300 DATA06C0
310 DATADB,DB,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
320 DATA070B
330 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
340 DATA06DB
350 DATAC3,C3,C3,C3,DB,C3,C3,C3,C3
360 DATA06F3
370 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
380 DATA06DB
390 DATAC3,C3,C3,C3,DB,DB,20,20,20
400 DATA0522
410 DATA20,4E,4F,4D,3A,5F,5F,5F,5F
420 DATA02C0
430 DATA5F,5F,20,20,20,20,20,20,DB
440 DATA0259
450 DATA20,46,49,43,48,49,45,52,3A
460 DATA0254
470 DATA5F,5F,5F,5F,5F,5F,5F,20,DB
480 DATA0394
490 DATADB,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
500 DATA06DB
510 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
520 DATA06C0
530 DATAC0,C0,C0,DB,C0,C0,C0,C0,C0
540 DATA06DB
550 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
560 DATA06C0
570 DATAC0,C0,C0,DB,DB,C3,C3,C3,C3
580 DATA0702
590 DATADB,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
600 DATA06F3
610 DATAC3,C3,DB,C3,C3,C3,C3,DB,C3
620 DATA070B
630 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
640 DATA06DB
650 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,DB,DB
660 DATA070B
670 DATA20,20,20,20,DB,20,4D,45,53
680 DATA0260
690 DATA53,41,47,45,3A,20,DB,20,20
700 DATA0295
710 DATA20,20,DB,20,44,45,42,55,54
720 DATA02AF
730 DATA20,20,3A,26,48,5F,5F,5F,5F
740 DATA0264
750 DATA20,20,DB,DB,20,20,20,20,DB
760 DATA0351
770 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
780 DATA06C0
790 DATAC0,DB,20,20,20,20,DB,C0,C0
800 DATA0476
810 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
820 DATA06C0
830 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,DB,DB,20
840 DATA0656
850 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,20
860 DATA0120
870 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,20
880 DATA0120
890 DATA20,DB,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
900 DATA0650
910 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
920 DATA06DB
930 DATAC3,DB,DB,20,56,6F,74,72,65
940 DATA04A9
950 DATA20,43,68,6F,69,78,20,3F,20
960 DATA029A
970 DATA5F,5F,5F,5F,20,DB,20,46,49
980 DATA0326
990 DATA4E,20,20,20,20,3A,26,48,5F
1000 DATA01D5
1010 DATA5F,5F,5F,20,20,DB,DB,20,20
1020 DATA0353
1030 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,20
1040 DATA0120
1050 DATA20,20,20,20,20,00,20,20,20
1060 DATA0100
1070 DATADB,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
1080 DATA06DB
1090 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
1100 DATA06C0
1110 DATADB,DB,20,20,20,20,20,20,20
1120 DATA0296
1130 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,20
1140 DATA0120
1150 DATA20,20,20,20,DB,C3,C3,C3,C3
1160 DATA0467
1170 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
1180 DATA06DB
1190 DATAC3,C3,C3,C3,DB,DB,20,5F,5F
1200 DATA05A0
1210 DATA5F,5F,5F,5F,5F,5F,5F,5F,5F
1220 DATA0357
1230 DATA5F,5F,5F,5F,5F,5F,5F,20,DB
1240 DATA0394
1250 DATA20,45,58,45,43,20,20,20,3A
1260 DATA01DF
1270 DATA26,48,5F,5F,5F,5F,20,20,DB
1280 DATA0305
1290 DATADB,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
1300 DATA06DB
1310 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
1320 DATA06C0
1330 DATAC0,C0,C0,DB,C0,C0,C0,C0,C0
1340 DATA06DB
1350 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
1360 DATA06C0
1370 DATAC0,C0,C0,DB,DB,C3,C3,C3,C3
1380 DATA0702
1390 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
1400 DATA06DB
1410 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
1420 DATA06DB
1430 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
1440 DATA06DB
1450 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,DB,DB
1460 DATA070B
1470 DATA20,31,2E,43,48,41,52,47,45
1480 DATA0229
1490 DATA52,20,20,28,50,4C,41,59,2B
1500 DATA021B
```

Suite page 22

ZX 81

Suite de la page 20

```
  13 REM  ************************
  14 REM  *     << USINE 1 >>    *
  15 REM  *                      *
  16 REM  *                      *
  17 REM  *     (C)  MAI 1986    *
  18 REM  * SEBASTIEN  ANDRIUET  *
  19 REM  *                      *
  20 REM  ************************
  30 CLS
  40 SLOW
  50 CLEAR
 105 CLS
 110 GOSUB 9100
 120 PRINT AT 6,11,"<< MENU >>"
 130 PRINT AT 10,0,"-1) REGLES D
U JEU"
 140 PRINT ,,"-2) JEU"
 150 PRINT ,,"-3) SIGNIFICATION
DES TOUCHES"
 160 PRINT ,,"-4) SAUVEGARDE DU
PROGRAMME"
 170 PRINT ,,"-5) ARRET DU PROGR
AMME"
 180 LET CURS=0
 210 LET I$=INKEY$
 211 LET CURS=CURS+1
 212 IF CURS<3 THEN PRINT AT 20,
3,">"
 213 IF CURS>3 THEN PRINT AT 20,
3,"█"
 214 IF CURS=6 THEN LET CURS=0
 220 IF CODE I$>33 OR CODE I$<29
 THEN GOTO 210
 230 PRINT AT 20,3," "
 240 PRINT AT (CODE I$*2)-48,3,"
█"
 250 FOR N=1 TO 30
 255 NEXT N
 260 GOTO (CODE I$-28)*1000
 270 STOP
1010 CLS
1016 POKE 16604,24
1017 POKE 16605,3
1020 RAND USR 16580
1030 LET E$="
                               "
1040 LET E$=E$+"+++  VOUS ETES D
ANS UNE USINE DE FABRICATION D'U
NE NOUVELLE MATIERE LA CRONOSINE
"
1050 LET E$=E$+",METAL SERVANT A
 FABRIQUER LES "MACHINES A REMON
TER LE TEMPS""
1060 LET E$=E$+"     +++  LA MATIE
RE PREMIERE ARRIVE SUR UN TAPIS
ROULANT DE CETTE MACHINE£1"
1070 LET E$=E$+" ET EST TRANSFOR
MEE PAR CELLE-CI£2."
1080 LET E$=E$+"     +++  VOUS DEV
EZ FAIRE PASSER LES CAISSES D'UN
 TAPIS ROULANT A L'AUTRE  "
1090 LET E$=E$+"LORSQU'UNE CAISS
E DE METAL ARRIVE EN FIN DE TAPI
S£3,VOUS DEVEZ DEPLACER  "
1100 LET E$=E$+"L'UN DES DEUX PE
RSONNAGES(ICI CELUI DE DROITE)PO
UR QU'IL SOIT EN FACE DE LA CAIS
SE."
1110 LET E$=E$+"LA CAISSE PASSE
ALORS AUTOMATIQUEMENT SUR L'AUTR
E TAPIS.£4ET AINSI DE SUITE...£5
"
1120 LET E$=E$+"JUSQU'AU CAMION.
   +++  SI VOUS FAITES TOMBER 4
CAISSES,VOUS ETES RENVOYE.  "
1130 LET E$=E$+"     +++    BONNE C
HANCE    +++            "
1140 LET E$=E$+"
                               "
1150 PRINT AT 16,9,"O";TAB 8,"█
█",TAB 9,"█"
1160 PRINT AT 14,22,"O",TAB 21,"
██",TAB 22,"█"
1210 FOR N=1 TO 710
1220 IF E$(N+27)="£" THEN GOTO 1
300
1230 PRINT AT 6,2,E$(N TO N+27)
1240 NEXT N
1250 GOTO 100
1310 GOSUB (VAL E$(N+28))*100+59
00
1320 LET E$=E$( TO N+26)+E$(N+29
 TO )
1330 GOTO 1230
1810 GOSUB 9100
1820 PRINT AT 6,0," << SIGNIFICA
TION DES TOUCHES >>"
1830 PRINT AT 8,0," * DEPLACEMEN
TS DU PERSONNAGE "
1840 PRINT ,," DE GAUCHE "
1845 PRINT ,,"      HAUT TOUCHE "
"Q"""
1847 PRINT "        BAS  TOUCHE ""A
"""
1850 PRINT ,," DE DROITE "
1855 PRINT ,,"      HAUT TOUCHE "
"P"""
1857 PRINT "        BAS  TOUCHE ""L
"""
1880 PRINT ,,,," * ABANDON  TOUC
HE ""J"""
1885 FOR K=1 TO 400
1886 IF INKEY$="" THEN NEXT K
1887 RETURN
2005 POKE 16517,0
2010 POKE 16604,24
2015 POKE 16605,3
2020 POKE 17305,159
2025 GOSUB 2800
2030 REM
2035 POKE 17417,VITESSE
2040 LET USINE1=USR 16516
2042 POKE 16604,181
2043 POKE 16605,2
2050 GOTO USINE1*100+2000
2060 PRINT AT 6,0,"ERREUR DE CH
ARGEMENT ........"
2070 GOTO 2070
2105 POKE 17420,0
2106 POKE 16418,0
2107 PRINT AT 21,5,"
         ",AT 23,5,"
           "
2109 POKE 16418,2
2110 PRINT AT 17,4,"O";TAB 4,"█
";TAB 4,"█"
2115 PRINT AT 6,5;"UNE CAISSE ES
T TOMBEE"
2120 FOR K=1 TO 10
2130 FOR I=1 TO 5
2135 NEXT I
2140 PRINT AT 17,5,"▪",TAB 5," "
2150 FOR I=1 TO 5
2155 NEXT I
2160 PRINT AT 17,5," ",TAB 5,"▪"
2165 NEXT K
2167 POKE 16418,0
2170 PRINT AT 22,25,
2175 LET CH=PEEK (PEEK 16398+256
*PEEK 16399)
2177 FOR K=1 TO 10
2180 FOR I=1 TO 5
2182 NEXT I
2185 PRINT AT 22,25,CHR$ CH
2190 FOR I=1 TO 5
2192 NEXT I
2193 PRINT AT 22,25,CHR$ (CH-1)
2194 NEXT K
2195 POKE 16418,2
2196 IF CH-1=156 THEN GOTO 9200
2197 POKE 16517,1
2199 GOTO 2030
2210 LET Z$="SCORE MAXIMUM ATTEI
NT."
2220 GOTO 9220
2310 LET Z$=".ABANDON."
2320 FOR K=1 TO 5
2325 FOR J=1 TO 15-K
2330 PRINT AT 6,J,"█",Z$(6-K),AT
 6,29-J,Z$(4+K),"█"
2340 NEXT J
2345 NEXT K
2350 GOTO 9270
2405 PRINT AT 6,6,"LE CAMION EST
 PLEIN"
2410 FOR K=1 TO 30
2420 PRINT AT 11,6,"9"
2422 PRINT AT 11,6,"█"
2425 PRINT AT 11,6,"8"
2427 PRINT AT 11,6,"█"
2430 NEXT K
2440 PRINT AT 10,4,"███ ",TAB 3,
"███ ",TAB 3,"███ ",TAB 3,"███
█ ",TAB 3,"O  O "
2445 FOR U=1 TO 5
2446 NEXT U
2450 PRINT AT 10,3,"███ ",TAB 3,
"███ ",TAB 3,"███ ",TAB 3,"███"
,TAB 3,"  O "
2452 FOR U=1 TO 5
2453 NEXT U
2455 PRINT AT 10,3,"██ ",TAB 3,"
9█ ",TAB 3,"██ ",TAB 3,"██ ",TAB
 3,"O "
2456 FOR U=1 TO 5
2457 NEXT U
2460 PRINT AT 10,3,"█ ",TAB 3,"█
 ",TAB 3,"█ ",TAB 3,"█ ",TAB 3,"
O "
2462 FOR U=1 TO 5
2463 NEXT U
2465 PRINT AT 10,3," ",TAB 3," "
,TAB 3," ",TAB 3," ",TAB 3," "
2466 FOR U=1 TO 5
2467 NEXT U
2470 FOR K=1 TO PEEK 17420+1
2472 FOR I=1 TO 20
2475 RAND USR 17238
2477 NEXT I
2480 NEXT K
2482 IF VITESSE>1 THEN LET VITES
SE=VITESSE-1
2485 POKE 16517,1
2486 FOR K=1 TO 30
2487 NEXT K
2490 GOTO 2030
2510 FOR K=0 TO 26
2520 PRINT AT 6,K," BONUS"
2525 NEXT K
2526 PRINT AT 6,25,"      "
2530 POKE 16418,0
2532 PRINT AT 22,25,
2534 LET CH=PEEK (PEEK 16398+256
*PEEK 16399)-CODE "0"
2536 IF CH<>4 THEN PRINT AT 22,2
5,"4"
2540 IF CH=4 THEN POKE 17420,1
2545 IF CH=4 THEN PRINT AT 21,5,
"++++++++++++++++++++++",AT 23,5
,"++++++++++++++++++++++"
2547 FOR K=1 TO 50
2548 NEXT K
2550 POKE 17305,PEEK 17305+3
2555 POKE 16418,2
2557 POKE 16517,2
2560 GOTO 2030
2800 CLS
2810 GOSUB 9100
2820 PRINT AT 10,9,"<< VITESSE >
>"
2830 PRINT AT 21,0,"DE 1(RAPIDE)
 A 10(NORMALE)"
2840 INPUT VITESSE
2845 LET VITESSE=VITESSE+4
2850 RETURN
3005 CLS
3010 GOSUB 1800
3030 GOTO 100
4005 CLS
4010 GOSUB 9100
4020 PRINT AT 6,8,"<< SAUVEGARDE
 >>"
4030 PRINT AT 10,0,"- NOM DE SAU
VEGARDE   ""USINE1"""
4040 PRINT ,,"- METTEZ LE MAGNET
OPHONE SUR       ""ENREGISTREMENT
"""
4050 PRINT ,,"- APPUYER SUR UNE
TOUCHE"
4060 IF INKEY$="" THEN GOTO 4060
4070 FAST
4080 CLS
4090 GOSUB 9100
4100 PRINT AT 15,0,"      SAUVEGA
RDE/CHARGEMENT               EF
FECTUE(E)"
4110 SLOW
4115 CLEAR
4120 SAVE "USINE█" SECTEUR(2,1)
BLOC 5
4130 FOR K=1 TO 200
4140 IF INKEY$="" THEN NEXT K
4150 RUN
5010 CLS
5020 GOSUB 9100
5030 PRINT AT 10,7,"ARRET DU PRO
GRAMME"
5040 FOR K=1 TO 200
5050 IF INKEY$="" THEN NEXT K
5055 CLS
5060 LIST 4
6005 LET L=18
6007 LET C=22
6010 FOR M=1 TO 10
6020 PRINT AT L,C,"->"
6030 FOR J=1 TO 5
6035 NEXT J
6040 PRINT AT L,C,"  "
6050 FOR J=1 TO 5
6055 NEXT J
6060 NEXT M
6070 RETURN
6110 LET L=15
6115 LET C=13
6120 GOTO 6010
6210 FOR I=27 TO 25 STEP -1
6220 PRINT AT 18,I,"█"
6230 FOR K=1 TO 20
6235 NEXT K
6240 PRINT AT 18,I,"▄"
6250 IF I=27 THEN PRINT AT 18,I,
"█"
6260 NEXT I
6265 PRINT AT 18,24,"█"
6270 RETURN
6305 FOR K=1 TO 20
6307 NEXT K
6310 PRINT AT 14,22," ",TAB 21,"
  ",TAB 22," "
6320 PRINT AT 17,22,"O",TAB 21,"
██",TAB 22,"█"
6330 FOR K=1 TO 20
6335 NEXT K
6340 PRINT AT 18,21,"██",TAB 22
,"█"
6350 PRINT AT 18,20,"█",TAB 24,"
▪"
6360 FOR K=1 TO 20
6370 NEXT K
6380 RETURN
6410 FOR M=20 TO 12 STEP -1
6412 IF M=16 THEN GOTO 6430
6415 IF M<>15 THEN PRINT AT 18,M
,"▄"
6420 IF M<>17 THEN PRINT AT 18,M
-1,"█"
6425 FOR K=1 TO 20
6427 NEXT K
6430 NEXT M
6440 PRINT AT 17,10," ",AT 18,11
,"▄",AT 18,10,"▪█"
6450 FOR K=1 TO 20
6455 NEXT K
6460 RETURN
8999 STOP
9110 PRINT AT 0,11,"SA  JE0001"
9120 PRINT AT 2,11,"**********"
9130 PRINT AT 3,11,"* USINE1 *"
9140 PRINT AT 4,11,"**********"
9150 RETURN
9210 LET Z$="FIN DE LA PARTIE"
9220 PRINT AT 6,5,"
            "
9225 FOR K=1 TO LEN Z$
9230 FOR J=29 TO 15-LEN Z$/2+K S
TEP -1
9235 IF Z$(K)="█" THEN GOTO 9260
9240 PRINT AT 6,J,Z$(K),"█"
9250 NEXT J
9260 NEXT K
9270 FOR K=1 TO 200
9280 IF INKEY$="" THEN NEXT K
9290 GOTO 100
9300 LET W$=""
9305 FOR N=17483 TO 17539 STEP 2
9310 PRINT N,PEEK N
9315 POKE N,PEEK N-1
9330 NEXT N
```

PUZZLE

MSX

Tentez patiemment de reconstituer les superbes images que votre MSX farceur s'amuse à découper en morceaux...

Marianne DAGHER et Yonel AMORTILA

Mode d'emploi :
Ce jeu consiste à reconstituer trois dessins découpés en petits carrés, par glissements de ceux-ci (mélangés) vers la case vide (noire). La portion de dessin normalement occupée par cette case, prend automatiquement sa place une fois l'image reconstituée. L'appui sur la touche "H" permet d'observer brièvement le dessin final (cinq appuis tolérés). Un chronomètre programmé en langage machine vous indique le temps écoulé.

```
10 '******************************
20 '** PUZZLE                   **
30 '** PAR MARIANNE DAGHER      **
40 '**    & YONEL AMORTILA     **
50 '**  20.9 Ko                **
60 '******************************
70 KEYOFF:DEFINTA-Z
80 CLS:R=RND(-TIME)
90 CLEAR200,&HE000
100 GOSUB3830
110 COLOR15,1,1
120 SCREEN0:CLS:WIDTH37:GOSUB3660
130 GOSUB3590
140 SCREEN1,2:WIDTH32:DIMA(8,8)
150 A$=CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(3)+CHR$(7
)+CHR$(0)+CHR$(16)+CHR$(49)+CHR$(115)
+CHR$(115)+CHR$(49)+CHR$(16)+CHR$(0)+
CHR$(7)+CHR$(3)+CHR$(1)+CHR$(0)
160 B$=CHR$(0)+CHR$(128)+CHR$(192)+CH
R$(224)+CHR$(0)+CHR$(8)+CHR$(140)+CHR
$(206)+CHR$(206)+CHR$(140)+CHR$(8)+CH
R$(0)+CHR$(224)+CHR$(192)+CHR$(128)+C
HR$(0)
170 SPRITE$(1)=A$+B$
180 HE=0:LOCATE3,1:INPUT"DESSIN 1-2-3
";D
190 IFD=1THENCLS:GOSUB1700ELSEIFD=2TH
ENCLS:GOSUB2330ELSECLS:GOSUB2960ELSEC
LS:GOTO180
200 '****DESSIN TABLEAU
210 LOCATE2,1:PRINT"┌──────────────
──────────┐"
220 FORI=2TO21:LOCATE2,I:PRINT"|
                    |":NEXT
230 LOCATE2,22:PRINT"└─────────────
──────────┘"
240 LOCATE4,9:PRINT"┌────────┐     ┌
──────┐":FORI=10TO17:LOCATE4,I:PRINT
"|        |     |       |":NEXT:LOCA
TE4,18:PRINT"└───────┘ ┌──┐ ┌──────
┘"
250 LOCATE14,19:PRINT"|  |"
260 LOCATE14,20:PRINT"|  |"
270 LOCATE14,21:PRINT"└──┘"
280 LOCATE4,4:PRINT"┌────────┐     ┌
──────┐":LOCATE4,5:PRINT"|00 00 00|
    | HELP 0 |":LOCATE4,6:PRINT"└────
────┘    └────────┘"
290 '*****DESSIN COULEUR 1
300 FORI=1TO8:FORJ=1TO8:LOCATEJ+4,I+9
:PRINTCHR$(A(J,I));:NEXT:NEXT
310 LOCATE11,16:PRINT"  ";
320 LOCATE11,17:PRINT"  ";
330 LOCATE15,19:PRINTCHR$(A(7,7));CHR
$(A(8,7));
340 LOCATE15,20:PRINTCHR$(A(7,8));CHR
$(A(8,8));
350 ONDGOTO370,510,630
360 '**COULEUR DU 1er DESSIN
370 VPOKE 8192+96/8,16*8+1
380 VPOKE 8192+176/8,16*2+4
390 VPOKE 8192+168/8,16*11+4
400 VPOKE 8192+160/8,16*1+4
410 VPOKE 8192+152/8,16*2+11
420 VPOKE 8192+120/8,16*8+11
430 VPOKE 8192+104/8,16*11+1
440 VPOKE 8192+112/8,16*11+1
450 VPOKE 8192+128/8,16*11+1
460 VPOKE 8192+136/8,16*11+1
470 VPOKE 8192+184/8,16*11+1
480 VPOKE 8192+144/8,16*2+1
490 GOTO730
500 ' ****COULEUR DU 2em DESSIN
510 VPOKE 8192+96/8,16*8+15
520 VPOKE 8192+104/8,16*1+15
530 VPOKE 8192+112/8,16*1+15
540 VPOKE 8192+120/8,16*1+15
550 VPOKE 8192+128/8,16*1+2
560 VPOKE 8192+136/8,16*1+15
570 VPOKE 8192+144/8,16*1+15
580 VPOKE 8192+152/8,16*11+15
590 VPOKE 8192+160/8,16*8+15
600 VPOKE 8192+168/8,16*2+15
610 GOTO730
620 '**COULEUR DU 3em DESSIN
630 VPOKE 8192+96/8,16*8+1
640 VPOKE 8192+112/8,16*11+1
650 VPOKE 8192+104/8,16*11+1
660 VPOKE 8192+120/8,16*11+1
670 VPOKE 8192+128/8,16*14+1
680 VPOKE 8192+136/8,16*14+1
690 VPOKE 8192+144/8,16*14+1
700 VPOKE 8192+152/8,16*15+1
710 GOTO730
720 '*** DERANGEMENT
730 FORJ=10TO16STEP2:FORI=5TO11STEP2
740 X=5+(2*INT(RND(1)*4)):Y=10+(2*INT
(RND(1)*4))
750 IF(X=I)AND(Y=J)THEN740
760 IFJ=16ANDI=9THEN890
770 IFX=11ANDY=16THEN740
780 A=VPEEK(6144+I+J*32):B=VPEEK(6145
+I+J*32):C=VPEEK(6144+I+(J+1)*32):D=V
PEEK(6145+I+(J+1)*32)
790 VPOKE6144+I+J*32,VPEEK(6144+X+Y*3
2)
800 VPOKE6145+I+J*32,VPEEK(6145+X+Y*3
2)
810 VPOKE6144+I+(J+1)*32,VPEEK(6144+X
+(Y+1)*32)
820 VPOKE6145+I+(J+1)*32,VPEEK(6145+X
+(Y+1)*32)
830 VPOKE6144+X+Y*32,A
840 VPOKE6145+X+Y*32,B
```


Suite page 23

MSX

Suite de la page 21


```
1510 DATA54,4F,55,43,48,45,29,20,20
1520 DATA0231
1530 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,20
1540 DATA0120
1550 DATA20,20,DB,DB,C3,C3,C3,C3,C3
1560 DATA05C5
1570 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
1580 DATA06DB
1590 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
1600 DATA06DB
1610 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
1620 DATA06DB
1630 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,DB,DB,20
1640 DATA0668
1650 DATA32,2E,53,41,55,56,45,52,20
1660 DATA0256
1670 DATA20,20,28,50,4C,41,59,2B,52
1680 DATA021B
1690 DATA45,43,2B,54,4F,55,43,48,45
1700 DATA027B
1710 DATA29,20,20,20,20,20,20,20,20
1720 DATA0129
1730 DATA20,DB,DB,C3,C3,C3,C3,C3,C3
1740 DATA0668
1750 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
1760 DATA06DB
1770 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
1780 DATA06DB
1790 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
1800 DATA06DB
1810 DATAC3,C3,C3,C3,C3,DB,DB,20,33
1820 DATA05D8
1830 DATA2E,43,48,41,4E,47,45,52,20
1840 DATA0246
1850 DATA4C,45,20,4E,4F,4D,20,20,20
1860 DATA01FB
1870 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,20
1880 DATA0120
1890 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,20
1900 DATA0120
1910 DATADB,DB,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
1920 DATA070B
1930 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
1940 DATA06DB
1950 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
1960 DATA06DB
1970 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
1980 DATA06DB
1990 DATAC3,C3,C3,C3,DB,DB,20,34,2E
2000 DATA0544
2010 DATA46,49,4E,20,20,20,20,20,20
2020 DATA019D
2030 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,20
2040 DATA0120
2050 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,20
2060 DATA0120
2070 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,DB
2080 DATA01DB
2090 DÁTAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
2100 DATA06DB
2110 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
2120 DATA06DB
2130 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
2140 DATA06DB
2150 DATAC3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3
2160 DATA06DB
2170 DATAC3,C3,C3,C3,53,61,75,76,65
2180 DATA0510
2190 DATA72,20,6C,61,20,70,61,72,74
2200 DATA0336
2210 DATA69,65,FF,42,61,73,69,63,20
2220 DATA03CF
2230 DATA70,61,72,20,63,73,61,76,65
2240 DATA0375
2250 DATAFF,41,73,63,69,69,20,70,61
2260 DATA03D9
2270 DATA72,20,73,61,76,65,FF,42,41
2280 DATA03C3
2290 DATA53,49,43,FF,41,53,43,49,49
2300 DATA0347
2310 DATAFF,42,49,4E,41,49,52,45,FF
2320 DATA03F8
2330 DATA49,4E,43,4F,4E,4E,55,FF,4A
2340 DATA0363
2350 DATA65,20,73,61,75,76,65,67,61
2360 DATA0371
2370 DATA72,64,65,2E,2E,2E,FF,4A,65
2380 DATA0373
2390 DATA20,6C,69,73,5F,5F,5F,5F,5F
2400 DATA0343
2410 DATA5F,5F,5F,5F,5F,FF,56,6F,74
2420 DATA0413
2430 DATA72,65,20,43,68,6F,69,78,20
2440 DATA0312
2450 DATA3F,20,5F,5F,FF,4D,6F,64,69
2460 DATA03A5
2470 DATA66,20,64,75,20,6E,6F,6D,FF
2480 DATA03C8
2490 DATA36,20,6C,65,74,74,72,65,73
2500 DATA0359
2510 DATA20,6D,61,78,69,20,5F,5F,5F
2520 DATA030C
2530 DATAFF,5F,5F,5F,5F,5F,5F,5F,5F
2540 DATA03F7
2550 DATA5F,5F,5F,5F,5F,5F,5F,5F,5F
2560 DATA0357
2570 DATAFF,00,00,00,00,00,00,00,00
2580 DATA00FF
2590 DATA00,00,00,00,00,00,00,1A,FE
2600 DATA0118
2610 DATAFF,C8,CD,4D,00,23,13,10,F5
2620 DATA0424
2630 DATA23,7E,CD,96,D4,2B,7E,CD,96
2640 DATA04E4
2650 DATAD4,C9,CD,A6,D4,78,EB,CD,4D
2660 DATA0661
2670 DATA00,23,79,CD,4D,00,23,EB,C9
2680 DATA038D
2690 DATA4F,CB,3F,CB,3F,CB,3F,CB,3F
2700 DATA0477
2710 DATAFE,0A,30,12,C6,30,47,79,E6
2720 DATA03E6
2730 DATA0F,FE,0A,30,04,C6,30,4F,C9
2740 DATA0359
2750 DATAC6,37,18,FA,C6,37,18,EC,00
2760 DATA0410
2770 DATA3E,FF,32,A9,FC,CD,E7,00,CD
2780 DATA0595
2790 DATA6C,00,CD,CC,00,3E,28,32,B0
2800 DATA034D
2810 DATAF3,21,00,D0,11,00,00,01,C0
2820 DATA02B6
2830 DATA03,CD,5C,00,CD,C0,00,21,A0
2840 DATA037A
2850 DATA01,3E,DB,CD,4D,00,06,20,76
2860 DATA02D0
2870 DATA10,FD,3E,20,CD,4D,00,06,20
2880 DATA02AB
2890 DATA76,10,FD,CD,9C,00,28,E4,CD
2900 DATA04C5
2910 DATA9F,00,FE,31,CA,21,D5,FE,32
2920 DATA04BE
2930 DATACA,39,D6,FE,33,CA,A7,D6,FE
2940 DATA064F
2950 DATA34,CA,F9,CF,18,CB,CD,9F,00
2960 DATA0515
2970 DATA21,92,01,11,1D,D4,CD,80,D4
2980 DATA03D7
2990 DATACD,90,00,F3,CD,E1,00,DA,CA
3000 DATA05A2
3010 DATAD4,CD,E4,00,4F,06,09,C5,CD
3020 DATA0475
3030 DATAE4,00,C1,B9,20,E8,10,F6,79
3040 DATA04E5
3050 DATA32,71,D4,06,06,21,72,D4,C5
3060 DATA03AF
3070 DATAE5,CD,E4,00,E1,C1,77,23,10
3080 DATA04E2
3090 DATAF5,CD,E7,00,21,A9,00,11,72
3100 DATA03F6
3110 DATAD4,06,06,1A,CD,4D,00,23,13
3120 DATA024A
3130 DATA10,F8,3A,71,D4,FE,D0,28,5A
3140 DATA04D7
3150 DATAFE,D3,28,39,FE,EA,28,21,21
3160 DATA0484
3170 DATABF,00,11,04,D4,CD,80,D4,21
3180 DATA03EA
3190 DATA92,01,11,2E,D4,CD,80,D4,06
3200 DATA03CD
3210 DATA14,C5,CD,C0,00,C1,10,F9,CD
3220 DATA04FD
3230 DATA9F,00,C3,CA,D4,21,BF,00,11
3240 DATA03F1
3250 DATAF6,D3,CD,80,D4,21,0A,02,11
3260 DATA042B
3270 DATAE1,D3,CD,80,D4,18,12,21,BF
3280 DATA04DF
3290 DATA00,11,F0,D3,CD,80,D4,21,0A
3300 DATA0420
3310 DATA02,11,D1,D3,CD,80,D4,21,92
3320 DATA048B
3330 DATA01,11,C0,D3,CD,80,D4,18,C9
3340 DATA04A7
3350 DATA21,BF,00,11,FC,D3,CD,80,D4
3360 DATA04E1
3370 DATACD,E1,00,06,06,21,78,D4,C5
3380 DATA03EC
3390 DATAE5,CD,E4,00,E1,C1,DA,CA,D4
3400 DATA06B0
3410 DATA77,23,10,F2,ED,5B,78,D4,2A
3420 DATA045A
3430 DATA7A,D4,AF,ED,52,22,7E,D4,11
3440 DATA04C1
3450 DATA00,40,E5,D5,CD,E4,00,D1,E1
3460 DATA055D
3470 DATADA,CA,D4,12,13,7C,B5,2B,20
3480 DATA0419
3490 DATAEF,CD,E7,00,21,78,D4,11,39
3500 DATA045A
3510 DATA01,CD,8B,D4,21,7A,D4,11,B1
3520 DATA045E
3530 DATA01,CD,8B,D4,21,7C,D4,11,29
3540 DATA03D8
3550 DATA02,CD,8B,D4,21,92,01,11,2E
3560 DATA0321
3570 DATAD4,CD,80,D4,C3,E9,D4,CD,C0
3580 DATA0702
3590 DATA00,CD,90,00,21,92,01,11,0C
3600 DATA022E
3610 DATAD4,CD,80,D4,F3,CD,EA,00,06
3620 DATA05A5
3630 DATA0A,C5,3E,D0,CD,ED,00,C1,10
3640 DATA0468
3650 DATAF7,06,06,21,72,D4,E5,C5,7E
3660 DATA0492
3670 DATACD,ED,00,C1,E1,23,10,F5,CD
3680 DATA0551
3690 DATAEA,00,DA,CA,D4,06,06,21,78
3700 DATA0407
3710 DATAD4,E5,C5,7E,CD,ED,00,C1,E1
3720 DATA0658
3730 DATADA,CA,D4,23,10,F2,2A,7E,D4
3740 DATA0519
3750 DATA11,00,40,E5,D5,1A,CD,ED,00
3760 DATA03DF
3770 DATAD1,E1,DA,CA,D4,13,7C,B5,2B
3780 DATA0599
3790 DATA20,EF,CD,F0,00,FB,21,92,01
3800 DATA047B
3810 DATA11,2E,D4,CD,80,D4,C3,E9,D4
3820 DATA05B4
3830 DATACD,C0,00,21,92,01,11,3F,D4
3840 DATA0365
3850 DATACD,80,D4,3E,20,CD,4D,00,21
3860 DATA03BA
3870 DATA0A,02,11,4C,D4,CD,80,D4,3E
3880 DATA039C
3890 DATADB,21,A9,00,CD,4D,00,06,06
3900 DATA02CB
3910 DATA21,A9,00,11,72,D4,CD,9F,00
3920 DATA038D
3930 DATA12,CD,4D,00,13,23,3E,DB,CD
3940 DATA0348
3950 DATA4D,00,10,F0,3E,20,CD,4D,00
3960 DATA02C5
3970 DATA21,0A,02,11,5F,D4,CD,80,D4
3980 DATA0392
3990 DATA21,92,01,11,2E,D4,CD,80,D4
4000 DATA03E8
4010 DATAC3,E9,D4,00,00,00,00,00,00
4020 DATA0280
4030 '++++++++++++++++++++++++++
4040 '+ DATA TEST M.S.X 64 K o +
4050 '++++++++++++++++++++++++++
4060 DATAF3,3E,00,D3,A8,AF,32,00,40
4070 DATA3A,00,40,FE,00,CC,18,C0,F3
4080 DATA3E,00,D3,A8,FB,C9,3E,FF,32
4090 DATA1E,C0,C9,00
4100 '++++++++++++++++++++++++++++
4110 CLEAR 200,&HBFFF
4120 SCREEN0:WIDTH40:KEYOFF
4130 LOCATE 5,5:PRINT"Je recherche ou
 se situe la RAM":LOCATE 5,7
4140 RESTORE 4060
4150 FOR T= &HC000 TO &HC01E
4160 READ A$:POKE T,VAL("&H"+A$)
4170 Z=Z+VAL("&H"+A$)
4180 NEXT
4190 IF Z<>3695 THEN PRINT"ERREUR DE
DATA ENTRE 4060-4090":LIST 4060-4090
4200 POKE &HC013,INP(&HA8)
4210 DEFUSR=&HC000
4220 PA=INP(&HA8)
4230 FOR I=1 TO 3
4240 PA=PA+4
4250 POKE &HC002,PA
4260 X=USR(X)
4270 IF PEEK(&HC01E)=255 THEN PRINT"J
'ai trouve la RAM":FOR T=1 TO 3000:NE
XT:BEEP:GOTO 4310
4280 NEXT
4290 PRINT"Desole pas de RAM dans les
 slots":END
4300 '++++++++++++++++++++++++++++++
4310 CLS:LOCATE5,5:PRINT"Chargement d
es datas en cours...":LOCATE5,8
4320 RESTORE 10
4330 Z=0
4340 AD=&HCFF0
4350 FORT=0TO200
4360 FORQ=1TO9
4370 READ A$:Z=Z+VAL("&H"+A$)
4380 POKE AD,VAL("&H"+A$):AD=AD+1
4390 NEXT
4400 READ A$:IF Z<>VAL("&H"+A$)THEN P
RINT"ERREUR DE DATA A LA LIGNE",((T*1
0)+((T+1)*10)):BEEP:END
4410 Z=0
4420 NEXT
4430 POKE &HCFF2,PA
4440 POKE &HCFFB,INP(&HA8)
4450 CLS
4460 PRINT"C'est OK pour le chargemen
t des datas":PRINT
4470 PRINT"Mettez une K7 vierge et ap
puyez :":PRINT
4480 PRINT"Sur 'PLAY' et 'REC' puis":
PRINT
4490 PRINT"Sur une TOUCHE"
4500 A$=INPUT$(1):BEEP
4510 BSAVE"COPIEU",&HCFF0,&HD700
4520 CLS
4530 LOCATE 10,0:PRINT"EXPLICATION"
4540 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
4550 PRINT"Ce copieur permet de faire
 une ":PRINT
4560 PRINT"Sauvegarde de securite de
vos":PRINT
4570 PRINT"Logiciels";
4580 PRINT", seulement s'ils n'ont pa
s un":PRINT
4590 PRINT"Chargeur specifique.":PRIN
T
4600 PRINT"Ce programme a ete sauvega
rde ":PRINT
4610 PRINT"De l'adresse CFF0H a D700H
 sous le doux":PRINT:PRINT"Nom de COP
IEU(r).":PRINT
4620 A$=INPUT$(1):BEEP
4630 CLS
4640 PRINT:PRINT"Il est possible de r
elancer le programme"
4650 PRINT"En langage machine par l'i
nstruction":PRINT
4660 PRINT"DEFUSR=&HCFF0:X=USR(X)":PR
INT
4670 PRINT"Qu'il vous suffit de taper
 en mode":PRINT"direct.":PRINT
4680 PRINT"Un ecran de presentation a
pparait.":PRINT
4690 PRINT"Vous avez ainsi a votre di
sposition":PRINT
4700 PRINT"Un menu,qui vous permet :":
PRINT
4710 A$=INPUT$(1):BEEP
4720 CLS
4730 PRINT" 1> CHARGER UN PROGRAMME":
PRINT
4740 PRINT" 2> SAUVER UN PROGRAMME":P
RINT
4750 PRINT" 3> MODIFIER LE NOM D'UN P
ROGRAMME":PRINT
4760 PRINT" 4> REVENIR SOUS BASIC ":P
RINT
4770 PRINT
4780 PRINT
4790 PRINT"NB: Si le logiciel fait pl
us de 16Ko":PRINT
4800 PRINT" Ce programme BASIC est de
truit":PRINT:PRINT" Prenez vos precau
tions....(gag!)":PRINT:PRINT
4810 PRINT"Vous allez pouvoir acceder
 au programme.":PRINT"      -- APPUYER
 SUR UNE TOUCHE --"
4820 A$=INPUT$(1):BEEP
4830 DEFUSR=&HCFF0:X=USR(X)
```

ZIZIQUE

MSX

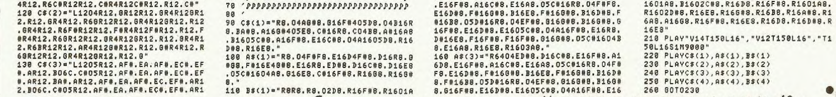
Deux ziziques au choix, offertes gracieusement à ceux qui désirent agrémenter leur création de quelque joyeuse mélopée.

Jean-Claude PAULIN

Mode d'emploi :
Tapez l'un ou l'autre de ces listings, lancez, écoutez, stoppez l'enchantement par CTRL/STOP

```
10 '♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪
20 '♪                              ♪
30 '♪  Ringarsoft - Z I Z I Q U E  ♪
40 '♪                              ♪
50 '♪     RAUQUE est le R O L L    ♪
60 '♪                              ♪
70 '♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪
80 '
90 B$(1)="L1202A.A03C#.DD#.ED#.EA.AG.
F#E.CC#.E02A.A03C#.DD#.ED#.EA.AG.F#E.
CC#.ED.DF#.GG#.AG#.A04D.DC.03BA.FF#.A
02A.A03C#.DD#.ED#.EA.AG.F#E.CC#.E02B.
B03C#.C#D.DD#.E02E.EF#.F#G.GG#.G#02A.
A03C#.DD#.ED#.EA.AG.F#E.CC#.L14E"
100 B$(2)="R60L1202A.A03C#.DD#.ED#.EA
.AG.F#E.CC#.E02A.A03C#.DD#.ED#.EA.AG.
F#E.CC#.ED.DF#.GG#.AG#.A04D.DC.03BA.F
F#.A02A.A03C#.DD#.ED#.EA.AG.F#E.CC#.E
02B.B03C#.C#D.DD#.E02E.EF#.F#G.GG#.G#
02A.A03C#.DD#.ED#.EA.AG.F#E.CC#."
110 C$(1)="L1204R12.C#R12R12.C#R4R12C
#R12.R12.C#R4R12.R6C#R12R12.C#R4R12C#
R12.R12.C#R4R12.R6CR12R12.CR4R12CR12.
R12.CR4R12.R6C#R12R12.C#R4R12C#R12.R1
2.C#R4R12.R6DR12R12.DR4R12DR12.R12.DR
4R12.R6C#R12R12.C#R4R12C#R12.R12.C#"
120 C$(2)="L1204R12.GR12R12.GR4R12GR1
2.R12.GR4R12.R6GR12R12.GR4R12GR12.R12
.GR4R12.R6F#R12R12.F#R4R12F#R12.R12.F
#R4R12.R6GR12R12.GR4R12GR12.R12.GR4R1
2.R6BR12R12.AR4R12G#R12.R12.G#R4R12.R
6GR12R12.GR4R12GR12.R12.G"
130 C$(3)="L1205R12.AF#.EA.AF#.EC#.EF
#.AR12.B06C.C#05R12.AF#.EA.AF#.EC#.EF
#.AR12.BA#.AR12.AF#.EA.AF#.EC.EF#.AR1
2.B06C.C#05R12.AF#.EA.AF#.EC#.EF#.AR1
2.06C#C.05BR12.BG#.F#B.BG#.F#D.F#G#.B
R12.B06C.C#05R12.AF#.EA.AB.06CC#.C05B
.A"
140 C$(4)="L1205R12.ED.C#E.ED.C#04A.0
5C#D.ER12.DD#.ER12.ED.C#E.ED.C#04A.05
C#D.ER12.DC#.CR12.ED.CE.ED.C04A.05CD.
ER12.DD#.ER12.ED.C#E.ED.C#04A.05C#D.E
R12.ED#.DR12.F#E.DF#.F#E.D04B.05DE.F#
R12.DD#.ER12.ED.C#E.ED.D#E.D#D.C#"
150 PLAY"T135S8M3100","V13T135","V11T
135"
160 PLAYB$(1),B$(2):PLAYB$(1),C$(1),C
$(2)
170 PLAY B$(1),C$(3),C$(4):PLAYB$(1),
C$(3),C$(4):GOTO160
```

```
10 '♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪
20 '♪                              ♪
30 '♪  Ringarsoft - Z I Z I Q U E  ♪
40 '♪                              ♪
50 '♪     P I C K & P O C K        ♪
60 '♪                              ♪
70 '♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪
80 '
90 C$(1)="R8.04AG#8.G16F#405D8.04B16R
8.BA#8.A16G#405E8.C#16R8.C04B8.A#16A8
.B1605C#8.A16F#8.E16C#8.04A1605D8.R16
D#8.R16E8."
100 A$(1)="R8.04F#F8.E16D4F#8.D16R8.G
#G8.F#16E4G#8.E16R8.ED#8.D16C#8.D16E8
.05C#1604A8.G16E8.C#16F#8.R16G8.R16G#
8."
110 B$(1)="R8R8.R8.02D8.R16F#8.R1601A
8.02D16D#8.R16E8.R16G#8.R16B8.R16A#8.
R16A8.A16G8.R16F#8.R16E8.R16D8.R16D#8
.R16E8."
120 C$(2)="04ED#8.D16C#8.E16F#8.A16D8
.E16F#8.A16C#8.E16A8.05C#16R8.04F#F8.
E16D#8.F#16G#8.B16E8.F#16G#8.B16D#8.F
#16B8.05D#16R8.04EF#8.G16G#8.B16G#8.G
16F#8.E16D#8.E1605C#8.04A16F#8.E16R8.
F#F8.E16D#8.F#16A8.05C#1604B8.A#16A8.
F#16G#8.A16A#8.B16R8"
130 A$(2)="R6404ED#8.D16C#8.E16F#8.A1
6D8.E16F#8.A16C#8.E16A8.05C#16R8.04F#
F8.E16D#8.F#16G#8.B16E8.F#16G#8.B16D#
8.F#16B8.05D#16R8.04EF#8.G16G#8.B16G#
8.G16F#8.E16D#8.E1605C#8.04A16F#8.E16
R8.F#F8.E16D#8.F#16A8.05C#1604B8.A#16
A8.F#16G#8.A16A#8.B16R8"
140 B$(2)="R8.R801A8.R1602E8.R16D8.R1
6F#8.R1601A8.R1602E8.R1601A8.R16A#8.R
16B8.R1602F#8.R16E8.R16G#8.R16B8.B16A
8.R16G#8.R16F#8.R16E8.R16G#8.R1601B8.
R1602G#8.R1601A8.R1602E8.R16A8.R16A#8
.R16B8.R1603D#8.R1602F#8.R16F8.R16E8.
E16D8.R16C#8."
150 C$(3)="04ED#8.D16C#8.E16F#8.A16D8
.E16F#8.A16C#8.E16A8.05C#16R8.04F#F8.
E16D#8.F#16G#8.B16E8.F#16G#8.B16D#8.F
#16B8.05D#16R8.04EF#8.G16G#8.B16G#8.G
16F#8.E16D#8.E1605C#8.04A16F#8.E16R8.
D#16E8.F16F#8.F16F#8.G16G#8.05C#1604B
8.E16A8.R16E8.R1603A8."
160 A$(3)="R6404ED#8.D16C#8.E16F#8.A1
6D8.E16F#8.A16C#8.E16A8.05C#16R8.04F#
F8.E16D#8.F#16G#8.B16E8.F#16G#8.B16D#
8.F#16B8.05D#16R8.04EF#8.G16G#8.B16G#
8.G16F#8.E16D#8.E1605C#8.04A16F#8.E16
R8.D#16E8.F16F#8.F16F#8.G16G#8.05C#16
04B8.E16A8.R16E8.R1603A8"
170 B$(3)="R1601B8.R16A8.R1602E8.R16D
8.R16F#8.R1601A8.R1602E8.R1601A8.R16A
#8.R16B8.R1602F#8.R16E8.R16G#8.R16B8.
B16A8.R16G#8.R16F#8.R16E8.R16G#8.R160
1B8.R1602G#8.R1601A8.R1602E8.R16A8.R1
6A#8.R16B8.R1603D#8.R16E8.R1602G#8.R1
6A8.R16E8.R1601A8"
180 C$(4)="04AG#8.G16F#405D8.04B16R8.
BA#8.A16G#405E8.C#16R8.C04B8.A#16A8.B
1605C#8.A16F#8.E16C#8.04A1605D8.C#160
4B8.A16R8.04AG#8.G16F#405D8.04B16R8.B
A#8.A16G#405E8.C#16R8.C04B8.A#16A8.B1
605C#8.A16F#8.E16C#8.04A1605D8.R16D#8
.R16E8."
190 A$(4)="04F#F8.E16D4F#8.D16R8.G#G8
.F#16E4G#8.E16R8.ED#8.D16C#8.D16E8.05
C#1604A8.G16E8.C#16F#8.E16D8.F#16R8.F
#16F8.E16D4F#8.D16R8.G#G8.F#16E4G#8.E
16R8.ED#8.D16C#8.D16E8.05C#1604A8.G16
E8.C#16F#8.R16G8.R16G#8."
200 B$(4)="R8R8.02D8.R16F#8.R1601A8.0
2D16D#8.R16E8.R16G#8.R16B8.R16A#8.R16
A8.R16C#8.R16F#8.R16E8.R16D8.R16F#8.R
1601A8.B1602C#8.R16D8.R16F#8.R1601A8.
R1602D#8.R16E8.R16G#8.R16B8.R16A#8.R1
6A8.A16G8.R16F#8.R16E8.R16D8.R16D#8.R
16E8"
210 PLAY"V14T150L16","V12T150L16","T1
50L16S1M9000"
220 PLAYC$(1),A$(1),B$(1)
230 PLAYC$(2),A$(2),B$(2)
240 PLAYC$(3),A$(3),B$(3)
250 PLAYC$(4),A$(4),B$(4)
260 GOTO230
```



MSX

Suite de la page 22

```
850 VPOKE6144+X+(Y+1)*32,C
860 VPOKE6145+X+(Y+1)*32,D
870 NEXT:NEXT
880 '***DEBUT
890 X=11:Y=16:PUTSPRITE1,(11*8,16*8),
15,1:ONINTERVAL=50GOSUB3640:INTERVALO
N
900 ' **MOUVEMENT
910 S=STICK(0)ORSTICK(1)
920 IF INKEY$="H"THEN3530
930 IFS=0THEN910
940 ONSGOTO960,910,1090,910,1220,910,
1350,910
950 '*** UP
960 IF Y=16THEN910
970 A=VPEEK(6144+X+(Y+2)*32)
980 B=VPEEK(6145+X+(Y+2)*32)
990 C=VPEEK(6144+X+(Y+3)*32)
1000 D=VPEEK(6145+X+(Y+3)*32)
1010 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(A);CHR$(B)
1020 LOCATEX,Y+1:PRINTCHR$(C);CHR$(D)
1030 PLAY"L64N20"
1040 LOCATEX,Y+2:PRINT"  ";
1050 LOCATEX,Y+3:PRINT"  ";
1060 Y=Y+2:PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),15,1
1070 GOTO 1480
1080 '**RI
1090 IF X=5THEN910
1100 A=VPEEK(6142+X+(Y)*32)
1110 B=VPEEK(6143+X+(Y)*32)
1120 C=VPEEK(6142+X+(Y+1)*32)
1130 D=VPEEK(6143+X+(Y+1)*32)
1140 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(A);CHR$(B)
1150 LOCATEX,Y+1:PRINTCHR$(C);CHR$(D)
1160 PLAY"L64N22"
1170 LOCATEX-2,Y:PRINT"  ";
1180 LOCATEX-2,Y+1:PRINT"  ";
1190 X=X-2:PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),15,1
1200 GOTO  1480
1210 '**DW
1220 IF Y=10THEN910
1230 A=VPEEK(6144+X+(Y-2)*32)
1240 B=VPEEK(6145+X+(Y-2)*32)
1250 C=VPEEK(6144+X+(Y-1)*32)
1260 D=VPEEK(6145+X+(Y-1)*32)
1270 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(A);CHR$(B)
1280 LOCATEX,Y+1:PRINTCHR$(C);CHR$(D)
1290 PLAY"L64N24"
1300 LOCATEX,Y-2:PRINT"  ";
1310 LOCATEX,Y-1:PRINT"  ";
1320 Y=Y-2:PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),15,1
1330 GOTO  1480
1340 '**LE
1350 IF X=11THEN910
1360 A=VPEEK(6146+X+(Y)*32)
1370 B=VPEEK(6147+X+(Y)*32)
1380 C=VPEEK(6146+X+(Y+1)*32)
1390 D=VPEEK(6147+X+(Y+1)*32)
1400 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(A);CHR$(B)
1410 LOCATEX,Y+1:PRINTCHR$(C);CHR$(D)
1420 PLAY"L64N26"
1430 LOCATEX+2,Y:PRINT"  ";
1440 LOCATEX+2,Y+1:PRINT"  ";
1450 X=X+2:PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),15,1
1460 GOTO  1480
1470 '***COMPARAISON
1480 T=10:Z=5
1490 IF T=16ANDZ=9THEN1560
1500 IF (VPEEK(6144+Z+T*32)=A(Z-4,T-9
))AND(VPEEK(6144+Z+(T+1)*32)=A(Z-4,T-
8))THEN1520
1510 GOTO910
1520 Z=Z+2
1530 IF Z>11THENT=T+2:Z=5
1540 GOTO1490
1550 '**BRAVO
1560 INTERVALOFF:LOCATE11,16:PRINTCHR
$(A(7,7));CHR$(A(8,7))
1570 PUTSPRITE1,(-32,-32),1,1
1580 LOCATE9,16:PRINTCHR$(A(5,7));CHR
$(A(6,7));CHR$(A(7,7));CHR$(A(8,7))
1590 LOCATE9,17:PRINTCHR$(A(5,8));CHR
$(A(6,8));CHR$(A(7,8));CHR$(A(8,8))
1600 LOCATE14,18:PRINT"    ";:LOCATE1
4,19:PRINT"    ";:LOCATE14,20:PRINT"
   ";:LOCATE14,21:PRINT"    ";
1610 PLAY"t150M60000S1","T150M60000S1
"
1620  PLAY" O6L16GL32AR16L16GL32AR16L
16G."," O5L16GL32AR16L16GL32AR16L16G.
"
1630  PLAY" O6L16F+L32AR16L16F+L32AR1
6L16F+.","O5L16F+L32AR16L16F+L32AR16L
16F+."
1640  PLAY" O6L16EL32AR16L16EL32AR16L
16ER64L8D","  O4L16EL32AR16L16EL32AR1
6L16ER64L8D"
1650 LOCATE3,20:PRINT"BIEN!.. UNE AUT
RE[O/N]"
1660 A$=INKEY$:IFA$=""THEN1660
1670 IF A$="O"ORA$="o"THENCLS:GOTO180
1680 IF A$="N"ORA$="n"THENCLS:SCREEN0
:COLOR 15,4,4:END
1690 GOTO1660
1700 '**1er DESSIN
1710 RESTORE1730
1720 FOR I=1 TO 54 :READ A:FOR J=0 TO
 7:READ B :VPOKEA*8+J,B:NEXT:NEXT
1730 DATA107,0,0,0,0,0,0,0,0
1740 DATA104,0,8,20,20,20,24,25,17
1750 DATA105,20,24,48,80,16,21,85,93
1760 DATA106,31,63,126,254,255,255,25
4,254
1770 DATA184,255,156,123,206,181,123,
251,249
1780 DATA96,252,255,255,255,127,127,6
3,30
1790 DATA108,48,80,64,65,89,41,9,8
1800 DATA109,17,21,84,216,64,224,129,
2
1810 DATA110,65,201,16,32,64,128,0,0
1820 DATA111,254,240,206,187,49,54,63
,0
1830 DATA112,57,57,56,1,255,15,243,0
1840 DATA113,0,0,240,248,252,244,224,
128
1850 DATA97,0,30,63,127,127,127,127,6
3
1860 DATA98,0,0,60,126,254,254,254,25
4
1870 DATA114,8,8,72,72,48,0,1,2
1880 DATA115,4,8,16,32,64,128,0,0
1890 DATA116,0,0,0,15,63,127,127,63
1900 DATA117,63,127,255,255,255,199,1
85,125
1910 DATA121,126,255,255,250,248,112,
0,0
1920 DATA118,0,192,224,240,248,252,25
4,194
1930 DATA99,31,31,31,30,24,16,0,0
1940 DATA100,252,240,0,0,0,0,0,0
1950 DATA119,4,8,16,32,64,128,0,0
1960 DATA128,0,1,1,1,3,3,7,15
1970 DATA129,254,254,255,255,191,223,
239,247
1980 DATA130,207,183,97,77,152,211,23
0,244
1990 DATA131,188,126,255,199,187,123,
247,239
2000 DATA132,0,128,192,224,224,240,24
0,240
2010 DATA101,0,0,0,0,96,230,238,255
2020 DATA133,15,15,31,63,63,127,127,2
55
2030 DATA134,251,253,254,255,255,255,
255,255
2040 DATA135,249,255,254,121,135,255,
255,255
2050 DATA136,223,159,103,249,254,255,
255,255
2060 DATA137,248,248,248,248,0,0,0,0
2070 DATA102,255,119,243,243,251,141,
7,3
2080 DATA138,1,3,99,119,255,255,255,2
55
2090 DATA139,255,255,255,255,255,255,
255,243
2100 DATA122,0,0,0,0,0,0,0,0
2110 DATA140,255,255,255,255,255,254,
254,254
2120 DATA103,14,28,60,120,248,240,224
,0
2130 DATA141,255,255,255,255,255,127,
127,63
2140 DATA142,237,222,191,255,255,255,
255,255
2150 DATA152,0,56,124,254,254,255,255
,255
2160 DATA143,254,252,252,252,252,252,
248,240
2170 DATA144,0,0,0,3,7,15,31,63
2180 DATA145,0,0,240,248,252,252,252,
252
2190 DATA160,252,240,224,192,129,0,0,
0
2200 DATA168,31,31,15,7,1,0,0,0
2210 DATA169,255,255,255,255,255,127,
0,0
2220 DATA176,255,255,255,255,255,255,
127,62
2230 DATA170,252,248,240,224,192,128,
0,0
2240 DATA161,0,0,0,0,0,0,0,0
2250 DATA177,31,7,3,1,0,0,0,0
2260 DATA146,248,240,240,224,192,128,
0,0
2270 FORI=1 TO8:FOR J=1 TO 8:READ A:A
(J,I)=A:NEXT:NEXT
2280 DATA107,104,105,106,184,96,107,1
07,108,109,110,111,112,113,97,98,114,
115,116,117,121,118,99,100,119,107,12
8,129,130,131,132,107
2290 DATA101,107,133,134,135,136,137,
107,102,138,139,122,122,140,107,107,1
03,141,142,152,122,143,144,145,160,16
8,169,176,170,161,177,146
2300 FORI=96TO200STEP8:VPOKE8192+I/8,
16*1+1:NEXT
2310 RETURN
2320 '**2em DESSIN
2330 RESTORE2340:FOR I=1 TO 56:READ A
:FOR J = 0 TO 7:READ B:VPOKE A*8+J,B:
NEXT:NEXT
2340 DATA97,254,103,99,99,99,99,103,2
54
2350 DATA98,255,126,24,24,24,24,126,2
55
2360 DATA99,58,127,225,120,15,7,135,1
27
2370 DATA100,247,114,122,90,90,78,70,
247
2380 DATA101,254,67,81,112,80,81,67,2
54
2390 DATA102,231,66,102,60,24,24,24,6
0
2400 DATA103,0,0,0,0,0,0,0,0
2410 DATA104,0,255,0,0,0,0,0,0
2420 DATA105,0,255,0,0,0,0,0,3
2430 DATA106,0,255,3,3,1,1,1,241
2440 DATA107,0,255,128,192,192,48,8,8
2450 DATA108,0,224,112,120,104,112,48
,112
2460 DATA109,0,0,0,0,126,255,255,255
2470 DATA110,8,28,48,96,96,192,192,19
2
2480 DATA111,157,127,1,127,159,127,0,
0
2490 DATA112,4,4,4,132,4,8,132,20
2500 DATA113,0,3,3,4,9,9,17,17
2510 DATA114,224,240,208,211,213,217,
202,146
2520 DATA115,255,255,255,255,255,127,
63,30
2530 DATA116,224,240,255,254,190,190,
30,255
2540 DATA117,0,0,8,19,17,8,0,1
2550 DATA118,52,84,244,39,207,63,127,
255
2560 DATA119,0,0,0,192,240,254,255,25
5
2570 DATA120,0,0,0,0,0,1,195,239
2580 DATA121,19,19,19,115,254,254,254
,255
2590 DATA122,4,4,4,4,8,48,64,128
2600 DATA123,0,1,3,3,3,3,3,3
2610 DATA124,255,255,255,255,255,255,
255,255
2620 DATA125,194,252,192,224,224,224,
224,224
2630 DATA128,255,255,255,255,255,243,
224,224
2640 DATA129,255,255,255,255,255,255,
0,0
2650 DATA126,255,255,255,255,255,248,
0,0
2660 DATA136,252,252,252,216,24,48,48
,32
2670 DATA96,0,4,12,8,24,24,16,48
2680 DATA137,3,3,1,0,0,0,0,0
2690 DATA138,255,255,255,127,0,0,0,0
2700 DATA139,224,192,128,0,0,0,0,0
2710 DATA168,60,56,57,31,63,127,127,3
1
2720 DATA169,207,199,231,255,255,255,
127,63
2730 DATA170,0,128,128,128,0,128,192,
192
2740 DATA160,0,0,0,0,0,63,119,82
```

Suite page 24

PENSATE

MSX

Ou la difficulté d'atteindre les cimes face à l'adversité...

Renan JEGOUZO

Mode d'emploi :
Sauvegardez à la suite et à votre convenance par CSAVE ou SAVE (dans ce dernier cas, changez le mode de chargement en ligne 420 du listing 1) ces deux programmes. Les règles de ce sympathique jeu de réflexion sont incluses.

LISTING 1

```
10 '###########################
20 '# CARACTERES DE PENSATE #
30 '#                       #
40 '#     (C) PIRASOFT      #
50 '#          1986         #
60 '###########################
70 COLOR 2,0,0 : SCREEN 1,0,0 : KEYOF
F : WIDTH 31 : PRINT"        (C) PIRAS
OFT 1986" : GOSUB 370
80 RESTORE 110
90 FOR I = 776 TO 1223 : READ A : VPO
KE I,A : NEXT
100 RESTORE 350 : FOR I=8192 TO 8223
: READ A : VPOKE I,A : NEXT : GOTO 42
0
110 DATA 0 , 0 , 0 , 15 , 31 , 24 , 2
4 , 24 , 0 , 0 , 0 , 255 , 255 , 0 ,
0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 255
120 DATA 255 , 24 , 24 , 24 , 0 , 0 ,
 0 , 240 , 248 , 24 , 24 , 24 , 24 ,
24 , 24 , 31 , 31 , 24 , 24 , 24
130 DATA 24 , 24 , 24 , 255 , 255 , 2
4 , 24 , 24 , 24 , 24 , 24 , 248 , 24
8 , 24 , 24 , 24 , 24 , 24 , 24 , 31
140 DATA 15 , 0 , 0 , 0 , 24 , 24 , 2
4 , 255 , 255 , 0 , 0 , 0 , 24 , 24 ,
 24 , 248 , 240 , 0 , 0 , 0
150 DATA 24 , 24 , 24 , 24 , 24 , 24
, 24 , 24 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
 , 0 , 0 , 0 , 208 , 168
160 DATA 168 , 168 , 168 , 0 , 0 , 0
, 176 , 200 , 136 , 136 , 136 , 0 , 0
 , 0 , 112 , 136 , 136 , 136 , 112 ,
0
170 DATA 24 , 36 , 36 , 90 , 90 , 189
 , 129 , 126 , 96 , 152 , 166 , 185 ,
 185 , 166 , 152 , 96 , 126 , 129 , 1
89 , 90
180 DATA 90 , 36 , 36 , 24 , 6 , 25 ,
 101 , 157 , 157 , 101 , 25 , 6 , 64
, 64 , 240 , 64 , 64 , 72 , 48 , 0
190 DATA 0 , 0 , 144 , 144 , 144 , 14
4 , 104 , 0 , 0 , 0 , 136 , 136 , 136
 , 80 , 32 , 0 , 0 , 0 , 136 , 168
200 DATA 168 , 168 , 80 , 0 , 60 , 10
2 , 195 , 129 , 231 , 102 , 102 , 60
, 28 , 118 , 243 , 129 , 129 , 243 ,
118 , 28
210 DATA 60 , 102 , 102 , 231 , 129 ,
 195 , 102 , 60 , 56 , 110 , 207 , 12
9 , 129 , 207 , 110 , 56 , 32 , 32 ,
32 , 0
220 DATA 32 , 32 , 32 , 0 , 192 , 32
, 32 , 16 , 32 , 32 , 192 , 0 , 64 ,
168 , 16 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
230 DATA 0 , 0 , 32 , 80 , 248 , 0 ,
0 , 0 , 60 , 90 , 153 , 231 , 231 , 1
53 , 90 , 60 , 144 , 0 , 0 , 144
240 DATA 144 , 144 , 104 , 0 , 16 , 3
2 , 112 , 136 , 248 , 128 , 112 , 0 ,
 32 , 80 , 112 , 8 , 120 , 136 , 120
, 0
250 DATA 72 , 0 , 112 , 8 , 120 „ 136
 , 120 , 0 , 32 , 16 , 112 , 8 , 120
, 136 , 120 , 0 , 32 , 0 , 112 , 8
260 DATA 120 , 136 , 120 , 0 , 0 , 11
2 , 128 , 128 , 128 , 112 , 16 , 96 ,
 60 , 66 , 165 , 153 , 153 , 165 , 66
, 60
270 DATA 80 , 0 , 112 , 136 , 248 , 1
28 , 112 , 0 , 32 , 16 , 112 , 136 ,
248 , 128 , 112 , 0 , 80 , 0 , 0 , 96

280 DATA 32 , 32 , 112 , 0 , 32 , 80
, 0 , 96 , 32 , 32 , 112 , 0 , 64 , 3
2 , 0 , 96 , 32 , 32 , 112 , 0
290 DATA 80 , 0 , 32 , 80 , 136 , 248
 , 136 , 0 , 32 , 0 , 32 , 80 , 136 ,
 248 , 136 , 0 , 60 , 66 , 153 , 189
300 DATA 189 , 153 , 66 , 60 , 0 , 0
, 108 , 18 , 126 , 144 , 110 , 0 , 62
 , 80 , 144 , 156 , 240 , 144 , 158 ,
0
310 DATA 96 , 144 , 0 , 96 , 144 , 14
4 , 96 , 0 , 144 , 0 , 0 , 96 , 144 ,
 144 , 96 , 0 , 64 , 32 , 0 , 96
320 DATA 144 , 144 , 96 , 0 , 64 , 16
0 , 0 , 160 , 160 , 160 , 80 , 0 , 64
 , 32 , 0 , 160 , 160 , 160 , 80 , 0
330 DATA 24 , 36 , 90 , 161 , 161 , 9
0 , 36 , 24 , 80 , 0 , 112 , 136 , 13
6 , 136 , 112 , 0 , 80 , 0 , 136 , 13
6
340 DATA 24 , 36 , 90 , 161 , 161 , 9
0 , 36 , 24 , 80
350 DATA 80 , 32 , 32 , 32 , 64 , 64
, 112 , 112 , 32 , 32 , 32 , 32 , 138
 , 138 , 74 , 218 , 202 , 106 , 154 ,
 90 , 144 , 32
360 DATA 32 , 32 , 32 , 32 , 32 , 32
, 32 , 32 , 32 , 32
370 RESTORE 400
380 FOR I=-12288 TO-12266
390 READ A : POKE I,A : NEXT
400 DATA 33,0,0,17,65,6,205,74,0,71,2
03,47,176,205,77,0,35,205,32,0,200,24
,239
410 DEFUSR=&HD000 : L=USR(0) : RETURN
420 CLOAD
```

LISTING 2

```
10 '######################
20 '###              ###
30 '#   P E N S A T E  #
40 '###              ###
50 '######################
60 '
70 '          DE
80 '
90 '     RENAN JEGOUZO
100 '
110 ' (C) PIRASOFT 1986
120 '
130 CLEAR 200,&HD500 : HA=RND(-TIME)
140 FOR I=1 TO 10 : KEY I,"" : NEXT
150 VPOKE 8194,80 : VPOKE 8195,80 : V
POKE 8217,176 : VPOKE 8218,176 : HO=0
160 DIM ND(4),C(8),T(8,8),A(4),PX(4),
PY(4),X(13),Y(13),D(13):PX(1)=25:PY(1
)=9:PX(2)=27:PY(2)=9:PX(3)=25:PY(3)=1
3:PX(4)=27:PY(4)=13:A(1)=206:A(2)=207
:A(3)=205:A(4)=208
170 C(1)=120:C(2)=121:C(3)=122:C(4)=1
23:C(5)=128:C(6)=136:C(7)=144:C(8)=15
2
180 RR=1 : NI=4 : MO=2
190 GOSUB 1370
200 ON KEY GOSUB 1690 : KEY(1)ON
210 CLS:FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT:SOUN
D7,49:SOUND6,0:SOUND12,30:SOUND8,16:S
OUND13,4
220 FOR I=23 TO 0 STEP -1: LOCATE I+7
,20 : PRINT" ":LOCATE I,20:PRINT"PENS
ATE" :A=5^5^5:NEXT:SOUND13,4
230 FOR I=20 TO 0 STEP -1 : LOCATE 0,
I+1 : PRINT"           " : LOCATE 0,I : P
RINT"PENSATE":A=5^5^5: NEXT:SOUND13,4
240 FOR I=1 TO 9 :LOCATE I-1,0 : PRIN
T" ":LOCATE I,0:PRINT"PENSATE" :A=5^5
^5:NEXT
250 LOCATE 9,0:PRINT"P ENSATE":A=COS(
5):LOCATE9,0:PRINT"P E NSATE":A=COS(5
):LOCATE9,0:PRINT"P E N S ATE":A=COS(
5):LOCATE9,0:PRINT"P E N S A TE":A=CO
S(5):LOCATE9,0:PRINT"P E N S A T E"
260 LOCATE 9,1:PRINT"—————————————":S
OUND9,13:SOUND10,13:FORI=0TO255STEP5:
SOUND2,I:SOUND4,255-I:NEXT:SOUND9,0:S
OUND10,0
270 LOCATE 6,5 :PRINT"abbbbbbbbbbbbbb
bbbd"
280 FOR I=1 TO 9 : LOCATE 6,5+I: PRIN
T"k                k":NEXT:LOCATE6,5
+I:PRINT"hbbbbbbbbbbbbbbbj"
290 LOCATE8,7 :PRINT"ROUND........":
LOCATE8,9:PRINT  "NIVEAUX.......":LOC
ATE8,11:PRINT "DEPLACEMENTS..":LOCATE
8,13:PRINT "JEUX.........N"
300 LOCATE 7,20 : PRINT"(C) PIRASOFT
1986" : Y=1
310 LOCATE22,7:PRINTUSING"#";RR:LOCAT
E22,9:PRINTUSING"#";NI:LOCATE22,11:PR
INTUSING"#";MO
320 Z=Z+1 : IF Z/10=INT(Z/10) THEN Z=
0 : LOCATE 23,Y*2+5 : IF W=1 THEN W=2
:PRINT"«" ELSE W=1:PRINT" "
330 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 320 ELS
E A=ASC(A$)
340 IF A=13 THEN LOCATE23,Y*2+5:PRINT
" ":Y=Y+1: IF Y>4 THEN Y=1:GOTO 320 E
LSE 320
350 IF A=32 THEN ELSE 320
360 ON Y GOTO 370,380,390,400
370 RR=RR+1 : IF RR>9 THEN RR=1 : GOT
O 310 ELSE 310
380 NI=NI+1 : IF NI>8 THEN NI=1 : GOT
O 310 ELSE 310
```

Suite page 65

MSX

Suite de la page 23

```
2750 DATA161,48,32,96,96,96,224,208,1
44
2760 DATA152,0,0,1,3,3,7,7,7
2770 DATA153,0,0,240,248,252,254,254,
254
2780 DATA140,15,30,60,60,60,120,120,2
40
2790 DATA141,28,28,28,56,56,56,56,56
2800 DATA154,0,0,0,0,0,0,0,124
2810 DATA142,64,96,87,79,78,76,76,76
2820 DATA143,16,48,252,254,254,94,30,
14
2830 DATA155,7,3,3,1,0,0,0,0
2840 DATA156,255,255,255,255,255,255,
127,15
2850 DATA157,249,255,255,255,255,255,
255,227
2860 DATA158,255,255,255,255,255,255,
255,255
2870 DATA159,254,255,255,255,255,254,
252,248
2880 DATA144,42,25,8,8,8,8,6,1
2890 DATA145,10,18,226,2,2,2,12,240
2900 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:READ A
:A(J,I)=A:NEXT:NEXT
2910 DATA103,97,98,99,100,101,102,103
,104,105,106,107,104,104,104,108,109,
110,111,112,103,103,113,114,115,116,1
17,118,119,120,121,122
2920 DATA123,124,125,128,129,126,136,
96,137,138,139,168,169,170,160,161,10
3,152,153,140,141,154,142,143,103,155
,156,157,158,159,144,145
2930 FORI=96TO200STEP8:VPOKE8192+I/8,
16*1+1:NEXT
2940 RETURN
2950 '**3em DESSIN
2960 RESTORE2970:FOR I=1 TO 50:READA:
FOR J=0 TO 7:READ B:VPOKE A*8+J,B:NEX
T:NEXT
2970 DATA103,0,0,0,0,0,0,3,7
2980 DATA152,254,191,191,191,254,224,
224,224
2990 DATA153,113,243,243,243,243,243,
247,127
3000 DATA154,254,131,140,24,49,97,255
,254
3010 DATA155,240,240,240,240,240,243,
131,255
3020 DATA156,255,129,244,252,132,128,
129,255
3030 DATA139,0,0,0,0,0,0,3,15
3040 DATA141,0,0,0,0,0,0,240,252
3050 DATA142,224,63,127,126,127,127,6
3,224
3060 DATA143,255,252,255,127,31,155,6
1,179
3070 DATA144,192,56,4,192,224,248,252
,255
3080 DATA132,31,63,63,63,54,50,43,41
3090 DATA133,254,255,243,231,207,31,3
1,135
3100 DATA134,31,140,199,243,217,193,2
40,248
3110 DATA135,61,127,63,143,207,243,24
9,252
3120 DATA136,255,255,255,255,255,255,
255,255
3130 DATA137,128,192,240,248,252,255,
255,255
3140 DATA138,0,0,0,0,0,0,128,128
3150 DATA128,22,16,8,0,0,0,0,0
3160 DATA129,195,49,24,14,3,0,0,0
3170 DATA130,252,255,255,255,254,254,
62,28
3180 DATA122,16,45,127,199,59,253,255
,255
3190 DATA123,1,63,255,252,251,247,255
,255
3200 DATA124,254,254,254,62,206,244,2
52,248
3210 DATA131, 128,128,112,24,12,6,14,
14
3220 DATA115,0,0,0,0,254,255,127,63
3230 DATA 116,1,1,1,7,7,231,251,252
3240 DATA117,255,255,251,241,241,241,
241,113
3250 DATA118,247,227,227,227,227,224,
227,231
3260 DATA119,248,248,240,248,248,248,
248,255
3270 DATA120,0,0,0,30,63,127,127,255
3280 DATA121,0,0,0,0,0,128,128,128
3290 DATA108, 31,7,0,0,0,0,0,0
3300 DATA109,255,255,255,3,28,29,13,1
4
3310 DATA110,241,251,15,239,127,143,2
55,255
3320 DATA111,247,255,255,255,254,249,
228,152
3330 DATA112,255,159,239,23,91,223,22
3,191
3340 DATA113,231,219,143,110,126,252,
248,240
3350 DATA114,128,0,0,0,0,0,0,0
3360 DATA103,0,0,0,0,0,0,0,0
3370 DATA104,7,3,0,0,0,0,0,0
3380 DATA105, 127,127,127,63,31,3,0,0
3390 DATA106, 127,188,195,255,255,255
,124,124
3400 DATA107, 127,255,254,252,248,224
,0,0
3410 DATA97,0,0,0,0,0,0,3,7
3420 DATA98,0,0,0,0,31,127,255,255
3430 DATA99,7,13,29,29,253,253,253,25
0
3440 DATA100,255,85,85,85,85,85,85,17
0
3450 DATA101,240,88,92,87,87,87,87,16
7
3460 DATA102,0,0,0,192,224,252,254,25
4
3470 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO8:READ A:
A(J,I)=A:NEXT:NEXT
3480 DATA103,152,153,154,154,155,156,
103,139,141,142,143,144,103,103,103,1
32,133,134,135,136,137,138,103,128,12
9,130,122,123,124,131,103
3490 DATA103,115,116,117,118,119,120,
121,103,108,109,110,111,112,113,114,1
03,103,104,105,106,107,103,103,97,98,
99,100,100,100,101,102
3500 FORI=96TO200STEP8:VPOKE8192+I/8,
16*1+1:NEXT
3510 RETURN
3520 '*HELP
3530 IFHE=5THENGOTO910
3540 FORI=1TO8:FORJ=1TO8:LOCATE19+J,9
+I:PRINTCHR$(A(J,I));:NEXT:NEXT
3550 FORI=0TO1000:NEXT
3560 FORI=1TO8:FORJ=1TO8:LOCATE19+J,9
+I:PRINTCHR$(32):NEXT:NEXT
3570 HE=HE+1:LOCATE26,5:PRINTUSING"#"
;HE;:GOTO910
3580 '*L.M
3590 RESTORE 3610:B=0
3600 FORI=&HE000TO&HE029:READA$:POKEI
,VAL("&H"+A$):B=VAL("&H"+A$)+B:NEXT
3610 DATA 21,AC,18,CD,4A,00,FE,39,28,
05,3C,CD,4D,00,C9,3E,30,CD,4D,00,2B,C
D,4A,00,FE,35,28,05,3C,CD,4D,00,C9,3E
,30,CD,4D,00,2B,2B,18,D9
3620 IFB<>3735THENCLS:PRINT"Erreur de
 DATA en ligne 3620":END
3630 DEFUSR=&HE000:RETURN
3640 INTERVALOFF:L=USR(0):INTERVALON:
RETURN
3650 '****PRESENTATION
3660 LOCATE0,0:PRINT"┌──────────────
─────────────────┐"
3670 PLAY"T230M6000S8","t230M6000S8",
"T230M6000S8"
3680 FORI=1TO19:LOCATE0,I:PRINT"|
                              |":NEX
T
3690 LOCATE0,20:PRINT"└──────────────
─────────────────┘"
3700 LOCATE10,2:PRINT"• P U Z Z L E •
";
3710 LOCATE2,5:PRINT"IL Y A 3 DESSINS
 ET C'EST A VOUS "
3720 LOCATE3,6:PRINT"D'EN CHOISIR UN
 POUR LE METTRE";
3730 LOCATE3,7:PRINT"EN  ORDRE  PAR
L'INTERMEDIAIRE";
3740 LOCATE3,8:PRINT"DES FLECHES OU J
OYSTICK.      ";
3750 LOCATE2,10:PRINT"VOUS POUVEZ DEM
ANDER (HELP) MAIS";
3760 LOCATE3,11:PRINT"PAS PLUS QUE 5
FOIS  ET  FAITES ";
3770 LOCATE3,12:PRINT"ATTENTION AU TE
MPS . ";
3780 LOCATE2,14:PRINT"BONNE CHANCE";
3790 LOCATE2,17:PRINT"M&Y Amortila
           1986.",
3800 LOCATE10,20:PRINT"PRESSE UNE TOU
CHE";
3810  PLAY"O6L4CDEFGEL2CL4GFL2DL4GEL2
CL4CDEFGEL2CL4GFEDCEL2C","O5L1CEO3GO5
EGCO3GO5C","O6L4EO4GO6CDEO4GO6EO4GBGB
GO6EO4GO6FO4GO6EO4GO6CDEO4GO6EO4GO6FO
4GO6FO4GO6EO4GO6C"
3820 K$=INKEY$:IFK$=""THEN3820ELSERET
URN
3830 COLOR5,1,1
3840 SCREEN 2
3850 OPEN"GRP:"AS1
3860 DRAW"BM116,20R16D3R12D29L16D16R3
D4L16U4R2U45L2U3BM124,23R7BM115,20E9R
17D3R12D29G9BU29E9BL12G9BU3E8"
3870 DRAW"BM131,72E10U4G10BL3E10R3BL3
U5BM115,68E1BM131,33R10D10L10U10BD10E
9"
3880 DRAW"BM154,43R9D4BU4G9L9G4R3D12F
4R18E2BG2U20E9L7G9R6BL6D14L5E4BG4U13B
M175,43D1BD11D6"
3890 DRAW"BM169,52E9R17D2R1E2R11U23R9
E9L9G9BR9D41R16BR2R1D11E7U17G7D5BU5L3
E7R2 BM169,52D3R13BU3BL13R17E9BD2D186
R17E3U5BD5D19F4R22"
3900 DRAW"BM186,52D7E3BG3R9D3BU3G9L17
D4R17U3BD3E3D3R17E3BU4G3D3BU3L17 BM18
9,52D3R13BR3R1U2BD2D4E2 BM227,11D22R1
6D10G7L3U8L10D6R6D2L6D8R10U2"
3910 DRAW"BM227,33G7D20BR3BU2E6U1BD1R
7U10E6BG6L15 BM223,48 E6 BM229,48E3BD
1D1G2"
3920 LINE(169,68)-(186,52),4
3930 LINE(178,68)-(186,59),4
3940 LINE(189,68)-(206,52),4
3950 LINE(199,68)-(206,59),4
3960 PAINT(125,30),5:PAINT(134,20),5:
PAINT(134,64),5:PAINT(134,20),5:PAINT
(134,20),5
3970 COLOR 8,1,1
3980 LINE(192,15)-(186,25),8
3990 LINE(166,30)-(192,15),8
4000 LINE(230,1)-(186,26),8
4010 LINE(166,30)-(200,3),8
4020 LINE(200,3)-(198,15),8
4030 LINE(198,15)-(230,1),8
4040 PAINT (190,20),8
4050 DRAW"BM106,84D5R20U5L20BM136,84D
5R14U5L13BM160,84D5R43E1R1E1R2U3E1R1U
4G3L1G1L1G1L42BM208,87D1R16U5L15E1R1U
1R1U1R1U1E4BM233,84D5R14U5L13
4060 DRAW"BM127,83E7D6G6BM134,70R11BM
150,83E7D5G6 BM169,81R32E1H1L29H2D3BU
3U2R1E3 BM209,83E7H2D4L4BR4BU4L38G1F1
R38F1R1F1D1
4070 LINE(256,76)-(246,82),8
4080 DRAW"BM 225,83E5D5G5BM 255,76U6L
15G4H2
4090 LINE(106,84)-(124,73),8
4100 LINE(136,84)-(133,77),8
4110 LINE(136,89)-(133,83),8
4120 LINE(160,84)-(157,77),8
4130 LINE(160,89)-(157,83),8
4140 LINE(168,81)-(162,73),8
4150 LINE(233,84)-(230,78),8
4160 LINE(233,89)-(230,84),8
4170 LINE(247,84)-(244,78),8
4180 LINE(244,78)-(258,70),8
4190 PAINT(117,30),5:PAINT(115,86),8:
PAINT(140,86),8:PAINT(190,86),8:PAINT
(210,86),8:PAINT(240,86),8
4200 DRAW"C11BM54,54U6F2BH2H1U2L1U3E2
R1F3BL3F3D1G1U1H1BU5R2U1R2E1H1U2H1U4E
1U4H3U1R4E1R4E1ER1E1R1U3E1U1E1U8R1U4B
D2R1BG2D6H2U2H1U2H1L2G1D1R2D4F1D3R1D3
G1BL2BU8U1L2U1L2U1L3L6"
4210 DRAW "C11G1L4BR2D2L7G1L3BR3F1R4G
2L8G1L3G1L2G1L2BR2F1R6G3L3G1R7D1G5BE3
R4D2L2G6R5D2G1D5G2D3R1E2D12F4U3H1E2F1
D5BU3R1F1D3E2D4BU3R2F3U5R1E2"
4220 DRAW "C11BM68,64 U6F3R2U2L1U1H2U
3R1F4BF2E3R2E1U3H3L2D3F2BD2L1H1U1H5L2
D2BR3E5U3H1U1E1R1E1R1E6U3L3G3D1G2L1H1
BE3R1U2H1U1H1L3U2H3G1D3F1D2F1D1F1D1R2
U3H1L1D3R1U2"
4230 PAINT(50,30),11
4240 DRAW"C11BM62,39E1R1E1R1E1R1E1R2E
1R2BR3BD5D1G1BD3D1R2BL2L4G1L2G1L1G1L1
BG6BL4G1D1F1D3"
4250 LINE(10,0)-(256,190),8,B
4260 COLOR15:PRESET(170,170):PRINT#1,
"(C) 1986."
4270 PRESET(70,150):PRINT#1,"Par M&Y
Amortila"
4280 K$=INKEY$:IFK$=""THEN4280ELSECLO
SEAS1:RETURN
```

bidouille grenouille

On a de la chance ! Ayant eu vent de notre projet de réaliser des faux, tous nos concurrents se sont groupés pour à leur tour fabriquer un faux HHHHebdo... Mais nous avons réussi à nous en procurer la maquette in extremis. Voici, pour leur couper l'herbe sous le pied, ce faux intitulé : hEEEEbdologiciel !

Titre de couverture : MERDE A CELUI QUI LE LIRA !

Sous-titre : L'informatique, c'est pas du gâteau. Encore une fois, nous groupons les constructeurs, les distributeurs, les revendeurs, les lecteurs et les autres dans le même sac et nous hurlons bien fort : merde à celui qui le lira !

Article : Il y a quelques jours, nous recevions une dépêche expresse de Thierry Peyne, qui disait en substance :
"Voici quelques trucs pour Amstrad. Les codes de Frank Bruno's boxing sont :
Nom du joueur : QWR.
2 Fling long chop : OVLIONKL4
3 Andra Puncherov : LPPIDNIM5
4 Tribal Trouble : OTJIONQI2
5 Frenchie : LNNIOOON4
6 Ravioli Mafiosi : CQQIONMM6
7 Antipodean Andy : LUKIIBK97
8 Peter Perfect : OOOIIBIC6
9 Peter Perfect (match final) : 9POINLLA9
La solution du mystère de Kikekankoi :
E, e, e, prends seau, o, o, o, descendre, o, prends sable, e, prends barque, prends bouteille, rame, pose barque, e, e, n, n, prends delta, s, s, o, o, o, lance sable, o, n, n, entre traiteur, vends delta, sors, o, prends maillet, s, entre médecin, prends aspirine, avale aspirine, prends masque, mets masque, casse bouteille, pose seau, prends débris de verre, sors, entre chausseur, achète espadrilles, sors, e, s, entre tailleur, achète robe, sors, n, e, e, prends broche, n, pose chaussures, entre temple, n, délivre fille, donne vêtement, s, o, prends bombe insecticide, e, e, e, s, creuse mur.
Pour transférer Kung-Fu de cassette à disquette :
10 MODE 1
29 ITAPE : MEMORY 4999 : LOAD ""
30 POKE 35011, 201
40 CALL 35000
50 POKE 31011, 205 : POKE 31012, 121 : POKE 31013, 93
60 IDISC
70 SAVE "KUNG-FU", B, 5000, 30000, 31000
80 PRINT "transfert terminé."
Une fois sur disquette, pour avoir des vies infinies, faire :
MEMORY 4999 : LOAD "KUNG-FU" : POKE 18924, 0 : CALL 31000
Pour transférer Number One de cassette à disquette :
10 MODE 1
20 ITAPE : MEMORY 4999 : LOAD ""
30 POKE 36900, 201
40 CALL &9000
50 IDISC
60 SAVE "NUMBER 1", B, 990, 31060, 29977
70 PRINT "transfert terminé."
Pour être invulnérable sur Airwolf :
10 PEN 15
20 BORDER 14
30 MODE 0
40 OPENOUT "SUGAR" : MEMORY &3E7 : CLOSEOUT
50 FOR X = 0 TO 15 : READ A : INK X, A : NEXT
60 LOAD " !"
70 BORDER 4
80 MODE 0
90 PAPER 9
100 POKE &7B33, 0 : POKE &7B34, 0 : POKE &7B35, 0
110 CALL &68A8
120 DATA 14, 26, 0, 23, 17, 22, 15, 6, 26, 4, 23, 2, 15, 26, 13, 0
Aussitôt, le sang nous est monté à la tête. Car nous sommes très sanguins, à l'hEEEEbdo. Nous avons répliqué instantanément en envoyant ce télex :
"Voici quelques trucs d'Aldo Bug pour MSX. Une copie anti-café de Chiller ? C'est parti :
BLOAD "CAS :"
BSAVE "CAS :SC", &H8AAC, &HA53C, &H8AAC
BLOAD "CAS :"
BSAVE "CAS :GA", &H8AAC, &HD6D8, &H8AAC
Pour Master of the lamps, faire :
BLOAD "CAS :"
BSAVE "CAS :ML1", &HEFE0, &HD000, &HEFE0
BLOAD "CAS :"
BSAVE "CAS :ML2", &H82E7, &HF31F, &HCEC0
Pour Buck Rogers :
BLOAD "CAS :"
BSAVE "CAS :BR", &H8000, &HD1D0, &H8400
Pour Maxima :
BLOAD "CAS :"
BSAVE "CAS :M1", &H8000, &H9072, &H8B00
BLOAD "CAS :"
BSAVE "CAS :M2", &H9072, &HB500, &H0
Une astuce au passage : BLOAD "CAS :" : POKE &H8001, 11 : POKE &H8002, 128 : LIST
Pour Flight Path 737 :
BLOAD "CAS :"
BSAVE "CAS :FP", &HA500, &HF034, &HE92D
Pour le carnet d'adresses de Hit Bit :
BLOAD "CAS :"
BSAVE "CAS :CA", &H9000, &HD100, &H9000
Nous ne manquerons pas de vous narrer la suite de l'affaire la semaine prochaine !

Edito :
Ecoutez, les mecs, voici le truc de P. E. Laget pour passer Covenant de cassette à disquette sur Amstrad.
Tapez en mode direct :
MEMORY 4999 : LOAD " !COVENANT"
Puis branchez l'unité de disquettes et tapez :
SAVE " !COVENANT", B, &2A87, &9800
Pour jouer, utilisez ce programme :
10 MEMORY 4999 : MODE 0 : LOAD "COVENANT.BIN" : CALL &2A87
Alors, commencez pas à venir me briser les glaouis !
Gérard C'est pas dit

Pages de programmes :
SUPERBONJEU
N'hésitez pas à jouer avec Superbonjeu, qui est un super bon jeu ! Haha !

5 REM permet de passer Pyjamarama de K7 à disquette sur Amstrad
6 REM par ULTD. Sautez le programme de lancement en basic et exécutez ce programme.
10 OPENOUT "x" : ITAPE.IN : MEMORY &1FFF
20 LOAD "", &2000 : POKE &2009, &C9
25 SAVE "PYJAM1", B, &2000, &87F
30 FOR I = 64 TO 75 : READ A$: POKE I, VAL("&" + A$) : NEXT I
40 CALL 64 : SAVE "PYJAM2", B, &1000, &789F
50 SAVE "PYJAM3", B, &889F, &1000
60 DATA 21, 00, 10, 11, 9F, 88, 3E, 10, CD, A1, BC, C9
70 REM pour le lancer, utiliser le programme suivant :

10 INK 0, 0 : INK 5, 15 : BORDER 0 : MODE 0
15 MEMORY &1FFF
20 LOAD "PYJAM1", &2000
30 CALL &2000
40 LOAD "PYJAM2", &2000
50 MODE 2 : INK 1, 0
55 LOAD "PYJAM3", &C000
60 FOR I = &1000 TO &100B : READ A$
70 POKE I, VAL("&" + A$) : NEXT I
80 CALL &1000 : CALL &2017
90 DATA 21, 00, C0, 11, 9F, 98, 01, 00, 10, ED, B0, 0

10 REM pour passer Jewels of Babylon de K7 à disquette, taper en mode direct :
20 REM POKE &AC03, &AE : POKE &AC02, &45 : POKE &AC01, &32 : ITAPE.IN : LOAD ""
30 REM entrer la ligne : 1100 SAVE "JEWELS1", B, &2EE0, &114E : END
40 REM mettre la disquette vierge dans le drive et faire RUN.
50 REM A l'apparition du ready, entrer en mode direct : LOAD ""
60 REM puis une fois le programme chargé, ne pas faire de reset et
70 REM rentrer les lignes qui suivent, en respectant leurs numéros :
140 MEMORY &1F6F
150 POKE 42006, &70 : POKE 42007, &17
190 SAVE "JEWELS4", B, &1770, &4880
240 SAVE "JEWELS5", B, &5050, &4B55 : END
300 REM Faites RUN. Au ready, faites Reset (la disquette doit contenir
310 REM Jewels1, Jewels4 et Jewels5). Entrer le programme suivant et le lancer.

10 MEMORY 9999 : A$ = "JEWELS4.BIN"
20 LOAD A$, 10000
30 ¦ERA,@ A$
40 SAVE "JEWELS4", B, 26000, 2560
50 SAVE "JEWELS5", B, 22000, 4000
60 SAVE "JEWELS6", B, 18000, 4000
70 SAVE "JEWELS7", B, 14000, 4000
80 SAVE "JEWELS8", B, 10000, 4000
90 REM Après le RUN, la disquette travaille pendant un bon bout de temps.
100 REM Lorsque Ready s'affiche, entrez le programe suivant et sauvez-le
110 REM sous le nom "Jewels" :

10 SYMBOL AFTER 129
20 SYMBOL 129, 255, 255, 255, 255, 255, 255, 255, 255
30 MEMORY 5999 : INK 0, 0 : BORDER 0 : MODE 1
40 LOCATE 8, 12 : PRINT "CHARGEMENT EN COURS..."
50 LOAD "JEWELS1"
60 CALL 15500
70 RUN "JEWELS2"
80 REM Enfin, tapez le programme suivant et sauvez-le
90 REM sous le nom de "Jewels2" :

10 MEMORY 5999
20 LOAD "JEWELS3", 20560
30 LOAD "JEWELS4", 18000
40 LOAD "JEWELS5", 14000
50 LOAD "JEWELS6", 10000
60 LOAD "JEWELS7", 6000
70 LOAD "JEWELS8", 39850
80 CLOSEIN
90 MEMORY 1999
100 FOR A = 64 TO 75 : READ A$: POKE I, VAL("&" + A$) : NEXT I
110 CALL 64 : CLS
120 CALL 20560
130 DATA 21, AA, 9B, 11, D0, 07, 01, A0, 0F, ED, B0, C9
140 REM Pour jouer, tapez RUN "JEWELS".

Deulignes :
Bonjour, les mecs, c'est Louis-Pierre de retour, super en forme, avec une tonne de deulignes à vous proposer ! Voici d'abord un deuligne pour MSX d'Hidrogeno Dripie permettant de réaliser une copie de sécurité de Xyzolog, qui est en fait un zéroligne, puisque tout est à taper en mode direct :
POKE &HF677, 0
NEW
BLOAD "CAS :"
BSAVE "XYLO", &H8000, &HF300, &HC000
Ensuite, nous avons, euh... Eh bien nous n'avons rien du tout, c'est fini, j'en ai plus, cassez-vous, c'est terminé.

Bidouille Grenouille :
Je suis dans une forêt complètement noire. Noire comme ça, c'est pas imaginable. Je ne sais pas comment je vais m'en sortir. Tiens, j'ai un briquet dans ma poche. Quelle coïncidence. Je vais l'allumer pour y voir plus clair... Voilà. Ah mais ça alors, quelle n'est pas ma stupéfaction, je vois un panneau planté sur l'arbre le plus proche ! Voyons, déchiffrons-le...
"Le Fredou's Crack Band vous offre sur un plateau la copie anti-café du Diamant de l'Ile maudite pour Oric. Sautez les deux premiers programmes ("(c)" et "loriciels 84") et tapez :
POKE 26, 96 : POKE 28, 96 : CLOAD ""
le premier programme ("intro") se charge. Une fois terminé, faites Reset puis CSAVE "INTRO", AUTO et chargez le programme suivant. Attendez que la page de présentation soit affichée, faites Reset et :
DOKE # 9A, # 8E5 : DOKE # 9C, # 2C04 : CSAVE "", AUTO
Faites ensuite :
DOKE # 9A, # 501 : CLOAD ""
Après le chargement, faites Reset et CSAVE "", AUTO. Chargez le programme suivant et faites Reset. Tapez alors :
DOKE # 9A, # 2AF8 : DOKE # 9C, # 6B80 : CSAVE "", AUTO
Chargez le programme suivant, faites Reset et :
DOKE # 9A, # 400 : CSAVE "", AUTO
Pour la première partie (car ça n'était que la présentation), éteignez l'ordinateur et sautez les deux premiers programmes. Tapez ensuite :
POKE 26, 96 : POKE 28, 96 : CLOAD ""
Chargez le premier programme ("diamant") et faites Reset, puis CSAVE "DIAMANT", AUTO. Refaites CLOAD "", une page de présentation apparaît. Refaites Reset et tapez :
DOKE # 9A, # 6A2 : DOKE # 9C, B0B : CSAVE "", AUTO
Puis tapez DOKE # 9A, # 501, chargez le programme suivant, faites Reset et tapez CSAVE "PARTIE 1", AUTO. Chargez le programme suivant et faites Reset, puis :
DOKE # 9A, # 400 : DOKE # 9C, # 4FF : CSAVE "", AUTO
Faites CLOAD "" à nouveau, suivi de l'inévitable Reset en fin de chargement, puis :
DOKE # 9A, # 7FBB : DOKE # 9C, # 9FF4 : CSAVE "", AUTO
Pour sauvegarder la deuxième partie, éteignez l'ordinateur et tapez :
POKE 26, 96 : POKE 28, 96 : CLOAD ""
Une fois le programme chargé, après l'habituel Reset, faire CSAVE "PARTIE 2", AUTO. Chargez le programme suivant, faites Reset puis :
DOKE # 9A, 400 : DOKE # 9C, # 4FF : CSAVE "", AUTO
Puis refaites CLOAD "" et :
DOKE # 9A, 21835 : CSAVE "", AUTO
Puis CLOAD "", Reset et :
DOKE # 9A, # 501 : CSAVE "F", AUTO
Tapez alors HIRES puis CLOAD "". Lorsque l'écran a fini de s'afficher, la musique commence. Faites Ctrl-C puis :
DOKE # 9A, # 9CEE : DOKE # 9C, # B888 : CSAVE "", AUTO
Aussi bizarre que ça puisse paraître, c'est fini."
Mais... Mais... Pendant que je lisais ce papier, le jour s'est levé et je m'aperçois que je suis à la lisière de la forêt. Je fais un pas et j'en suis sorti. Merci au revoir.

News : C'est vieux et dépassé.
Je vous ai parlé de ma copine ? Non ? Vous ratez quelque chose, elle est super. C'est ma copine, eh, wouah ! L'autre jour, elle m'a dit :
"La solution d'Atlantis sur Amstrad, c'est : E, d, prends bouteille, n, o, s, tire anneau, o, prends fiche, prends clef, e, n, o, o, prends coffret, e, n, prends combinaison, passe combinaison, ouvre bouteille, remplis bouteille, s, e, e, s, m, o, ouvre fiole, verse fiole, d, e, prends radium, o, o, o, entre, e, n, n, pose fiole, prends corde, s, o, n, n, e, ouvre coffret, pose coffret, prends or, donne or, n, lance corde, m, o, introduis radium, n."
Alors c'était super, parce que c'est ma copine !
Tout ça pour vous dire que "Je dessine" est nul.
Je dessine *d'Infogrames* sur Exl 100.

Page Cinoche :
Clac clac clac ! Savez-vous ce que c'est, braves petits lecteurs ? C'est le bruit de mes dents qui s'entrechoquent ! Car j'ai peur, figurez-vous ! Je reviens à peine d'une projection de presse atroce, horrible ! Le film qu'on projetait... Ah, quelle infection ! J'ose à peine vous en parler. Tenez, je vous cite le dossier de presse, pour vous donner une idée :
"Quelques trucs pour Spectrum :
Dans Ghostbusters, le nom Ghostbusters et le numéro de compte 46305631 démarrent le jeu avec 999.990 dollars.
Dans the Hobbit, pour prendre l'anneau à partir du donjon du goblin, faire :
Se, n, se, u, w, se, s, n, sw.
Et depuis l'anneau, pour se retrouver devant la porte du goblin, faire :
Ne, nw, e.
Dans Inca Curse, pour éteindre le feu dans la Fire Room, faire :
Smother fire, get lamp, use match, drop blanket, use chisel, drop chisel, up.
Pour des vies infinies dans Kokotoni Wilf :
MERGE ""
Après le Tape Loading Error, faire :
10 POKE 23693, 0 : CLEAR 24100 : LOAD "" CODE : RAND USR 65100 : LOAD "" CODE : RAND USR 41712
Et RUN. Pour des vies infinies dans Finders Keepers :
MERGE ""
Placer POKE 34252, 0 devant le RANDOMIZE.
Pour de l'air infini dans Manic Miner :
POKE 34801, 195 : POKE 34802, 247 : POKE 34803, 135 : POKE 36244, 195 : POKE 36245, 160 : POKE 36246, 141
Vies infinies dans Defenda : POKE 37530, 52
Vies infinies dans Project Future : POKE 27662, 2
Vies infinies dans Ad Astra : LOAD "" CODE : LOAD "" CODE : LOAD "" CODE : POKE 35853, 0 : RANDOMIZE USR 33000
Vies infinies dans Road Racer : POKE 27150, 0
Vies infinies dans Invasion of the Body Snatchers :
CLEAR 767 : MERGE "" : POKE 23787, 201 : PRINT USR 23776 : NEW
10 POKE 61724, 48 : POKE 61725, 242
20 FOR I = 62000 TO 62025
30 READ A : POKE I, A : NEXT I
40 DATA 33, 57, 242, 34, 12, 91, 195, 0, 91, 62
50 DATA X, 50, 150, 159, 62, 224, 50, 246, 170
60 DATA 175, 50, 242, 170, 195, 0, 158
65 PRINT USR 61440
Remplacer le X en ligne 50 par le nombre de vies désirées.
Copie anti-café de Chuckie Egg :
10 FOR A = 23296 TO 23309 : READ Z : POKE A, Z : NEXT A
20 DATA 55, 62, 255, 221, 33, 0, 64, 17, 0, 192, 205, 86, 5, 201
Faire RUN. Sauter le loader et la première amorce puis faire RANDOMIZE USR 23296. Démarrer ensuite le magnéto. Lorsque le jeu est chargé, faire :
POKE 35453, 0 : RAND USR 24770
Dans Jet set Willy,
POKE 38240, 0 prend tous les objets,
POKE 37982, 0 : POKE 35899, 0 : POKE 36477, 1 donne des vies infinies et
POKE 38207, 0 supprime Maria.
Dans Fantastic Voyage :
10 CLEAR 30719
20 LOAD "VOYAGE" CODE
30 POKE 54492, 0 : REM donne des vies infinies
40 POKE 54227, 0 : REM stoppe l'infection
50 BORDER 0
60 PRINT USR 53248
Vies infinies dans Booty :
10 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 0
20 CLEAR 26870
30 LOAD "" SCREEN$
40 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 0
50 PRINT AT 19, 0 : LOAD "" CODE 26880
60 RAND USR 26880
70 POKE 58294, 0
80 RAND USR 52500
Vies infinies dans Starion :
20 FOR N = 65450 TO 65498 : READ A : POKE N, A : NEXT N : PRINT AT 10, 10; "LOADING"
30 RAND USR 65450
40 DATA 49, 0, 0, 221, 33, 0, 64, 17, 170, 191, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 175, 50, 6, 182, 50, 7, 182, 50, 8, 182, 50, 9, 182, 50, 10, 182, 50, 11, 182, 50, 100, 179, 50, 7, 178, 62, 201, 50, 107, 178, 195, 67, 128
Essayez ceci dans Jet Set 2 :
10 CLEAR 64999
20 LET obj = 150
30 LET room = 32
40 FOR N = 65000 TO 65047 : READ A : POKE N, A : NEXT N
50 PAPER 0 : INK 0 : BORDER 0 : CLS
60 RAND USR 65000
70 DATA 221, 33, 0, 64, 17, 56, 185, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 243, 48, 240
80 DATA 33, 6, 25, 4, 17, 197, 100, 1, 59, 0, 237, 176, 195, 0, 95
90 DATA 62, 255, 50, 67, 117
100 DATA 62, obj, 50, 126, 135
110 DATA 62, room, 50, 75, 117
120 DATA 195, 0, 112
Alors, pensez, je ne vais pas vous recommander un tel film !

Page Téloche :
Jean Gabin est un truand de la pègre (mais il n'est pas maigre) qui passe sont temps à faire des petits coups (de main). Un jour, par hasard, il est amené à commettre un meurtre. A ce moment-là, on peut dire que Jean Gabin est dans le bain wouarfff pfffrtttr houhouhouha je meurs c'est trop Gabin dans le bain argl c'est trop bon. On note cette fameuse réplique de Gabin à Perrier, l'homme de l'eau pffrrrtt wouahaha :
"Pour avoir 255 vies dans ghost'n'Goblins pour Amstrad, remplacez le loader basic ("ELITE") par ce programme :
5 REM par Pologiciel.
10 MEMORY &1FFF : MODE 0 : BORDER 0
20 FOR I = 0 TO 15 : INK I, 0 : NEXT
30 LOAD " !P", &C000
40 FOR I = 0 TO 15 : READ C : INK I, C : NEXT
50 LOAD " !CODE"
60 PRINT CHR$(7) : BORDER 0, 26 : CALL &BB06 : BORDER 0 : PRINT CHR$(7)
70 MODE 1
80 LOCATE 8, 9 : INPUT "NOMBRE DE VIES (1-255)";A$
90 A = VAL(A$)
100 POKE 20648, A
130 PRINT : PRINT : PRINT A;" VIES" : FOR I = 1 TO 2000 : NEXT
140 CALL 20480
150 DATA 26, 13, 0, 15, 24, 6, 16, 2, 14, 1, 3, 11, 10, 9, 18, 25
Je vous laisse découvrir la fin du film où Gabin meurt car il a tort et le tort tue wouahahaha prrfffrrttt gargle.

Page Musique :
Captain Cuckoo vient de sortir un disque, qui est tout neuf et super bien, puisqu'on y retrouve les musiciens de Ray Lema, de Fela, de Touré Kunda et Conan Lee de Golder's crack band. Voici un extrait des paroles :
N, w, w, n, elephant, eat bread, s, e, e, s, e, get money, e, n, buy elixer, w, drink elixer, e, get letter, n, w, w, go taxi, pay money, w, give letter, turn right, go door.
Il sera d'ailleurs en concert à Breloques les Mercœurs le 27 prochain.

Page BD :
Alors d'abord, c'est tout pompé sur Mœbius et Hergé. Ensuite, ça ressemble pas assez à du Goossens. Et l'histoire, c'est Sherlock Holmes chez les pornographes, c'est tout dire. Même moi je dessine mieux que ça. En plus, franchement, une histoire de marchand de beurre qui fait des affaires avec une comtesse louche, qui ça peut bien intéresser ? Tenez, pour vous donner une idée de la nullité de la chose, voici le texte intégral de la première page :
"Voici un moyen de réaliser une copie anti-café de Soul of a Robot pour Amstrad. D'abord, laissez tomber le premier bloc basic. Puis faire :
MEMORY 999 : LOAD "", 1000
Puis :
10 CALL 1003, &FFFE, 16383
20 SAVE " !SOUL/PRES", &C000, &4000
Et RUN, ce qui sert à charger la page de présentation et à la sauvegarder sur une autre cassette. Faire ensuite :
10 CALL 1003, 41500, 40000
20 SAVE "SOUL/ROBOT", 1003, 41500
Pour jouer, taper et exécuter ce programme :
10 MODE 1 : MEMORY 999 : LOAD " !SOUL/PRES", &C000 : LOAD " !SOUL/ROBOT", 1003 : CALL 2000
Alors, hein, des albums comme ça, on s'en passe !

Page Assembleur :
Cette semaine, comme nous avons vu toutes les instructions existantes du KBX 27, notre processeur préféré, nous allons passer à quelque chose de plus ardu : faire une copie de sauvegarde de Hold-Up sur Amstrad. Pour CPC 464, charger et sauver la partie basic par les classiques POKE &AC03, &AE : POKE &AC02, &45 : POKE &AC01, &32. Pour le 6128, taper et sauver à la place ce petit programme :
5 REM par Lanie Lalouette
10 FOR I = 0 TO 15 : READ A : INK I, A : NEXT
20 DATA 13, 0, 15, 26, 6, 24, 3, 16, 12, 18, 2, 25, 9, 20, 10, 1
30 MODE 0 : BORDER 2 : LOAD "HOLD-UP1", &C000 : RUN "HOLD-UP2"
Pour les deux, faire ensuite :
OPENOUT "glurb" : MEMORY 999 : CLOSEOUT
10 MODE 0 : LOAD "", &C000 : CALL &BB18
20 SAVE " !HOLD-UP1", B, &C000, &4000
Faire Reset puis :
OPENOUT "pneu" : MEMORY 1399 : CLOSEOUT
LOAD "", 1400
SAVE "HOLD-UP2", B, &578, &A043, &A42B

Voilà... Heureusement qu'on a réussi à mettre les mains sur ces maquettes. Ça aurait failli faire monter le maigre tirage de nos chers concurrents...

deuligne

VACANCES DE MES DEULIGNES

Avé Louya.
Je suis franchement très heureux, en ce mois d'août. Déjà, parce que j'ai une page pour moi tout seul, sans rien à côté pour venir troubler la sérénité mystique des deuligneurs que vous êtes, sans pub donc, mais surtout, surtout, sans Mini-Mire. Si ça pouvait être comme ça toute l'année... Deuxième chose qui vient mettre de la joie dans mon cœur, bien malade de toutes ces nocives fumées de voitures et de cigarettes, C'EST LES VACANCES !
Chouette.

Lequel des deux est le plus vieux ? Le Spectrum archaïque de tonton Clive, ou le paléolithique Commodore 64 ? Non, je demande ça pour savoir quel ordinateur va avoir l'honneur de figurer en premier dans la rubrique (notez bien que je connais la réponse). Donc, je tire à pile ou face. Pile, c'est le CBM. OK, bon, d'accord, bien, à vos ordres.
Oui donc, le Commodore, avec un deuligne qui permet d'obtenir des lignes de plus de 80 caractères, grâce à Olivier Namont, d'ailleurs.

Listing Commodore 1.

```
1 FORI=49152TO49187:READA:POKEI,A:
NEXT:DATA173,2,8,133,254,173,1,8,1
33,253,198,253,160,2
2 DATA177,253,170,136,177,253,141,
1,8,142,2,8,169,58,160,5,136,145,2
53,208,251,96
```

Bon, c'est vrai que c'était banal, comme deuligne. Aussi, Olivier a envoyé un deuxième deuligne créé avec l'aide du premier, et beaucoup mieux celui-là, puisqu'il permet de scroller l'écran.

Listing Commodore 2.

```
1 FORI=52000TO52081:READA:POKEI,A:
NEXT:DATA169,192,133,95,169,7,133,
96,169,231::::DATA133,90,169,7,13
3,91,169,154,133,88,169,203,133,89
,32,191,163,169,0::::DATA133,95,1
69,4,133,96,169,191,133,90,169,7,1
33,91,169,231
4 DATA133,88,169,7,133,89,32,191,1
63,169,115,133,95,169,203,133,96,1
69,154::::DATA133,90,169,203,133,
91,169,39,133,88,169,4,133,89,32,1
91,163,96::::FORI=0TO999:SYS52000
:NEXT
```

Après le Commodore, le Spectrum. Il en a de la chance, Thierry Neumann, de pouvoir faire des lignes longues, longues, longues, pour réaliser son Jack-Pot.

Listing Spectrum 1.

```
 100 LET thi=3: LET tot=30: RAND
OMIZE : RESTORE : BORDER 0: PAPE
R 0: INK 2: CLS : FOR x=3 TO 19:
 PRINT AT x,8,"[redacted]";
AT 4,9; FLASH 1; INK 6;"***JACKP
OT***": NEXT x: FOR a=1 TO 6: RE
AD z$: FOR x=USR z$ TO USR z$+7:
 READ c: POKE x,c: NEXT x: NEXT
a: FOR x=USR "A" TO USR "M" STEP
 16: FOR y=x TO x+7: POKE y,0: N
EXT y: NEXT x: DIM a(3): LET a(1
)=147: LET a(2)=155: LET a(3)=15
3: FOR a=1 TO 3: PRINT AT 7,11+a
*2; INK 4;CHR$ a(a): NEXT a: POK
E 23607,254: FOR z=1 TO 3: LET c
p=-0.125: LET d$=CHR$ a(z): LET
ad=(CODE d$-133)*8: LET na=INT (
RND*10)+10: FOR y=ad TO 183 STEP
 2: POKE 23606,y: PRINT AT 7,11+
z*2; INK 4;" ": LET cp=cp+0.125:
 IF cp=na THEN NEXT z: POKE 2361
8,101: POKE 23620,5
 101 NEXT y: LET ad=88: POKE 236
20,37: GO TO 100: DIM g(3): LET
v=0: POKE 23606,80: POKE 23607,2
53: FOR e=1 TO 3: LET g(e)=CODE
(SCREEN$ (7,11+e*2)): NEXT e: LE
T v=v+(1 AND g(1)=g(2))+(1 AND g
(2)=g(3))+(1 AND g(1)=g(3)): LET
 r=(-1 AND v=0): LET h=(22 AND v
=0)+(17 AND v=1)+(20 AND v=3): P
OKE 23620,h: GO TO 101: LET r=(5
 AND (g(1)=66 OR g(2)=66 OR g(3)
=66))+5: POKE 23620,22: GO TO 10
1: LET g=g(1)+g(2)+g(3): LET r=(
100 AND g>198)+(250 AND g=198):
POKE 23606,0: POKE 23607,60: PRI
NT AT 11,10;("vous gagnez" AND r
>0)+("perdu" AND r<0),AT 14,10;(
r AND r>0): LET tot=tot+r: PRINT
 AT 17,16;tot: PAUSE 500: PRINT
AT 11,10; INK 2;"           ";AT
 14,10;"   ": POKE 23618,100: PO
KE 23620,thi: DATA "B",16,124,80
,124,20,20,124,16,"D",22,8,16,60
,126,122,122,60,"F",28,34,34,28,
8,56,8,56,"H",0,68,68,68,40,16,1
6,56,"J",60,255,195,60,102,195,2
31,255,"L",60,126,220,248,240,25
2,126,60
```

Putain, vous avez vu la longueur du listing ? Merde, il s'est fait chier pour sortir ça, le bougre. Heureusement qu'ils sont pas tous comme lui. Tenez, par exemple, Serge Teillard, il fait un deuligne de formatage de disquette en piste par piste, et puis y a pas trois kilomètres de listing, merde, quoi.

Listing Amstrad 1.

```
1 MEMORY &8E20:a$="21678e3a638e323
08e3a448e0609360023360023773c23360
22310f23a638e571e000e4121678edf648
e3a638efe27c83c32638e21678e0609110
400771910fc18da0052c607":FOR i=1 T
O 139 STEP 2:POKE &8E21+(i-1)/2,VA
L("&"+MID$(a$,i,2)):NEXT:CLS:INPUT
 "Piste Depart";d
20 POKE &8E63,d:INPUT "Piste Arriv
ee (0 a 42)";f:POKE &8E4F,f:INPUT
"Quel format Data Cpm";a$:PRINT "i
nserez la disquette a formatter":C
ALL &BB06:IF UPPER$(LEFT$(a$,1))="
D" THEN POKE &8E44,&C1:CALL &8E21
ELSE POKE &8E44,&41:CALL &8E21
```

Bon, allez, on passe à l'Apple, avec un deuligne de Gérard Sebbah qui permet de faire de la musique sur trois voix.

Listing Apple 1.

```
1 AD = 768: FOR I = AD TO AD + 6
   1: READ A: POKE I,A: NEXT : D
ATA  8,120,164,253,169,255,229,25
   3,74,74,101,252,133,254,152,
   200,170,232,232,132,252,134,
   251,198,253,208,9,44,48,192,
   133,253
2  DATA 234,234,234,234,136,208,
   9,44,48,192,164,252,234,234,
   234,234,202,208,228,44,48,19
   2,166,251,198,254,208,219,40
   ,96: REM    UTILISATION: POK
   E 252,durée: POKE 253,note :
   CALL AD
```

Et puis tiens, une petite démonstration qui va avec, ça peut faire de mal à personne.

Listing Apple 2.

```
10 N = 253:DUREE = 125
11  VTAB 1: INVERSE : PRINT "  U
   NE TOUCHE DU CLAVIER = UNE N
   OTE      ": NORMAL
15  PRINT "CTRL-C pour finir": ON
ERR  GOTO 40
20  POKE  - 16368,0: WAIT  - 163
   84,128: POKE  - 16368,0:C =
    PEEK ( - 16384)
30  POKE N,C: POKE DUREE,120: CAL
L AD: GOTO 20
40  PRINT  CHR$ (4)"PR£3": PRINT
"Et voici la routine": VTAB 5: LIS
T  - 2: END
```

Pour Oric maintenant, voici des dessins qui se créent sur fond musical, ce qui est du plus bel effet. Bon, alors vous le tapez, et vous écoutez et regardez en même temps.

Listing Oric-Atmos 1.

```
1 HIRES:REPEAT:A=A+1:B=B+1:FORX=0
TO239STEPA:SOUND1,X,10:CURSETX,0,1
:DRAW0,198,2
2 NEXT:FORY=0TO199STEPB:SOUND1,B*
10,10:CURSET0,Y,1:DRAW238,0,2:NEXT
:UNTILA=270
```

En général, dans les deulignes, quand on parle Thomson, on ne peut pas s'empêcher de penser Fabrice Bellet. Après avoir gagné des dizaines de softs grâce à nous, et à moi, il espère cette fois-ci en gagner quatre de plus. Va-t-il réussir ? Vous le saurez à la fin de cette page (j'entretiens le suspense). C'est encore une fois une nouvelle fonction, qui permet celle-ci de changer le message d'entête du TO7-TO7/70 à volonté. Il suffit de faire TITLE"message" ou A$ = "message" puis TITLE A$. Ça résiste bien sûr aux initialisations.

Listing Thomson 1.

```
0 A$(0)="434D86DD972A97264A9724BD04B8861
397A3BD3C0C8E39039FB9F6607F27037E2E8A8ED
5:E3D103E9D037E03EE8601B7620B8EDE4ABF620
C8EDE51BF620E867EB762A08EDE22BF62A139544
9544CC5DE6080D6810125037E07F38EDE4F7E2B3
8BD0E02CEDE6DBD38686FC4390C42415349432O5
6657273696F6E20"
1 A$(1)="312E300D0A2863292O4D6963726F736
F667420313938320D0A0A1100":CLS:SCREEN4,6
,6:PRINT"FONCTION TITLE","COPYRIGHT 1986
 BY FABRICE & HEDOGICIEL":PRINT:Z=56831:
FORT=1TO151:A=T>123:POKEZ+T,VAL("&H"+MID
$(A$(-A),T*2+A*246-1,2)):NEXT:EXECZ+46:C
LEAR300,Z
```

Si vous n'avez jamais tâté de la programmation aléatoire, voici de quoi remédier à votre problème, grâce à un deuligne de Michel Panouillot. C'est pour Spectrum.

Listing Spectrum 2.

```
   1 CLS : PRINT AT 1,3;"program
ation pour feignants"
   2 FOR a=1 TO 9999 STEP 3: PRI
NT "    ",a,"  ";: FOR b=1 TO 20:
LET c=INT (RND*90+165): LET a$=C
HR$ (c): BEEP .0001,69: PRINT a$
,: NEXT b: PRINT : NEXT a: GO TO
 1
```

J'ai essayé pour ce numéro spécial de prendre au moins un deuligne par machine existante sur le marché. J'y suis presque arrivé : il ne me manque que celles qui tournent autour d'un 68000 (Atari ST, Mac, Amiga). Enfin, c'est pas trop grave, voici quand même un deuligne pour EXL 100 qui permet de plomber ou de déplomber tous les programmes basic, du commerce ou non. Ça vient de chez Benoît Gendrot (ou Gerdrot, c'était mal écrit).

Listing Exelvision.

```
1 CALL POKE(50500,136,15,0,14,246,
215,1,37,32,130,46,10)
2 CALL EXEC (50500):REM ET C'EST S
UPER
3 REM POUR LE PLOMBAGE,REMPLACER L
E "37" PAR LE "36" ET C'EST AUSSI
SUPER
```

Et merde ! J'ai encore parlé trop vite ! En voici un de deuligne ST, et même qu'il vient de chez Stéphane Butel, alors...
Tapez-le sous mode COMMAND, l'éditeur basic n'étant pas assez généreux. Ensuite, essayez de stopper la boule à l'aide des touches fléchées.

```
10 DEF SEG=1:FULLW 2:CLEARW 2:DX=8
5:DY=75:X=300:Y=100:COLOR 1,1,1:PC
IRCLE X,Y,30:KEY=0:WHILE KEY<>159:
KEY=PEEK(&HFFFC01):DY=DY-30*(KEY=8
0)+30*(KEY=72):DX=DX-30*(KEY=77)+3
0*(KEY=75):X1=X+DX:Y1=Y+DY:DX=DX-6
5*(X<=30 AND DY<=0)+70*(X>=585 AND
 DX=0)
20 DY=DY-70*(Y<=30 AND DY<=0)+65*(
Y>=315 AND DY>=0):X1=-585*(X1>585)
-30*(X1<30)-X1*(X1<=585 AND X1>=30
):Y1=-315*(Y1>=315)-30*(Y1<30)-Y1*
(Y1<=315 AND Y1>=30):COLOR 0,0,0:P
CIRCLE X,Y,30:COLOR 1,1,1:PCIRCLE
X1,Y1,30:X=X1:Y=Y1:WEND
```

Mais revenons du côté utile des deulignes, avec Dominique Poitier qui sort le catalogue de ses disquettes Amstrad sur son imprimante.

Listing Amstrad 2.

```
5 WIDTH 80:INPUT"nom du disc ";n$:
INPUT"face ";f$:CALL &BC9B,&1000:P
RINT#8,"disquette "UPPER$(n$):PRIN
T#8,"Face ";f$,"Drive ";CHR$(65+PE
EK(&A700)),"user ";PEEK(&A701):PRI
NT#8:c=0:i=&1000-1:p2=PEEK(&A89F):
IF p2=&41 THEN d=168 ELSE d=178
10 i=i+1:c=c+1:p=PEEK(i):IF c=9 TH
EN PRINT#8,".";:i=i-1::GOTO 10 ELS
E IF c>20 THEN PRINT#8:PRINT#8:PRI
NT#8,USING "###k free";d:GOTO 5 EL
SE IF p=255 THEN c=0:GOTO 10 ELSE
IF c=13 THEN PRINT#8,USING " ##k
";p:d=d-p:GOTO 10 ELSE PRINT#8,CHR
$(p);:GOTO 10
```

Tiens, voilà maintenant une machine qui, je crois, si ma mémoire est bonne, n'a jamais fait l'objet d'un deuligne : il s'agit de l'IBM (ou du compatible). Le deuligne en question, envoyé par Dimitri Dussart ne fait rien de particulier, si ce n'est quelques sons. Mais enfin, bon, je le répète, un peu d'IBM dans la rubrique, ça fait du bien par où ça passe...

Listing IBM 1.

```
1 FOR r=10 TO 500 STEP 30:FOR x=10
0 TO 1200 STEP r:SOUND x,2.05:NEXT
2 FOR x=1200 TO 100 STEP -r:SOUND
x,2.05:NEXT x:NEXT r:END
```

Allez mes gaillards, cette fois-ci c'est la fin. Il vous faudra patienter pendant un long mois pour retrouver de nouveaux deulignes. Mais continuez à en envoyer plein pendant le mois d'août, que j'en aie au moins quelques uns à la rentrée. C'est promis ? Chouette, merci les mecs.
Ah oui, au fait, comme promis, voici le gagnant des quatre softs de ce mois, c'est... tatata... c'est... tatata... Fabrice Bellet (que tous ceux qui n'avaient pas deviné se lèvent) !
Le lot de consolation de deux softs seulement va à Thierry Neumann pour son Jack-Pot sur Spectrum.
Les autres ont tous gagné ma considération distinguée.

A la relecture, en septembre.

Louis-Pierre, le Vacancier.

C'est nouveau, ça vient de sortir

ENCORE EUX

« Le grand retour de Mastertronic, c'est pour bientôt", me disait il n'y a pas si longtemps de ça un de mes amis, superstitieux comme c'est pas permis, et qui assimilait cet événement au jour du Jugement Dernier, ou, pire encore, à la date du prochain concert d'Alice Donna contre le sida. Je ne vous cacherai pas plus longtemps qu'en entendant ça, j'ai doucement rigolé, comme l'aurait fait n'importe quel être un peu sensé. Pouvais-je savoir que mon copain était le dernier descendant de Nostradamus, et qu'il avait hérité d'une partie des facultés de son aïeul ?
Or donc, tout ce misérable speech pour vous dire que Mastertronic revient, et en force s'il vous plaît. Pas moins de 3 logiciels, tous plus nouveaux les uns que les autres se présentent à moi, moi qui n'en puis plus, qui vient d'écrire quelques centaines de signes, et ça augmente encore, rien que pour vous concocter une introduction de derrière mes fagots, qui finalement ne sont pas aussi goths que fa.
Premier de ces messieurs, voici Speed King. Petite leçon d'éthymologie : dans Speed King, nous trouvons "speed" et "king", ce qui explique à l'évidence pourquoi

ce soft s'appelle Speed King. Non, sérieusement, ce soft simule à la quasi-perfection une course motocycliste, mot dans lequel nous trouvons les syllabes "mo", "to", "cy", "clis" et "te", ce qui est d'une limpidité pimpante et étonnante. Course qui se déroulera en deux étapes : les qualifications, et, bien sûr, la course en elle-même, qui n'est autre que les qualifications avec des motos en plus pour venir vous emmerder.
Le graphisme est du genre plutôt moyen, il aurait pu être au moins une fois meilleur. La sonorisation est toute nulle, et encore, c'est lui accorder beaucoup d'importance. Quant à l'animation, c'est le pied, elle est super : deux scrollings (un horizontal pour le décor, et un vertical pour la route) super rapides sauvent ce jeu de la médiocrité absolue.
Le second, c'est Molécule Man et j'en suis très heureux pour lui.

Que ne vous-je dévoile point le scénario, scande Dinave ? Non, je recommence. Que ne vous dévoilé-je point le scénario, hue Essa ? Ne vous impatientez pas, réponds-je avec tout le calme qui me caractérise. C'est l'histoire de radiations qui fusent et qui contaminent tout ce qu'elles rencontrent. Vous, Molécule Man, moi Tarzan, vous devez faire tout ce que vous pouvez pour survivre, et c'est pas si facile. Le tout se passe dans un labyrinthe en 6 demi-dimensions, soit 3 dimensions entières, du genre de ceux qu'aime à programmer Ultimate (voyez Knight Lore, Alien 8 et tous les autres). C'est joli et amusamment sonorisé. Ce qui m'a le plus plu, c'est qu'on peut créer un ou plusieurs décors du labyrinthe, et bien sûr les sauver sur cassette pour les réutiliser plus tard dans le jeu. C'est pas mauvais du tout.
Enfin, le troisième (revenez trois pages en arrière, vous verrez que j'avais bien annoncé trois logiciels), c'est Knight Tyme, avec un Y comme dans "tonton". Ce jeu là est en fait la suite de Spellbound, dont, si vous vous souvenez bien la chose, on avait dit beaucoup de bien. Donc, le héros de Spellbound a été cette fois-ci capturé et emmené dans le futur, dont il doit bien entendu s'échapper pour retourner à son époque originale et originelle. Des graphiques superbes, une sonorisation ma foi bien foutue et une animation également bien réussie, voilà peut-être la recette pour faire un bon jeu. Toujours est-il qu'on regrettera que les actions autres que le déplacement du personnage (prendre un objet, regarder quelques chose...) se fassent par l'intermédiaire de menus déroulants, surtout quand ils sont aussi chiants que ceux utilisés ici. Je veux dire par là que quasiment chaque option sélectionnable vous donne une liste d'autres options, et ça continue encore et encore, et l'écran finit par être surchargé de fenêtres remplies de textes, et là je viens d'éternuer, et à mes souhaits, et merci.

Ben voilà, mes agneaux, ça fait trois softs de plus que vous pouvez trouver chez votre revendeur habituel, et que vous pouvez acheter sans être trop déçus.

Speed King, Molécule Man et **Knight Tyme** de *Mastertronic* pour, dans l'ordre, Commodore, Amstrad et MSX.

HOBBIT

Ben non, pas de jeu de mot idiot dans le titre. Tolkien, mec, c'est sacré ! En plus, quelle veine, je me sens en verve pour vous parler de ce soft. Comment ça c'est pas une nouveauté ? Peut-être pas dans l'absolu, mais il se trouve que pour IBM, c'en est une. Non mais ! Et puis arrêtez de m'interrompre toutes les cinq minutes, parce que sinon, on arrivera jamais à le boucler, ce fichu numéro ! N'oubliez pas, bande d'ingrats, que si vous êtes en train de *lire* cet article, moi, je suis en train de *l'écrire !*
Alors voilà, le Hobbit, Bilbo, il habite dans un petit trou sous la colline et y mène une petite vie bien tranquille jusqu'à l'arrivée de Gandalf le magicien. Vous n'avez pas cru que j'allais tout vous raconter ? Non mais je rêve ! Pour connaître la suite, lire "Le Hobbit". Ça existe en poche. Je vous le recommande si vous désirez arriver à la fin de l'aventure (et même au milieu !). Le jeu. Ah oui, le jeu. C'est super, le vocabulaire est au moins aussi étendu que sur les précédentes versions qui comportaient plus de 800 mots (à ce moment-là, on aura compris que le Hobbit est un jeu d'aventure), les graphismes sont vachté bien, comme sur la version CBM, ce qui est un tour de force en regard des faibles performances graphiques du PC (à ce moment-ci, on aura également compris que c'est un jeu d'aventure en texte AVEC des graphismes), et ce n'est pas étonnant, Tolkien avait illustré lui-même les premières éditions de son bouquin. L'anecdote du jour : Au States, jusqu'à pas plus longtemps qu'il y a quelques années, étaient édités tous les ans des calendriers illustrant l'œuvre de Tolkien. Une autre anecdote ? Dans une interview, Tolkien avait déclaré : "J'ai mis des elfes dans mon œuvre, car je trouve que Shakespeare fut très injuste avec eux". Vous l'aurez compris, j'adore. En plus, cette version n'est pas buggée. Si vous persévérez, vous arriverez à jouer 100% de l'aventure et non pas les 97,3% de la version précédente. Yeep !
The Hobbit de *Melbourne House* pour IBM.

EN PISTE !

Je suis content ! Je vais bien, il fait bon, il fait chaud, la vie coule comme une chanson, aussitôt qu'une fille, est aimée d'un garçon. Pourquoi cette gaîté post-printanière ? Parce que j'ai le sentiment de savoir. Je sais, je sais, ahhhh, quelle ivresse. Je sais maintenant que l'ordinateur peut servir à d'autres choses qu'à tuer le temps et quelques Droïds. A une condition cependant. Il faut que vous soyez l'un de ces heureux pionniers de la musique électronique, l'un de ces cosmiques ménestrels qui chantent le long poème de la technique moderne, poussant à la roue du temps tout en montrant d'un doigt radieux le futur qui leur sourit, alors que la tête haute et en applaudissant des deux mains, les yeux plongés dans ceux de leur muse, l'électricité, fière Antinéa des temps modernes, ils égrènent sur des synthétiseurs les mélodies magnétiques qui apprendront aux enfants du 21ème siècle à arracher le voile qui recouvrait les fausses idoles, soustrayant à leurs regards l'imposture d'un visage desséché depuis bien longtemps déjà. Oui-da ! C'est comme j'vou'l'dis, ma commère, c'est la vérité vraie ! C'est ben pour ça que ces messieurs de chez Steinberg Research, y z'ont fait l'Trackstar. C'est une interface MIDI (1) avec l'soft qui la gère. On branche l'tout sur un bon vieux Commodore 64 des familles du derrière des fagots, on relie l'tout à un synthétiseur, et v'là donc t'y pas que les boîtes à musique démarrent comme un seul homme. Sur l'écran, là, comme y disent, y a l'dessin d'un magnétophone 8 pistes qu'on peut rembobiner, même que les bobines tournent. Y m'ont dit qu'l'engin là, y commande 4 pistes MIDI et qu'les 4 z'aut, c'est une batterie qu'est jouée par le Commodore ! Les notes se rentrent direct avec l'synthé. J'crois ben que j'vais m'y méttre, à leur machin là, tellement qu'ça a l'air commode. 1400 francs le soft plus l'interface. Bling ! Mais c'est bien. Rechtoc ! Pardon. Bling ! Enfin, rebling !

(1) Lire un très bon article à ce sujet dans ce numéro.

Trackstar de *Steinberg Reasearch* pour Commodore. Distributeur exclusif : Saro informatique.

DE PROFONDIS MERDUM

On se souvient encore de la fumeuse cassette éditée par Cascade qui se dénommait *50 games on one cassette*. Ben voilà que 50 jeux en basic, ça attire pas mal de monde.

Enfin, je veux dire que le fric qu'on peut se faire en vendant 50 jeux en basic sur une seule et même cassette, ça peut attirer du monde. Par exemple, Robtek sort Kingsize sur Commodore. C'est encore une fois 50 jeux sur une seule et même cassette. 50 jeux tout en basic, ça va de soi.
Je vais même pas vous dire quels sont ces jeux, ça en vaut pas le coup. Parce que même nos lecteurs font mieux. Je vais seulement vous dire qu'on trouve un pac-man, un tennis (même pas un vrai : c'est le tennis de nos vieilles consoles de jeux où on déplace une balle qui rebondit sur les murs), un jeu de massacre, et beaucoup d'autres merdes de ce genre.

Cette cassette est une gigantesque arnaque, et rien d'autre.
Kingsize de *Robtek* pour Commodore.

SUITE DE LA SUITE DE LA SUITE

Voici maintenant Hunch-Back, vingt-douzième édition. Je comprends pas du tout pourquoi Ocean ressort régulièrement une nouvelle version de ce soft nul. A la rigueur, s'ils en profitaient pour les améliorer au passage, ça irait, mais là, non.
Bon, c'est vrai qu'il s'agit cette fois-ci d'un jeu d'aventure, qui est à peine un peu mieux que le jeu d'arcade, mais c'est pas encore ça.
L'intrigue se résume en une phrase : vous êtes Quasimodo, et vous devez aller délivrer Esméralda des griffes de l'infâme Cardinal.
Les dessins sont pas mauvais, mais je préfère ceux d'Alexis dans Cinémastock. Le plus chiant dans tout ça, c'est que ça reprend le système employé dans *The Never Ending Story*, c'est-à-dire un grand dessin de fond qui bouge pas, et des petits carrés de la taille d'un dé à jouer qui viennent s'y superposer.
Egalement très emmerdant, c'est les caractères redéfinis qui font que les textes deviennent carrément illisibles. Esta la merdouilla, comme disent les Wallons (alors que les Flamands, plus directs dans leur discours, et plus crus dans leur langage, diraient "fucking bastard soft").

Je ne vous conseille donc pas du tout d'acheter **Hunchback, the Adventure !** de *Ocean* pour Amstrad, Commodore et Spectrum.

JACK L'ANGE

Ce qui est chouettos dans l'informatique, c'est que, comme dans la BD d'ailleurs, on peut faire tout ce qu'on veut. Enfin, je dis dans l'informatique, mais je voulais dire dans les softs. Par exemple, on fait des batailles interplanétaires, des jeux de réflexion, et même, on en a déjà vu, des softs de cul. Donc, quand on a une idée bizarre, on peut la concrétiser.
Et ça tombe bien que je vous parle de ça, justement, parce que le soft dont vous voyez la jaquette pas loin, ben il est original. Nul, peut être, mais original.
Il s'agit de Jack the Nipper qui sort des ateliers de chez Gremlin Graphics. Jack, c'est un bébé, un môme, plus jeune encore que la môme de la NDLJC que vous connaissez tous et toutes, au moins de nom. Et puis il s'ennuie. Et il décide de faire que des bétises, des bétises, quand t'es pas là. Il a tout bouffé le chocolat, il a tout fumé les Craven A, il fait rien que des bétises, etc. Donc, vous le dirigez, et vous lui faites faire que des conneries, du genre avaler l'eau de javel, piétiner les fleurs du jardin, faire rien des conneries, des conneries, quand t'es pas là.
Bien sûr, il vous faudra éviter toutes les méchantes mamans et les vilains beaufs qui voudront vous filer une belle fessée, sans parler das fantômes qui traînent dans le cimetière et des chiens qui pissent un peu partout.
Sinon, soyons franc-jeu, le graphisme est mignon et rigolo, la musique d'accompagnement

assez entraînante, mais l'intérêt n'y est pas. J'ai passé presque une heure dessus sans pouvoir m'amuser vraiment, sans rigoler un peu.
Et puis voilà, quoi, c'est nul.
Jack the Nipper de *Gremlin Graphics* pour Amstrad.

C'est nouveau, ça vient de sortir

LANGAGE ET INFORMATIQUE

Non, ce n'est pas à l'une de ces diatribes portant sur les mérites comparés du patagonais, tournant sur Unix, comparé, (justement !), à une révolutionnaire méthode de breton sans peine, (la saisie des textes se faisant au biniou), que je vais me livrer. Non, pas du tout ! Vais-je alors vous entretenir de la dernière expo du centre (centre Pompidou, qoaaa, l'expo langage et informatique, rappelle-toi, nous y avions revu Sylvaine, la-styliste-qui-monte et son ami Pablo, l'Argentin, le pianiste à qui la junte a coupé les mains, ouiiii, c'est celàààà, celui qui est peintre maintenant). Vous n'y êtes pas du tout. Langage et Informatique est une jeune et dynamique société toulousaine (réellement, je ne suis pas très sûr de ce que j'avance) et alorsse cong, putaing, chez nous autreu, à Toulouseu cong, on fait du soft et du hard, cong. Oh ! T'as qu'a croireu cong. Ben oui, à Toulouse, on fait aussi des saucisses et du cassoulet (comme à Castelnaudary, c'est juste une histoire de tomates et de gratin qui diffère), et je crois que je préfère leur cassoulet, de Toulouse, et en y repensant j'en suis même certain, parce que leurs soft, y sont pas pranssement polissons, pardon ! Franchement folichons. Développons le sujet, voulez-vous ? D'abord le hhhhârd, s'pas, les application viendront ensuite. Alors y a Omnibus, interface universelle de communication, qui permet de piloter une carte à relais ou un programmateur d'Eprom. Description du produit : c'est une carte gris anthracite. Y a des fils qui dépassent. Y z'ont pas l'air très solides, les fils, ou plutôt, y z'ont pas l'air d'être très bien attachés pasque la fente qui les laisse passer, les fils, elle est plus large que la nappe de fils, et comme la nappe, elle est pas bloquée, faut pas tirer dessus (ces commentaires sont valables pour toute la suite de l'article, et comme ce genre de produit est plutôt destiné à l'enseignement, et comme les merdeux, c'est des vrais brisefer, on voit déjà le malaise. Et il referma la parenthèse à cause des courants d'air...). Les ordres peuvent être donnés dans plusieurs langages (basic, logo, LM). Next omnibus. Goto suite. Le programmateur d'eprom. Quoi, le programmateur d'eprom ? Ben ça sert à faire ce que son nom indique. ATTENTION, c'est pas mal, mis à part qu'il n'y a pas de détrompeur (un détrompeur, c'est, par exemple, un petit ergot de plastique qui empêche de brancher une cartouche à l'envers), et comme y en a pas, on a une chance sur deux de fusiller l'ensemble. Gênant ! Donc, lisage du mode d'emploi avant mettage en place. Courage ! Ça se tire. Carte à relais. C'est une carte à 8 relais/8 entrées qui permet de connecter à peu près n'importe quoi dessus. On peut mettre son train électrique, sa cafetière ou son vibro (pour les autres applications, lire G. Lagaffe). Egalement disponible, la carte analogique digitale Candi (comme Sugar, en somme !). Elle permet d'utiliser une pleïade de softs didactiques (des didacticiels) : calcul du PH d'une solution acide/base ou bien encore, étude des dipoles, circuits oscillants ou charge et décharge d'un condensateur. Eh, les mecs ! Vos didacticiels sont tristes à mourir, croyez-vous encore que la valeur d'un travail scolaire se compte en bâillements ? Vos présentations sont innatrayantes au possible ! Les softs valent 413 francs (ouille !), Omnibus 417 francs (aïe !), et le reste genre 1200 balles (glarg !). Pour les profs migrateurs et néanmoins studieux, y font même la valise Candi à 2277 francs.

Omnibus, Programmateur d'eprom, Carte à relais, Candi, PH, Dipole, RLC, Charge et décharge d'un condensateur de *Langage & informatique* pour la gamme Thomson. PC and co en cours.

POUR LES PÉDÉGÉ(E)S ET LES PROF(E)S

Ouiiiiii ! Un dictionnaire de plus, youpiiiiiii ! Ami(e)s du Scrabble, au revoir ! Ce machin n'est pas pour vous ! Ami(e)s de la micro, au revoir également ! Non, voyez-vous, ce dictionnaire, ce serait plutôt pour les pédégé(e)s qui sont énervé(e)s de voir leur(s) secrétaire(s) utiliser les ordinateurs de la boîte, énervé(e)s d'engager des petit(e)s con(ne)s bardé(e)s de diplômes qui tapotent (les petit(e)s con(ne)s) sur un matériel aussi coûteux (à cran(s) d'arrêt) qu'hermétiquement abscons(es) qu'eux, (les pédégé(e)s), y z'y entravent que'd, même que leurs parent(e)s, (aux pédégé(e)s) y z'avaient pas toutes ces machines quand y z'ont fondé la(s) boîte(s), vers 1903(5)). A partir de maintenant, je vais essayer de me passer des parenthèses. D'abord, je me défoule, ((((s)))), ahhhh ! Ça fait du bien ! Ce dictionnaire est très très profondément creux, mais dans le sens de creux, voyez-vous ? Pourquoi ? Prenons un exemple au hasard. Sur la couverture, je lis : Dictionnaire de micro-informatique. Bien, prenons, toujours au hasard, un mot. Ram, le mot. Y a pas ! Soît ! Allez, un autre ? Digitaliser ? Nada ! Essayons encore, peut-être numériser ? Non plus ! Dans ces conditions, c'est pas vraiment un dictionnaire. Allez, j'exagère, c'est quand même pas trop nul, y a des

trucs dedans. Par exemple, à portable on trouve la définition suivante : ''Un micro-ordinateur est portable si ses dimentions, son poids et sa présentation permettent à l'utilisateur de le transporter''. Etonnant, non ? En plus, cette décoiffante définition se retrouve, ainsi que d'autres du même acabit-acaba, au mot ''Micro-ordinateur''. A offrir à vos grands-parents ou à la limite, à vos parents qui veulent frimer en société, surtout s'ils sont pédégés. Si en plus, ils sont grand Bretons... Décidément, les gens de Cedic-nathan sont très prolifiques en ce beau mois de Juillet (un peu frais, remarquez, mais n'oubliez tout de même pas d'arroser vos bonsaïs et bassinez-les au moins une fois par mois). Ah, le seigneur des nano, le nano des Niebelungen, nano z'amours. Mais ne savez-vous donc pas, que tout cela n'est rien, comparé à la tentaculesque grandeur du nanoréseau ? Entièrement dédié aux Thomsons MO5 et TO7 (because plan informatique pour tous), le ''Manuel technique du Nanoréseau'' se propose d'expliquer au programmeur qui sommeille dans chacun des profs (mais si, mais si) comment développer ses propres applications (voilà une expression qu'elle est originale !) en LSE, Basic, Logo et Assembleur. Quoi ? Un nanoréseau sur Thomson ? Ben, y disent que c'est possible mais qu'ils ont eu beaucoup de mal (tu m'étonne !), mais quand même qu'ils ont réussi. Allez, on les croit ? Alors voilà, de deux choses l'une : vous êtes prof et avez 70 Thomson sous la main, dans ce cas, à vos claviers. Autre cas de figure, vous êtes chez vous dans votre petite maison, et vous souhaitez communiquer avec votre petite sœur (une crâneuse !) et avec votre chien. Le conseil de l'HHHHebdo : achetez donc un interphone ! Non, je n'ai pas le prix, là !

Dictionnaire de micro-informatique & Manuel technique du nanoreseau chez *Cedic-Nathan*

80 COLONNES À LA UNE

Je dis 80 colonnes à la une mais en fait, ça pourrait tout aussi bien être sur une autre chaîne. C'est un câble. Quoi un câble ? Ben oui ! Un câble ! Non allez, sérieux ! Si je vous dis 80 colonnes sur une télé (une télévision, un téléviseur, la magie pour parler aux esprits du show-biz si vous préférez !), donc, si je dis, dis-je ''Commodore 128'' d'une part, et, ''80 colonnes'' d'autre part, vous me répondez : very expensive ! Erreur ! Fatale erreur ! Y a un câble, avec un peu de hard dedans, et ce câble permet de faire ce dont je vous entretiens depuis le début de l'émission. Ça coute 10 fois moins qu'un moniteur et ça marche sur toutes les télés équipées de l'indispensable prise péritel (non, non, c'est pas un nouveau serveur ! En revanche, X2001, c'en est un. Celui de Ici & Maintenant 96.6 Mhz, ils ont arrêté leur grève de la faim, bon appétit). C'est chez Ultima, ça vaut 450 balles et c'est pas de la publicitée clandestine parce qu'on ne le trouve que chez eux vu que c'est fait maison.

ELLE AIME DEUX CAS

Elle fait ce qu'elle veut. Mais qui ça au fait ? LM2K justement ! C'est une jeune société qui se porte bien (enchanté !). Y vendent un truc qui s'appelle Spot et qui sert de mouchard (oh le vilain !), destiné à empêcher les gens de partir avec le matos de leur boîte ou bien encore avec celui acheté en leasing et qu'ils n'ont pas fini de payer. Par exemple, y a un code à rentrer mettons tous les mois. Si pas de code : pas marcher ! Si enlever carte : pas marcher non plus ! Un genre de décodeur Canal + pour PC ou Apple, en sommme. Chez les mêmes, une carte qui évite les erreurs de sauvegardes et effacements intempestifs du disque dur. Trop cher pour vous, (1200 et 4850 francs respectivement) et inutile pour votre oritrumtradoressixple. Pourquoi en parler alors ? Parce que sans être chauvin, j'aime bièn les jeunes-sociétés-dynamiques-françaises qui marchent.

VIVE LE FIGARO

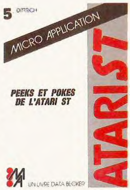
Notre confrère Le FIGARO a encore une fois parlé de nous. Et on le remercie bien Le Figaro quand il parle de nous parce que c'est vachement bien d'avoir un petit pavé gratos dans Le Figaro parce qu'il y a un paquet de mecs qui le lise Le Figaro et parce que les tarifs de pub dans Le Figaro ils sont whaou et que merçi Le Figaro.

Celà dit, il faudrait quand même pas que Le Figaro - merçi Le Figaro - il raconte des conneries quand il parle de nous. Quand il écrit que nous avons ''récemment fait huit colonnes sur un matériel qui n'existait pas, comme ça, pour le plaisir'', c'est entièrement faux : on ne l'a pas fait pour le plaisir mais POUR FAIRE CHIER LE MONDE et pour rappeler à Amstrad que s'il avait réellement sorti un ordinateur avec des lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 au lieu de ses 3 pouces de merde introuvables, ça aurait été une bonne chose pour tout le monde : utilisateurs et revendeurs n'auraient pas à courir après des disquettes à un format bâtard. Quand au MSX Pionner que nous annonçons comme une nouveauté et que Le Figaro il l'a vu au C.E.S de Las Vegas il y a deux ans, on lui rappelle au Figaro - merçi Le Figaro - que ici c'est la France et que si Pionner annonce aujourd'hui un matos qui est sorti en 84 aux USA, nous n'y sommes pour rien. Ce n'est tout de même pas de notre faute si les distributeurs mettent deux ans à traverser l'Atlantique. Ils ont bien le droit de faire le voyage Paris/Las Vegas à la rame au lieu de se déplacer en Concorde. Celà dit, lisez les pages saumon du Figaro, en vente chez votre marchand de journaux, on fait pas mieux. Vive Hersant. Pardon, vive Monsieur Hersant.

VACANCES STUDIEUSES

Ah ben ça par exemple ! Ah ben oui alors vraiment, y z'exagèrent chez Micro-Application, comme je le disais dans ces colonnes pas plus tard qu'il y a peu de temps. Les traducteurs de chez Micro-Application, y font rien qu'à vouloir nous empêcher bronzer idiot (enfin, y z'essayent !), en sortant tout le temps des livres, rien que pour nous embêter. Déjà, avec tous les devoirs de vacances et tout ça, on n'a pas beaucoup le temps de faire les idiots et pis en plus, les ordinateurs, c'est plus rigolo pour faire des jeux rigolos. Moi, je préfère rigoler avec les ordinateurs, surtout que les bouquins en question, y en a deux qui sont faits pour les Atari ST, et comme genre de nom pour un ordinateur, Atari ça me fait rudement rigoler, le nom. Qu'est-ce qui vous prend ? Lâchez-moi ! (A cet instant, des infirmiers emmènent le journaliste, devenu fou à la suite d'une insolation. Il disparaît dans l'ambulance en réclamant des boules de coco et des mistrals gagnants. J'en profite pour prendre sa suite). Pauvre garçon, il a craqué. Enfin, parlons plutôt du livre du logo sur Atari ST. Alors, ça coûte 149 francs et comme y a 352 pages, ça nous ramène à 2, 36241611 francs la page. Cette somme vous donne droit à : le logo sous Gem, calculs, procédures, récursivité, (étivisrucer), entrées/sorties,

fichiers, (à noter, un programme calculant et dessinant la trajectoire de la comète de Halley), et toutes ces sortes de choses, intéressantes au demeurant pour qui voudra bien s'y intéresser. Il s'alluma une cigarette et dit : Peek et poke de l'Atari ST. Alors là, méfiance, nous sommes en présence de l'un de ces romans fleuves dont Micro-application a le secret, y z'avaient déjà fait le même coup avec Commodore, et le résultat était pour le moins étrange : c'était une espèce de fourbi dans lequel les trois-quarts (ou les deux-tiers) des programmes ne fonctionnaient pas. Là, c'est un peu pareil, mais les quelques programmes essayés au hasard fonctionnent. Tiens ! Un livre pour Commodore 128 ! 2, 7150838 francs la page ! C'est un tout petit peu plus cher que le livre de tout à l'heure. Enoncé du problème : sachant d'une part que la page revient à 2, 7150838 francs, et sachant, d'autre part, que le livre contient 486 pages, calculez premièrement le prix du bouquin, et, deuxièmement, le nombre de pages de l'HHHHebdo (avec des couleurs et des dessins rigolos, les pages), que l'on peut dévorer avec la même somme et avec un plaisir toujours renouvelé. Non, sérieux les mecs ! c'est pas mal,



ce bouquin, surtout les pages 209 à 468 qui contiennent le désassemblage de la rom du dos de la 1571 (ahhhh, le dos 1571, des sacrés fusils, ces types-là, c'est pas comme les bleu-bites du 1541 !). On lit ce truc comme un roman, ça commence par : 8000 92 25 somme d'auto-contrôle de la rom, et on dévore tout jusqu'à FFFE 67 FE. Ensuite, il y a une nouvelle de 3 pages dont l'argument (très bien amené, je dois dire !) concerne la comparaison des dos et rom 1571/1570, et après, tu jouis comme si tu baisais ta mère ! Indispensable sur les plages ! Non, sérieux, touchez pas, c'est caca et trop cher.

ADAPTONS DANS LA JOIE

C'est dégueulasse ! Regardez bien le canard que vous tenez en main : Mini Mire, une page; Deulignes, une page. Bidouille Grenouille, une page. Et moi, moi qui suis sans doute celui qui vous aime le plus dans ce canard, celui qui chaque semaine (ou presque) vous offre la primeur des adaptations de logiciels, moi, rien de changé. Mais j'm'en fous : j'vais en écrire tout une tartine, glisser des vannes un peu partout, et on verra bien si je l'ai pas, ma page entière, moi. Tiens par exemple, vous connaissez celle du type qui va chez le docteur et qui dit "bonjour, docteur, je suis belge, hein !", et le docteur répond "vous inquiétez pas, mon vieux, ça se soigne !" ? Elle est bonne, non (c'est une blague belge) ?

Mais, et uniquement parce que j'ai pas envie de me faire virer, faut bien que je vous parle un peu d'informatique et de logiciels, et plus spécialement d'adaptations. Parce que je me fais chier, moi, pour écrire cet article : quand une adaptation arrive, zou je recherche la version originale, je charge les deux ensemble et je critique en écrivant avec les deux mains (ça tombe bien, je suis ambidextre) tout en contemplant deux écrans à la fois (ça tombe mal, je suis borgne).

Mais commençons vraiment, j'entends Ceccaldi qui vient faire sa tournée d'inspection quotidienne. D'abord, c'est Mikro-Gen qui va faire les frais de ma colère. Non pas que j'en veuille spécialement à Mikro-Gen, non, mais enfin, ils auraient pu s'abstenir de passer Equinox sur Spectrum parce que le résultat est tout faux. C'est nul, n'ayons pas peur des mots. Graphismes plus que moyens, sonorisation inexistante, bref rien qui puisse retenir notre attention plus longtemps.

D'abord, je me demande à quoi je sers, moi, ici. Parce que vous avez vu ? Pour faire leur tableau du hit-parade des éditeurs de la semaine dernière, ils n'ont pas pris en compte les adaptations, ces salauds, alors bon, qu'est-ce que je fous là, hein, je vous le demande ? Ô toi qui a écrit cet article maudit, je te méprise

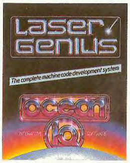
Mais continuons. Y a Durell qui a décidé que son Saboteur ! devait abandonner un peu l'Amstrad pour aller voir si du côté des CBMistes y avait pas un petit marché à prendre. Eh bien, ils n'ont pas eu tort, les bougres ! Non, non, non, pas tort du tout (j'ouvre une parenthèse, mais comme j'ai rien de particulier à y mettre, je la referme illico (et zou, encore une option pour la page entière !)). Les graphismes sont cent fois meilleurs que sur le CPC, la sonorisation, inutile d'en parler sous peine de faire chuter les ventes de l'Amstrad, quant à l'animation, c'est génial.

Je passe maintenant et sans transition à Shogun qui a suivi le même chemin que Saboteur !, mais avec moins de succès. Bon, il est vrai que les graphismes se sont nettement améliorés, mais enfin ça c'était vraiment pas dur (si vous aviez vu la version CPC, mes enfants, une horreur !), il est vrai aussi qu'il y a un peu plus de musique, mais enfin, j'ai beau être resté dessus pendant presque une heure, j'ai pas réussi à prendre mon pied dessus. C'est pas grave, on oublie, on passe au reste.

Là, j'ouvre une parenthèse. Enfin, façon de parler, parce que j'en mets pas vraiment. Je voudrais vous demander une minute de silence pour un de mes amis qui vient de nous quitter. Mon ami, Dieu ait son âme, et moi-même, Dieu lâche la mienne, étions de vrais copains comme on n'en fait plus. Mais ne vous méprenez pas : nous aimions beaucoup tous les deux le sexe faible !
La minute est finie, merci.

Je continue, grâce à Level 9 Computing qui nous envoie la version Atari de son Price of Magick tant contesté. Oh pardon, j'aurais dû préciser avant : il ne s'agit (hélas !) pas de l'Atari ST, mais du bête 800 XL ou du moins bête mais pas intelligent quand même 130 XE. Pour avoir une idée de ce que ça peut donner, vous prenez la version Spectrum (on en a parlé y a quelques temps déjà), vous ajoutez quelques couleurs, des sprites, et vous obtenez la version Atari. C'est plutôt craignos.

Enfin, je termine, même si j'ai pas ma page, je sais pas, j'ai pas compté, avec Laser Génius qui débarque sur CBM. J'avais des doutes lors du chargement, vu les bugs décelés dans les versions Spectrum et Amstrad par nos informaticiens de génie. Remarquez, certains de ces bugs ont été corrigés, mais enfin, c'est encore pas ça. Calculons un peu : il reste l'EXL 100, l'Oric, le ST et l'Amiga pour permettre aux programmeurs de chez Ocean de faire enfin un assembleur en bonne et due forme, et sans bugs, s'il vous plaît ! Ça va, on a bon espoir.



Et celle du Suisse qui marche en donnant de grands coups de pied à côté de lui pour empêcher un escargot de le dépasser, vous la connaissez ?

Bon, allez, tchao, on se retrouve en septembre, je sens que je vais encore avoir du boulot d'ici la rentrée, moi.

TOUT À L'OEIL

Ou presque ! Tiens, un nouveau canard ! Première devinette : de quoi est-ce qu'il parle donc, ce petit nouveau ? Une deuxième devinette, le temps pour vous de trouver la réponse à la première. C'est une contrepèterie : Le linge sèche et mouille les cordes. Réponse à la première devinette : l'Argus de la micro d'occasion (car tel est son nom) vous donne la cote du matos micro et mini depuis 1977, les prix sont tout à fait réalistes et par là même illusoires. Un exemple ? CBM 64 datant de 1982 : 480 francs hors taxes (damned, je le garde !). Le numéro 1 vient de paraître, ça coûte 20 balles pour 28 pages, c'est un quadrimestriel (qu'est-ce à dire ? Que c'est tous les 4 mois et qu'à leur place, j'aurais écrit tétramestriel pasque sinon, on croit que c'est un hebdomadaire). Dedans, y a plein de pubs de magasins qui font dans la micro-occase. Pratique non ? Réponse, à la deuxième devinette : ça commence par : "le singe". Que tout ceci ne vous brouille pas l'écoute.

TIME TRAX

Ce titre ne m'inspire pas, mais alors pas du tout. C'est pas que le jeu soit vraiment mauvais, c'est pas qu'il soit vraiment chiant, mais moi, ça me fait chier. C'est un bonhomme qui voyage dans le temps pour récupérer des trucs et des machins. En gros, ça ressemblerait à Impossible Mission, avec tout plein de salles et plein de machins dont la seule vocation, j'irai jusqu'à dire la profession de foi, est d'empêcher le joueur de se détendre (et à moins d'être un admirateur du divin Marquis, le plaisir dans la contrainte conduit souvent à la frustration !). Suite... à Impossible Mission, sauf que les ascenseurs sont ici remplacés par des portes temporelles, (des fissures dans le continuum spatio du même nom, si vous préférez) et sauf que ça ne parle pas et que le scrolling est inexistant. Le personnage se déplace à l'aide du bâton de joie, ledit petit bâton sert aussi à accéder à un menu désormais aussi classique qu'une prière désuète : "objet tu ramasseras, objet tu jetteras, porte tu ouvriras et game over s'affichera". La musique est plutôt bien, et les graphismes très soignés. Ben oui, le bilan est plutôt positif, mais c'est pas parce qu'un soft ne me plaît pas qu'il est forcément nul. Dans un souci d'équité, je vous laisserai seuls juges. Si vous avez mauvais goût, tant pis pour vous !
Time Trax de *Mind Game* pour Commodore 64/128.

SI T'ES BALÈZE T'ES ROSSE !

Aow ! Je dis ce jeuw est twés, mais vwaiment twés bien. MâRvElous ! ZHe ska-ï Is blou ànd ZHe grîn Is grîn. Jew dis, il n'est pas le bonne idée de écrirwe en phonétique, (ni avec l'accent d'ailleurs !). Ah, le golf ! Noble sport trés prisé outre-Manche, car c'est en Petite-Bretagne qu'il y a le plus grand nombre de licenciés dans le monde (véridique !) (et on appellera ça "Grande"-Bretagne quand Thatcher aura fait ses valoches). Onéreux ? Que'nenni ! Le golf se démocratise et passe de ST sur Commodore 64. C'est Leader Board. Pardon ! Je voulais dire que c'est super mais en fait, l'erreur est juste, le jeu s'appelle Leader Board. Dans l'ordre, hs' ! !dhfjh djf jsd sdr, oups ! Dans l'ordre : les graphismes. Sympa, le terrain est super, (le green, s'pâs), mais le décor de fond est un peu monotone (les montagnes d'Ecosse, toujours des montagnes ! Pffff !). Les bruitages : bons, sans plus. Non ! En fait ils sont bons, point. A propos de points, leur comptage est automatique (ouf !). L'animation, (3D, l'animation !), waow ! T'as vu ce swing, non mais t'as vu ce swing ? Quand il drope sa balle, t'as vraiment l'impression que Niclaus combat ! En plus, on a le choix entre : 12 clubs, (bois, fer, plus un putter), 3 niveaux, 4 parcours, chacun avec 18, 36, 54 et 72 trous, (comme les fers à vapeur ou les poupées gonflables de luxe). Une histoire drôle, en passant, attention à la balle de golf ! (c'est le

début de l'histoire), attention à la balle de golf ! Quelle balle de Gooolphhh ? En fait, c'est très visuel, comme histoire. Quand l'HHHHebdo aura racheté TF1, je vous la ferai en direct, promis-juré ! Continuons. Ah ouais, gaffe au vent ! La balistique a ses raisons que les saisons ignorent. Au fait, au cas où vous l'ignoreriez, Balesteros et Niclaus sont au golf ce que Stéphanie est à Ici-Paris. En fait, pfff, c'est un bon xhrjgftft jeu, quoi (quoi ? Non, rien).
Leader board de *US gold* pour CBM 64/128 et Atari ST

SURF-FAIT

Je n'ai personnellement jamais fait de planche à voile, et je ne le regrette pas. Cette très mauvaise introduction était destinée à vous présenter un soft de simulation de surf, édité par New Concepts pour Spectrum.
Et pour être nouveau, le concept, il l'est : avec le soft, on vous file une planche à voile minuscule qui

se pose sur le clavier de l'ordinateur, et qui, grâce à des bouts de plastique qui ressortent et enfoncent une touche quand on appuie dessus, dirige la planche à voile (celle du soft, pas celle du clavier (enfin, si, aussi, mais là c'est normal (disons pour simplifier que la petite planche dirige la grosse (comme quoi on a toujours besoin d'un plus petit que soi)))).
Au début, c'est très chiant : le soft vous pose des tas de questions dont les réponses détermineront le choix de votre planche, du style "quel âge t'as", "combien tu pèses", "quelle est la taille de ton surf", "t'habites chez tes parents", "tu baises", bref, c'est chiant.
Ensuite, c'est très chiant. Il faut passer un bon moment avant de pouvoir maîtriser cet engin du diable, si on arrive d'abord à le foutre à l'eau.
Enfin, c'est très chiant parce que le graphisme est mauvais, parce que y a pas de son, et parce qu'on peut pas s'amuser avec ça. Alors apprendre à véliplancher, vous pensez, c'est très chiant.
Surfchamp de *New Concept* pour Spectrum.

VOUS L'AVEZ RATÉ ?

NE PLEUREZ PLUS, nous l'avons réédité !

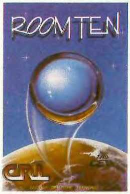
100 pages de programmes de course avec 6 cassettes de 25 programmes originaux. Le tout pour 100 francs, qui dit moins ?

Bon de commande à découper ou à recopier, adressé à :
HEBDOGICIEL, 24, rue Baron, 75017 Paris.
☐ Je désire recevoir "Hebdogiciel Hors-Série Amstrad", accompagné de ses 6 cassettes de programmes.
NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE COMPLETE : ....
....
Ci-joint mon règlement de 100 francs + 15 francs de participation aux frais de port et d'emballage, soit 115 francs.
Chèque ☐ CCP ☐

C'est nouveau, ça vient de sortir

PIERRE CUISINE DANS LA CHAMBRE 10

Pete Cooke est très connu dans le monde de la micro-informatique, surtout depuis qu'il a programmé le best-seller Tau Ceti. Eh bien, si je vous disais qu'il a récidivé, ce bougre de personnage ?
Je dois avouer qu'il mérite qu'on lui tire son chapeau, ce mec, et plutôt deux fois qu'une. Parce que le nouveau soft de CRL, programmé justement par Pete Cooke, est génial. Si on était pas au mois d'août, il serait soft de la semaine. Malheureusement, y en pas ce mois-ci. Dommage.
Le soft en question s'appelle Room Ten. Il s'agit en fait d'un squash spatio-futuriste, complètement différent de celui pratiqué dans Bounces dont on vous a parlé voilà déjà bien longtemps, mon dieu que le temps passe donc vite (Note de Berlitz : how time flies).
Oui, donc, Room Ten, enfin, heu, je sais pas comment je vais bien pouvoir expliquer ça, moi. Parce que le p'tit Cooke, non content de "créer" un nouveau sport, a inventé toute une histoire de martiens plus ou moins extra-terrestres autour de ça, et ça fout la merde.
Pour résumer, disons qu'il s'agit d'un jeu créé par une race de colons pour se distraire, qu'il a eu un franc succès, et que voilà, j'ai résumé.
L'écran est divisé en deux fenêtres graphiques principales, dont le rôle est de montrer ce que voit chaque joueur. En gros, on voit le terrain des deux côtés. Vous avez une grosse raquette rectangulaire transparente qui sert à renvoyer la balle, à faire les services, bref, à jouer. Bien sûr, les fenêtres sont animées toutes deux par des scrollings superbes et indépendants, c'est-à-dire que quand un joueur bouge et donc change de point de vue, le second reste sur place. Je sais pas si vous comprenez bien ce que je dis, là, alors je vais faire un test : ô toi, Grand Correcteur qui relit ce que j'écris, et qui, de temps en temps, glisse des NDLR déplacés (NDLR : je t'emmerde), introduis dans ce texte une subtile remarque qui me renseignera sur la clarté de mes explications. Amène, et en vitesse (NDLR : ok, j'ai rien compris). Tant pis, c'est le même prix.
Sinon, la sonorisation a, malheureusement, été réduite à peu de choses, c'est mon amie la rose, qui me l'a dit ce matin : il ne subsiste que, par-ci par-là, et par là aussi, que de petis bruitages, très jolis, certes, mais si maigres. Dommage.



Petit détail croustillant : un menu de choix de langues est proposé, pour que chaque utilisateur comprenne bien les règles du jeu : anglais, français, allemand, espagnol, hydran (c'est un gag : langue extra-terrestre, caractères redéfinis, on peut rien lire !), et cetan, langue pratiquée avec dextérité sur la planète Tau Ceti...
Enfin, on s'amusera seulement à l'idée que CRL ait décidé d'exploiter à fond le nom de Pete Cooke, en collant un peu partout sur le dos de la jaquette, et en trois langues différentes, je cite : *Le fabuleux jeu de l'avenir, par l'auteur du légendaire Tau Ceti.* Heu... Ça va, les chevilles ?
Room Ten de *CRL* pour Amstrad.

MERDE ODEUR MUNSTER

Je suis perplexe, pervers, pépère. Tout ça à la fois. C'est beaucoup, pour un seul homme. Je ne pense pas avoir à expliquer les raisons des deux derniers états cités dans lesquels je me trouve, mais, par contre, la perplexité qui me ronge les sangs encore plus que le cancer ou le sida, ça vous concerne.
La raison est un nouveau soft de Ariolasoft, subtilement appelé Mail Order Monster (d'où la traduction, très libre, ça va de soi : merde odeur munster), qui, contrairement à ce que peut laisser penser le premier mot du titre, n'a aucun rapport avec la poste, pas plus qu'avec les généraux (voir deuxième mot), et encore moins avec les sadiques (cf. 3ème mot). Non, en fait, c'est une espèce de jeu de rôle à la noix, qui, n'entretenons pas le suce-pence plus longtemps, est nul.
Le but du jeu est tout bête : y a plein de monstres représentés dans un menu, vous choisissez celui que vous voulez être, et, à partir de maintenant et de pas plus tard que tout de suite, tous les autres monstres en question deviennent vos ennemis, et il vous faudra tous les combattre jusqu'à la mort, si possible la leur, ce qui est contre les règles de base de la SPA donc passible d'une amende et de poursuites judicieuses, mais nous nous égarons, je reprends le cours de ma phrase là où je l'avais laissé : (...) si possible la leur, faute de quoi le jeu sera fini pour vous.
Pour le graphisme, c'est tout bête : vous redéfinissez des caractères pour qu'ils aient des formes plus ou moins bizarres et vous en placez une bonne cinquantaine au hasard sur l'écran, vous décidez ensuite lequel d'entre eux représentera symboliquement les arènes de combat, vous mettez des sprites avec des gueules horribles, et quand l'un des deux approche d'une des arènes prédéfinies, vous agrandissez la partie en question du décor et faites en

sorte que les deux personnages se tapent sur la gueule jusqu'à ce que mort s'ensuive. En gros, vous recopiez un des jeux que nos lecteurs, attirés par les 1000 balles promis, nous envoient régulièrement, dans le futile espoir de voir un jour leur nom figurer dans le menu, sans avoir pour autant besoin de se déplacer dans le dernier village cannibale africain, ou, plus près, au château de Bokassa.
Question son, vous essayez de vous décarcasser un peu, juste histoire de dire que vous avez bossé sur ce putain de **Mail Order Monster** de *Ariolasoft* pour Commodore 64.

EN VENTE PARTOUT

RECTIFICATIF

Bon ben ça va ! Personne n'est parfait. En particulier Langage et Informatique qui me prévient à l'heure où nous bouclons que l'interface OMNIBUS qu'ils m'avaient fait parvenir était montée à l'envers. Par là même, ma réflexion sur l'absence de détrompeur devient donc caduque. Finalement, c'est plutôt une bonne nouvelle pour l'utilisateur.

Qu'ils battent leur coulpe ! Fin du réctificatif.

JAY OUNE P'TIT ACCENTE

Mais ça peut s'arranger ! Speech est un utilitaire qui vous propose ni plus ni moins de faire parler votre Commodore. Quoi ? Faire parler le Commodore ? Encore une de ces cartouches aussi chères qu'encombrantes ? Perdu ! C'est une cassette, toute bête, les phonèmes y sont digitalisés. Le programme rajoute 3 commandes au basic. Say, speak et pitch. C'est le nom des 3 commandes. Les deux premières sont tout à fait

explicites (en fait, non, c'est pas explicite du tout : Say lit une phrase et essaye de la prononcer à la va-comme-je-te-pousse, et Speak permet d'ajouter des intonations pour avoir un son plus travaillé), la dernière, (pitch), fait varier la hauteur du son. Ne vous laissez pas dérouter par la démo pour le moins foireuse. Au bout de quelque temps, vous arriverez à faire parler CBM avec un tout petit accent. Ensuite ? Ensuite, il n'y aura plus qu'à inclure votre logorrhée, (délire verbal) dans un de vos programmes perso. Les types, (ou les nanas !) qui ont fait ce truc ont même pensé à vous dire dans quelle partie de la mémoire se logent vos immortelles tirades. Speech, c'est la parole réduite à sa plus simple expression !
Speech ! de *Superior Software* pour Commodore 64/128.

EURO CACA

Je ne pense pas avoir déjà entendu parler de Euro Gold auparavant. Je dois dire que je ne m'en portais pas plus mal, mais que maintenant, je suis malade.
On peut leur décerner sans problème aucun le titre du Logiciel le plus buggé de l'année, la bataille ne sera pas rude. Mais je vais y revenir un peu plus tard, voyons d'abord de quoi il peut bien retourner.
Une des unités de l'intelligence centrale du FBI a été attaquée par des agents appartenant à un service secret hostile, qui excercent un chantage immonde sur le gouvernement des USA : en échange de la libération de l'otage (c'est un ordinateur, pensez donc l'importance qu'il peut avoir, ce putain d'otage !), les terroristes demandent la libération immédiate d'un certain nombre d'espions emprisonnés. Si les revendications ne sont pas acceptées, ils feront sauter tout le bâtiment, et eux avec par la même occase. Croyez-vous que Reagan va accepter les conditions des Russes (car ça ne peut qu'être des ruskovs, ces gars-là) ? Ben non, il envoie le meilleur agent secret du monde, celui qui a surpassé Super Jaimie, l'homme qui valait trois milliards, James Bond et les autres : Trevor, c'est-à-dire vous.
Une fois entré dans l'immeuble on ne sait pas comment, votre mission consistera à tirer sur tout ce qui bouge, surtout si ça a les yeux rouges, et à vous déplacer en empruntant les ascenceurs qui traînent un peu partout.
Je vous parlais de bugs, tout à

l'heure, en voilà quelques-uns : d'abord, quand Trevor fait feu, sa balle n'avance pas et reste suspendue à quelques millimètres devant lui; les étrangers ont l'étrange faculté de marcher dans l'air, entraînant avec eux une bonne partie du décor qui les entoure; et puisqu'on parle du décor, quand on tire, y a beaucoup de chances pour qu'une partie aille gentiment se déplacer dans un coin strictement opposé à l'endroit où il devrait normalement être. Je suis sûr que c'est des bugs, parce que quand j'ai vu ça, j'ai d'abord pensé à un mauvais chargement, ça peut arriver; mais trois fois de suite, là, non, c'est trop gros.
Pour venir distraire vos oreilles pendant le jeu, une petite musique, bien nulle il faut le dire, se fait entendre. Heureusement que l'Amstrad possède un petit bouton pour régler le volume du son, parce que sinon, ça serait pas supportable pendant plus de deux ou trois minutes, sous peine de dommages cérébraux très graves.
Directement à la poubelle donc, ce **Mission Elevator** de *Eiro Gold* pour Amstrad.

VENEZ ICI TOUT DE SUITE ! !

Pendant l'été, vous ne serez pas seuls. Vous croyez que comme d'habitude, vous allez vous peler le haricot à cuire sur une plage inepte, entouré de monceaux de viande molle, ayant fini de dévorer ce numéro ? Que non point. Embarquez votre minitel avec vous, une rallonge pour pouvoir le brancher, un stylo et un morceau de papier : vous risquez d'avoir besoin de prendre des notes.
Vous appelez le 36 15, puis vous tapez le code HG. Là, vous atterrissez chez nous. En direct à l'HHHHebdo. On sera là, pas 24 heures sur 24, mais on sera là quand même, quelques heures par jour. A vous de choisir les bonnes heures.
Quelques trucs, parce qu'il n'y a pas de guide dans le service (on considère que vous êtes des grands garçons, alors on va pas vous tenir la main). Lorsque vous êtes sur la page d'entrée qui ne propose que troix choix, vous pouvez quand même taper les choix qui n'apparaissent pas. Par exemple, si vous tapez B, vous irez directement en bal. Ensuite, pour passer d'un service à l'autre, disons que des bals vous vouliez aller dans Revolucion (avec un c, hombre !), tapez dièse R (j'ai pas le signe dièse sur ma machine, alors tapez pas dièse en toutes lettres, tapez le signe dièse). Vous atterrirez sur Revolucion. De Revolucion vous vous allez sur la liste : hop, dièse étoile, vous êtes sur la liste. Vous voulez contacter quelqu'un dont le nom apparaît sur cette même liste ? Tapez son numéro et Envoi, il recevra un message lui indiquant que vous l'attendez sur les forums. Allez-y en tapant dièse F, il vous rejoindra aussitôt (s'il accepte, bien sûr).
Bon, vous êtes sur les forums. Vous allez voir, c'est génial. Vous tapez un message et Envoi, le message s'affiche. Classique. Mais si au lieu d'Envoi vous tapez le numero d'une personne qui se trouve sur le forum, suivi de Suite, seule cette personne pourra lire votre message. Ça, c'est les secrets. Vous voulez changer de nom en cours de route ? Pas de problème, tapez votre nouveau nom et Retour au lieu d'Envoi. Pour retrouver votre nom original, tapez simplement Retour.
Vous avez trouvé quelqu'un qui a la même bécane que vous, et vous voulez discuter à deux tranquillement ? Tapez le numéro de la personne avec qui vous désirez vous isoler, suivi de Guide. Et hop ! Vous vous retrouvez sur un îlot.
Sur Revolucion et les petites annonces, n'oubliez pas de faire Suite en fin de ligne. Bien sûr, on aurait pu faire un truc qui gère ça automatiquement, mais c'est un choix : ça irait deux fois plus lentement si on le gérait.
Vous pouvez continuer à parler à Dieu, qui part en vacances mais pas aux Bahamas, exceptionnellement : il part dans le sud, avec son minitel. Il vous suffit tout bête-

ment d'écrire dans la bal Dieu. Simple.
Avec même qu'on ait annoncé sa réouverture, il y avait déjà plein de monde sur le serveur. Et d'après les échos que nous avons eu, c'est un peu comme la Samaritaine, on y trouve de tout... Le plus fou : un enregistrement pirate de Jimy Hendrix, un double live ! Ça va vraiment dans toutes les directions.

NAVET PARADE

EDITO

Youpiiiiiiiiiiiii ! Vive les vacances, les navets au feu et le critique au milieu ! Quatre semaines sans film jamais je ne pourrais... Et pourtant il va bien falloir puisque je pars me bronzer en Finlande. Si, si, et même que je vous rapporterai une patte de Lapon !

A part ça, vous avez droit à une page "Bouquins" pour ne pas bronzer idiot et aux seules critiques positives du mois (pas de place pour les mauvaises) pour vous permettre de choisir sans soucis inutiles. Et Décidément, on vous gâte trop. n'oubliez pas : le seul endroit frais en été (à part la Finlande) c'est la salle de cinoche...

Jacq

Les films les plus nuls, sortis depuis janvier 86

1. LA NUIT DU RISQUE de Sergio Gobbi
2. LES SUPER FLICS DE MIAMI de Bruno Corbucci
3. LES INTERDITS DU MONDE de Chantal Lasbats
4. L'EXECUTRICE de Michel Caputo
5. LA CAGE AUX VICES de Paul NICHOLAS
6. SCHOOLGIRLS d'Alan Metter
7. INVASION USA de Joseph Zito
8. LE JUSTICIER DE NEW-YORK de Michael Winner
9. BANANA'S BOULEVARD de Christian Balducci
10. L'ILE DES AMOURS de Paulo Rocha
11. LE CAVIAR ROUGE de Robert Hossein
12. LES LOUPS ENTRE EUX de José Giovanni
13. YOUNGBLOOD de Peter Markle
14. ROCKY IV de Sylvester Stallone
15. BERLIN AFFAIR de Liliana Cavani

Et encore je me suis dispensé de chefs-d'œuvre tels que Police Academy 3, Shocking Asia 2, Rockstar et autres Atomic Cyborg, Paulette ou Couteau sous la gorge ! ! !

CLOCKWISE

de Christopher MORAHAN

12/20

avec John CLEESE (Brian Stimpson)

Après "Un drôle de missionnaire" primé au Festival du Film d'Humour de Chamrousse en 85 et interprété par Michael Palin des Monty Python, c'est, en 1986, un autre Python, John Cleese qui s'est fait faire une gâterie sur mesure pour affronter Chamrousse. Et rebelote, lui aussi a empoché le Grand Prix du Festival ! ! Hasard douteux autant qu'un peu inquiétant en ce qui concerne la qualité du Festival, qui, soit dit en passant, semble battre de l'aile. Voire des deux.
Renonçons un instant aux commérages d'usage pour nous rapprocher de "Clockwise". Tout près. Encore plus près. Voilà on y est, merci beaucoup.
Brian Simpson, proviseur d'une "comprehensive school" en Angleterre (l'équivalent d'un collège public chez nous autres), est tout chose. Il va être nommé président de l'illustrissime "Association des Proviseurs", l'organisme auquel appartiennent les plus glorieuses des écoles privées (Oxford, Eton, etc.). Une dernière formalité : rejoindre la meute guindée des proviseurs à Norwich pour son intronisation. 400 kms en train. Une paille pour quelqu'un d'aussi organisé et efficace que Stimpson.

Et puis, la malchance, le destin, qui sait ? En tout cas, un grain de sable de rien du tout va venir gripper cette horloge ultra-précise qu'est Stimpson. Un train manqué, un discours perdu, une voiture absente et c'est en compagnie d'une collégienne qu'on le retrouve, roulant vers Norwich. Bientôt les événements s'accélèrent, sa femme, les parents de la gamine, la police, un ancien flirt se lancent à ses trousses. La montre tourne, le temps passe et éloigne de plus en plus Stimpson de la cérémonie tant rêvée.
Parti dans le comique bien sage (le proviseur tyrannique et maniaque), **Clockwise** plonge doucement mais sûrement dans le non-sense et l'absurde le plus fou. Rien ne colle et pourtant tout se tient. La course folle de Stimpson s'emboursbe sans cesse, et trouve à chaque fois la force délirante pour repartir. Proche d' After Hours, en plus lourdingue, **Clockwise** nous rappelle que le temps est une denrée trop précieuse pour qu'on y prête trop d'attention. Renoncez à vos montres, pendant qu'il en est encore temps...

ESCORT GIRL

de Bob SWAIM

14/20

avec Sigourney WEAVER (Dr Lauren Slaughter), Michael CAINE (Lord Bulbeck) et Vincent Lindon (Sonny)

1982, le deuxième film de Bob Swaim : **La Balance.** Une immense merde récompensée de trois Césars : Meilleur film, Meilleur acteur pour Léotard (Philippe, pas l'autre) qui ne s'en est jamais remis et Meilleure actrice pour Nathalie Baye, totalement à côté de ses pompes de pute. Bref, et contre mon avis, c'est le big succès pour "La Balance" en France mais aussi en Espagne, en Angleterre et même aux Etats-Unis. Les propositions pleuvent, et pourtant du côté de chez Swaim, on attend. Il attendra plus de 3 ans avant de se décider pour **Escort Girl !**
Autant vous dire tout de suite que Swaim a réussi son coup, et est même parvenu à remonter très fort dans ma très dilitée estime ! D'abord parce qu'il filme très bien Londres, qui, j'vous l'dis comme j'le pense, est la plus belle ville du monde mais, d'une beauté inaccessible au commun des mortels (vas-y Jacq, snobe les tous !). Ensuite son histoire est tout ce qu'il y a de délicatement pervers et troublant, totalement british en somme.
En treize mots comme en cent, c'est sympa, enlevé, tendre et passionnant, ce qui ne gâte rien à l'affaire. Même si, pour arriver à ses fins, Swaim utilise des chemins tortueux à souhait. Tortueux comme le personnage de Lauren Slaughter, une grande (et néanmoins séduisante) asperge américaine qui galère à Londres dans un centre de recherches sur les pays arabes. Son existence de sociologue pseudo-utile lui plaît beaucoup à part que ça rapporte pas un radis et que la dame ne dédaigne pas les goûts de luxe !
Deux solutions pour arrondir ses fins de mois : trouver un boulot harassant et stupide ou dénicher un job cool et pas trop honteux. Quelque chose de facile et qui rapporte gros. Elle devient donc "escort girl", une catégorie socio-profesionnelle tout à fait méconnue en France (chez nous toutes les putes sont dans le même sac) mais qui fait les choux gras des soirées mondaines à l'étranger. Une "escort girl" est une fille de classe qui accompagne les hommes friqués, mais seuls, à leurs dîners d'affaires, leurs soirées récréatives et autres. Mais attention, coucherie non obligatoire, c'est elle qui décide de la suite des événements et non pas le client ! Différence essentielle d'avec la péripatéticienne commune (vulgum putae, en latin). Très vite, la très classe Lauren devient le best-seller des "escort girls" dans le monde influent de la politique et des finances. Elle est gaie, libre, très intelligente et jamais en retard d'une galipette quand le client lui plaît. Justement, ça va démarrer sur les chapeaux de roues avec Lord Bulbeck, un notable grisonnant (elles craquent toutes), chargé de réconcilier les dirigeants des pays arabes. Et donc très bien placé, surtout pour les attentats qui le visent sans cesse.
Vous vous en doutez, la liaison chouquinette entre Lauren et son Lord (c'est mieux que du Barbara Cartland) va être fortement bousculée par une brassée d'alertes en tout genre. Jusqu'à ce que Lauren comprenne qu'elle sert d'appât pour que de vilains méchants puissent enfin faire la peau à ce pacifiste à la gomme de Bulbeck !
Et puisque j'en suis à la conclusion, vous ne m'en voudrez pas de dévoiler que le tueur chargé d'abattre Lauren n'est autre qu'un p'tit gars bien de chez nous, le bienheureux Vincent Lindon. Cet été sera d'ailleurs "l'été Lindon" puisqu'on l'a vu dans "Prunelle Blues" (sortie le 9 juillet), le 13 août ça sera "Escort Girl" et le 27 août on le retrouvera dans "Yiddish Connection" de Paul Boujenah ! ! Tout va donc pour le mieux pour lui, même si, dans "Escort Girl", son rôle se réduit à celui de "Lindon de la farce".

SHORT CIRCUIT

de John BADHAM

avec Ally SHEEDY (Stephanie), Steve GUTTENBERG (Crosby) et "Numéro 5"

Horrrrrrrrrrrrrreuuuuuuuuurr ! ! ! ! L'oxygène me manque, mes mains tremblent, ma voix se casse, mes circuits intégrés s'émiettent... Bref, vous me voyez consterné et j'espère que vous le serez comme moi quand vous aurez jeté un œil avide sur la photo de "Short Circuit" ci-contre. Effarant non ? V'là que les robots se mettent à baiser nos femmes ! Oui, vous avez bien vu, le tas de ferraille sur la photo (Numéro 5 pour les intimes) étreint voluptueusement la belle Stéphanie, qui n'en peut plus de cet ouragan sexuel qui lui brise les reins !
Trêve de plaisanterie douteuse. On fait vraiment dire ce qu'on veut aux photos. Le robot en question c'est "Numéro 5" : il n'est pas vraiment tombé du ciel, mais s'est échappé, presque involontairement, du centre d'expérimentations militaires où il débutait sa carrière de robot guerrier ultra-sophistiqué, en compagnie de ses collègues Numéro 1 à 4. Lors d'une démonstration, la foudre s'est abattue sur lui qui, dès lors, va semer une pagaille d'enfer chez les bidasses. Il fugue donc et atterrit "accidentellement" dans le camion snack-bar de Stéphanie, jeuna donzelle pacifiste toujours prête à défendre les animaux en péril. Elle prend d'abord la ferraille pour un extra-terrestre et est toute excitée d'être l'élue des puissances intersidérales. Mais "Numéro 5" n'est pas E.T. et Stéphanie doit déchanter... Mais, entre-temps, le robot a découvert la différence entre un être vivant et un objet mort et il va subitement se réclamer de la première catégorie. Et si "Numéro 5" était vraiment vivant ?

15/20

Le reste du film ne sera, bien sûr, que poursuites entre les vilains aux cheveux ras (qui veulent détruire le robot fugueur) et Stéphanie, épaulée par Crosby (le gentil créateur des robots) qui ont admis le bien-fondé du droit à la vie de "Numéro 5". Les gags, les situations burlesques, les mimiques touchantes du robot se succèdent à un rythme effréné, dans la plus pure (et la meilleure) tradition de la comédie "déjantée" américaine. C'est presque aussi bien que "Retour vers le futur" ou "Les Gremlins". Et même si **Short Circuit** est malgré tout trop nunuche, je mets au défi quiconque de ne pas craquer pour l'inénarrable (et génialement animé) "Numéro 5". Alors, ça vous dirait pas de jouer avec le joystick de la bébête... ?

MAMMAME

de Raul RUIZ et Jean Claude GALLOTTA

13/20

avec le Groupe Emile Dubois

Et quoi que c'est le groupe Emile Dubois, compagnon de l'irrésistible danse ? Une troupe de danseurs, certes. Menée par le très contemporain (doux euphémisme) Gallotta, c'est c'là, oui. On les voit dans les gares, en pleine campagne, à la télé. Ils sont partout à gesticuler, gémir, s'enrouler, se heurter... A mimer outrageusement la recherche de l'autre, le besoin d'amour (les sentiments et l'acte lui-même), la place de chacun en société. A côté de ses pompes, of course à pied. Normal que de tels frappés aient rencontrés le plus bric-à-brac des réalisateurs, le stakhanoviste Raul Ruiz (6 films par an, une paille !). Une rencontre orchestrée, ballettée à Grenoble, puis sur les falaises d'Etretat pour un court et fantastique moment de danse. Epurée et chaude. Sensuelle et rapide.
Moi qui déteste d'habitude ce genre de gesticulations intello, je craque à chaque fois pour Gallotta et les siens. On a tous nos petites perversités...

JACQ TOP 25 (Films sortis depuis le 1er janvier 1986)

1. **37°2 LE MATIN** de Jean-Jacques Beineix
2. **TENUE DE SOIREE** de Bertrand Blier
3. **HIGHLANDER** de Russell Mulcahy
4. **L'HISTOIRE OFFICIELLE** de Luis Puenzo
5. **HITCHER** de Robert Harmon
6. **MAXIE** de Paul Aaron
7. **TUTTI FRUTTI** de Michael Dinner
8. **L'AME SOEUR** de Fredi M.Murer
9. **POLICE FEDERALE LOS ANGELES** de William Friedkin
10. **MONA LISA** de Neil Jordan
11. **CONSEIL DE FAMILLE** de Costa-Gavras
12. **LES FEUX D'HIMATSURI** de Mitsuo Yanagimachi
13. **AFTER HOURS** de Martin Scorcese
14. **GOD'S COUNTRY** de Louis Malle
15. **L'HONNEUR DES PRIZZI** de John Huston
16. **D.A.R.Y.L.** de Simon Wincer
17. **HANNAH ET SES SOEURS** de Woody Allen
18. **GINGER ET FRED** de Federico Fellini
19. **ZAPPA** de Bille August
20. **FLAGRANT DESIR** de Claude Faraldo
21. **SECRET HONOR** de Robert Altman
22. **SOLEIL D'AUTOMNE** de Bud Yorkin
23. **PYGMEES** de Raymond Adam
24. **MACARONI** d'Ettore Scola
25. **LES LONGS MANTEAUX** de Gilles Behat

MONA LISA

de Neil JORDAN

16/20

avec Bob HOSKINS (George), Cathy TYSON (Simone), Kate HARDIE (Cathy) et Michael CAINE (Mortwell)

Ça y est, ça les reprend, ils friment, fiers comme un bar-tabac, parce qu'ils croient tout connaître du film à cause de son titre. Ceux qui pensent que **Mona Lisa** tourne autour du sourire délicieusement coquin de la Joconde l'ont dans le baba et jusqu'au coude. Le seul rapport entre l'égérie de Léonard de Vinci et Simone, la fabuleuse plante du film, est un vieux tube de Nat King Cole qui s'appelait **Mona Lisa ! ! !** Non arrête, pas possible, on croit rêver... le même titre ? Pas croyable, les hasards dans la vie, non mais t'as vu, pfffou lala j'en reviens pas.

Bon d'accord, on fait une trêve et j'vous cause un brin du film. D'abord pour vous dire que ça a été une des meilleures surprises du dernier Festival de Cannes, récompensée (fort justement) par le Prix d'interprétation masculine pour Bob Hoskins. Ensuite pour saliver devant la maestria de Neil Jordan qui, pour son troisième film (après la savoureuse "Compagnie des Loups"), marie avec bonheur la chronique bluesy et le polar d'enfer.

Ça commence d'ailleurs bluesy avec la sortie de prison de George (prononcez Djoo'dje), petit truand balourd et naïf, qui avait plongé à la place de Mortwell, son boss, en bon pigeon qu'il est !

Bon, je suis dans la merde jusqu'au cou, se dit George, autant en faire profiter les autres ! Il tente donc de se faire dédommager par l'odieux et tout autant insaisissable Mortwell, qui ne trouve rien de mieux que de lui filer un job a priori bien pourri : trimbaler une pute de luxe d'hôtel en palace. Dégradant pour un macho qui se respecte encore un peu, isn't it ? !

La pute, c'est Simone, grande, belle, classe avec un grand C (on écrit alors Classe, incroyable c'que j'peux être intello) et totalement speedée. A peine s'est-elle fait reluire chez un maharadjah qu'elle saute dans le taxi à George pour rejoindre son amant suivant. Et le George il poireaute, il fait le pied de grue et il s'emmerde; et surtout, surtout, il s'engueule sans arrêt avec la grande jorasse. Elle lui fait bien comprendre qu'il n'est qu'une sous-merde et elle une lady de la haute; lui ayant beau jeu de rétorquer qu'une sardine, même à 1000 livres la nuit, ne peut prétendre à aucun titre de noblesse ! Et toc !

Jusqu'à ce que la miss Simone, lassée des outrecuidances du gros rustre, décide de refaire son éducation, à commencer par sa garde-robe, ringarde à souhait. Le brave toutou George en est tout attendri : son cœur d'artichaut ne fait qu'un tour et le voilà, la larme à l'œil, à guetter chaque geste de bonté de sa bienfaitrice. Hélas, grands dieux, hélas, la môme Simone se dérobe farouchement aux avances, somme toute, honnêtes de George. C'est qu'elle en a gros sur la patate, la belle. Chaque nuit elle traîne George à King's Cross, un quartier chaud où galèrent les apprenties putes, celles qu'ont pas encore eu la chance de sortir du ruisseau. C'est là que Simone a débuté, c'est là que tapine Cathy, une petite junkie, qui se trouve avoir de bien troubles liens avec Simone. Mais chut, laissons le mystère s'épaissir un brin et gardons nous de dévoiler la fin à notre bien aimé lectorat !

J'aime bien vous le seriner : le cinéma anglais est en plein renaissance. D'inspiration et de style. C'est actuellement le seul cinoche qui renoue avec les histoires simples, émouvantes et incroyablement marrantes. L'humour ne gâte rien du bonheur de la chose, c'est vous dire le petit bijou ! **Mona Lisa** est, au premier abord, un suspense classique et déjà super bien foutu. C'est tout ça mais en plus , dans la boîte, y a des cadeaux : des dialogues au cutter, une interprétation hors pair, et l'humour, l'amour, toutes ces vieilles marmites dans lesquelles on fait les meilleurs films ! Ça sort le 6 août sur vos écrans, et c'est le ticket de l'été de tonton Jacq ! !

FX EFFET DE CHOC

de Robert MANUEL

13/20

avec Bryan BROWN (Rollie Tyler), Brain DENNEHY (Leo McCarthy), Diane VENORA (Ellen) et Cliff DeYOUNG (Lipton)

Rollie Tyler est le roi des effets spéciaux (FX en jargon amerloque) pour les films d'horreur ringards. Prince de l'hémoglobine de série B, il sait rendre comme personne l'atrocité d'un bon petit massacre au bazooka ou à la tronçonneuse !

J'oubliais de vous dire que, dans le civil, Tyler se traîne une tronche lamentable de bouc émissaire, de victime toute désignée à quelque bonne escroquerie sanglante. Allez, allez, vous impatientez pas, les escrocs arrivent et je vais même avoir la gentillesse de vous les présenter : Martin Lipton et le Colonel Mason, agents du "Service de Protection des Témoins" contactent Tyler et lui offrent un confortable magot pour "assassiner" Nicholas De Franco, un criminel repenti qui doit témoigner contre la Maffia. Tout le public de la salle hurle à Tyler de refuser le fric, de continuer à bouffer des conserves, mais rien n'y fait. Il accepte, le con. Il s'en va donc flinguer l'ex-parrain en plein resto... à visage découvert ! Il a confiance puisque les flics le couvrent. Ils le protègent tant et si bien qu'à la sortie du resto, le brave Lipton tente de le buter. De le faire taire à son tour, si vous voyez ce que je veux vous dire. Ils voient, c'est très bien, les vacances ne les avachissent pas trop ! Tyler en arrive même à croire que Lipton est l'unique vendu de la maison poulagas !

Il est si bête qu'il téléphone alors à Mason en le suppliant de le sauver des griffes véreuses de Lipton. Mason lui dit de se tenir à carreau dans la cabine d'où qu'il envoie son S.O.S.... Et deux minutes plus tard, deux braves poulets viennent arroser ladite cabine d'une centaine de plombs bien sentis et tous mortels. Evidemment c'est un innocent qui se fait buter, Tyler s'étant mis, à tout hasard, à l'abri ! Tyler atterrit enfin et court se désespérer dans les bras de sa copine, le temps d'une folle nuit d'amour avant qu'elle ne se fasse trucider à son tour en allant ouvrir les volets ! Le pauvre Tyler est donc malheureux : impossible de se plaindre aux flics qui le guettent à chaque coin de rue, pas moyen de pleurer sur une épaule charitable cause que l'épaule en question est réduite à l'état de viande froide. Restent les miracles : et d'une Tyler va faire appel à ses talents de maquilleur pour remonter discrètement la filière des poulets aux mains sales; et de deux, un flic, un seul mais le bon, refuse de croire à la version de Mason et Lipton et va mener son enquête parallèlement à celle de Tyler !

Cet empilage de circonstances heureuses sauvera, bien évidemment, notre truqueur de haute voltige d'une mort totalement affreuse et dévoilera l'infâme complot de Mason. Mais chut, taisons encore, pour quelques instants le mobile de cette extravagante affaire !

Disons simplement (comme d'habitude) que **FX Effet de choc** est le prototype même du film de vacances, sans qu'on voit dans cette comparaison la moindre allusion péjorative. Non, non, **FX** est délassant au possible, sans jamais renier la tension subtile, but essentiel qui fait d'un film à suspense un vrai polar glauque et puant. Bien sûr ça n'est ni Hitcher, ni Police Fédérale L.A. mais ça reste digne et prenant de bout en bout grâce au poids des morts et au choc des effets ! (F/X sort le 13 août)

LES ZÔTRES TOILES DE L'ETE

WEEK-END DE TERREUR (sorti depuis le 23 juillet) : on prend une île déserte, une maison bien tranquille dans laquelle on fourre une dizaine de collégiens boute-en-train. L'horreur s'installe piano avec un accident bizarroïde qui envoie un des kids à l'hosto, puis fortissimo avec l'assassinat méticuleux de presque tous les jeunes. Ça n'est pas "Dix Petits Nègres" d'Agatha Christie mais le propos y ramène férocement. Qui est donc le tueur, telle est la terrible question qui nous obsède... Et qui est le seul (et maigre) intérêt du film !

DRÔLES D'ESPIONS (le 30 juillet) : deux pauvres malheureux qui travaillent pour le gouvernement américain, à Washington, sont choisis comme appâts, chargés d'une mission "top secret" dont ils ignorent le danger réel. En clair, ils doivent détourner, à eux seuls, l'attention de l'ennemi pour que l'U.S. Army puisse faire son boulot en toute tranquillité. Cette énooorme parodie du film d'espionnage est signée John Landis (Blues Brothers, Un fauteuil pour deux) et a été un gros succès aux States. Faut dire qu'on y retrouve les deux plus grosses stars comiques de là-bas (à part Reagan) : Chevy Chase et Dan Aykroyd.

LE METRO DE LA MORT (le 30 juillet) : un film de 1972, jamais sorti pour cause de censure qui nous arrive enfin, précédé d'une réputation sulfureuse. Un immonde craignos qui se nourrit de chair humaine avariée sème la terreur dans le métro. Un policier courageux (qui ne tire pas dans le dos) va traquer l'horreur et dégommer l'épouvantable. Pour les amateurs et les morts-vivants en quête de croustillant...

SI T'AS BESOIN DE RIEN FAIS-MOI SIGNE (le 6 août) : pour ne pas me fatiguer je cite Jean Tulard, page 160 du Dictionnaire du Cinéma : "L'œuvre de Philippe Clair est incroyablement stupide et vulgaire, qu'il s'agisse de vaudevilles militaires ou d'une parodie du Cid chez les pieds-noirs (Rodriguez au pays des merguez)". Un des rares réalisateurs qui rend exécrables tous les comédiens qu'il "utilise." Cela vous suffit-il ?

GUNG HO (le 6 août) : un jeune contremaître est envoyé à Tokyo pour convaincre les Japs de remettre à flot son usine en faillite. Il réussit, les Jaunes s'installent, de même que les emmerdes. Faut-il vous rappeler que les Japonais et les Amerloques n'ont pas du tout la même conception du travail ! Re-gros succès aux States, "Gung Ho" s'annonce comme un des meilleurs moments de l'été cause qu'il est signé Ron Howard, le remarquable réalisateur de "Cocoon" et "Splash". Au fait Gung Ho ça veut dire "travaillons ensemble " en argot ricain !

PSYCHOSE III (le 6 août) : en 1960, le bon Alfred écroulait son public de terreur en proclamant Anthony Perkins roi des psychopathes assassins dans un motel crasseux. Les temps passent et les suites pleuvent. Hitchcock a disparu alors c'est Perkins lui-même qui réalise ce troisième épisode... Sans intérêt, fallait-il vous le préciser !

LE CLAN DE LA CAVERNE DES OURS (le 6 août) : Ayla, blonde orpheline (Daryl Hannah, la sirène de Splash), est recueillie par une bande d'affreux chevelus préhistoriques. A mi-chemin entre "La Guerre du feu" et "Les Amazones vous taillent un short", cette chose se laisse voir gentiment. Sans plus, hélas !

DANS LES BRAS DE L'ENFER (le 13 août) : un colonel quelconque est chargé de récupérer des prisonniers de guerre derrière les lignes ennemies au moment où se terminent les pourparlers de paix au Viêt-nam. Que ceux à qui ça rappelle "Portés Disparus", "Retour vers l'enfer" ou "Rambo" se lèvent... Et changent, vite fait, de salle de cinoche ! !

TEEN WOLF (le 13 août) : il a fallu un an (et le succès de Michael J.Fox dans "Retour vers le futur") pour que les distributeurs décident de sortir cette tarte à la crème poilue. C'est déjà pas bon signe. Quand vous saurez que c'est l'histoire d'un ado qui s'emmerde parce qu'il est moyen partout, et qui va devenir une star en même temps que les poils lui poussent (jusqu'à le transformer en loup-garou inoffensif !), vous aurez tout compris. Courage, fuyons !

LE MÔME (le 20 août) : le môme c'est Willie, un flic paumé à l'allure d'éternel gamin qui marche à côté de ses pompes. Il va bien entendu craquer pour une autre paumée, témoin capital dans l'affaire qui l'occupe : tout semble les séparer mais tout va bientôt les réunir dans une passion haletante. Air connu. Un rôle taillé sur mesure pour Anconina qui a le chic de toujours choisir les mauvais rôles (Zone Rouge, Police, Paroles et Musique). En sera-t-il de même c'coup-ci ?

CINOCHE !

EXCLUSIF

TONTON JACQ AFFIRME : LES LECTEURS SAVENT LIRE...

Ma belle-mère dit souvent (et elle sait de quoi elle parle) dans la vie, faut savoir prendre des risques. Aussi, avec l'accord de toute la rédaction de l'HHHHebdo, ais-je décidé de lutter contre l'adversité et de hurler haut et fort que, oui, vous êtes les premiers lecteurs d'un journal d'informatique à savoir lire ! ! Je sais, je sais, le débat n'est pas près d'être clos, la polémique risque d'être âpre mais il faut savoir relever les défis que nous impose l'existence.
En fait, mais cela frise l'inconscience, j'irai jusqu'à affirmer que les lecteurs sont capable de lire tout en bronzant sur la plage. Et qui plus est, de renoncer, furtivement, aux docs informatiques pour se plonger dans un bon vieux bouquin sur le cinoche. C'est évidemment là que mon intervention -désespérée ?- trouve tout son sens. C'était, en effet, un soir du mois de juin, je me reposais des émotions du Mundial sous un bouleau albanais quand m'apparurentt Orson Welles et François Truffaut, qui me dirent : "Jacq, tu as été choisi pour leur donner LA CONNAISSANCE. Va et accomplis ta mission. Que LA FORCE soit avec toi. Coupez !".

Voici donc, par la grâce des dieux du cinoche ma sélection, toute perso, des meilleurs bouquins consacrés au 7ème art.

DES CADEAUX, DES CADEAUX !

Les plus gentils, les plus complets, les plus culottés... et les plus didactiques sont chez **Edilig,** une petite maison d'édition qui se consacre, corps et biens, à étendre nos maigres connaissances sur le cinoche.

Deux collections complémentaires fleurissent dans leur catalogue : les **Filmo** (de 50 à 80 francs) qui passent en revue (un peu trop rapidement) la vie d'un réalisateur, une analyse de son œuvre et une filmographie.... Et comment qu'elle est la filmographie ? Elle est commentée, bravo pour les trois qui suivent ! A côté de ça, il y a **Cinégraphiques** dont la qualité n'a d'égale que ma page Cinoche. Des bouquins quasiment parfaits, textes simples, clairs, enthousiasmants, superbes illustrations. Tout y est pour devenir le cadeau idéal pour vos prochains anniversaires ! Aux offrants, ça ne coûtera que la somme modique de 70 à 200 francs, selon l'épaisseur du bouquin. A commander d'urgence au Père Noël, le **Coppola** de Jean-Paul Chailiet (critique à Première) et Elizabeth Vincent, le **Howard Hawks** de Noël Simsolo et surtout, surtout, ce bijou de **Wim Wenders** de Michel Boujut, qui en est déjà à sa troisième réédition !

A signaler, dans le même créneau, la collection Rouge et

donc beaucoup à cœur, bisous à Jeanne Mas) chez Pygmalion-Gérard Watelet. Vous allez pas me croire, mais la couverture de ces bouquins est toujours en... rouge et noir ! Incroyable, nooon ? ! Les amateurs éclairés se régaleront de "L'aventure Spielberg" de Tony Crawley.

TRI BEAU, PAS CHIR

En bonne place dans ce marché du bouquin de cinoche (il est frais, il est frais mon cinoche !), les jeunes collections de poche qui mettent le livre au même prix qu'une place de cinéma. Deux collections ont été lancées à l'automne 85, d'orientations toute différentes, mais visant toutes deux le même public... Vous !
Ramsay Poche Cinéma veut constituer "la bibliothèque idéale du cinéphile", en rééditant les grands classiques du genre. 27 titres ont été publiés en un an, les 7 premiers ont déjà eu droit à un deuxième tirage avec deux bons succès : le Orson Welles d'André Bazin (créateur des Cahiers du Cinéma) et le Hitchcock/Truffaut. Parmi mes préférés, la délicieuse autobiographie de Bernadette Lafont **La fiancée du pirate** (le titre d'un de ses films, signé Nelly Kaplan). Drôle et immensément lucide sur son métier, Bernadette écrit par exemple : "J'ai la trentaine et je suis une bonne femme. A priori, ce n'est pas une excellente affaire. Je fais du cinoche : ça n'incite pas à la pitié. Mais ce n'est pas cette malchance qui m'empêchera de parler." En vrac, je pourrais encore vous conseiller le "Kazan par Kazan" de Michel Ciment, les mémos de D.O. Selznick et les sublimes albums "Marilyn" de Norman Mailer et "Portrait d'une anti-star" de Louise Brooks. Ces petites merveilles coûtent entre 30 et 60 francs (un peu plus de 100 francs pour les albums). Chapeau !
Chez **Rivages/Cinéma** on vous propose, au contraire, des textes inédits qui sont des monographies de grands metteurs en scène, considérés aujourd'hui comme des classiques. Sont parus un Fritz Lang, un Hitchcock, un Welles et un excellent Rainer Werner Fassbinder, composé d'entretiens avec le réalisateur, de quelques courts papiers "historiques" et d'une filmographie commentée. Chez Rivages, ça coûte entre 30 et 45 francs. Un cadeau vu la qualité du contenu !

BRONZER DANS LA JOIE...

Vite fait, bien fait, quelques bouquins anecdotiques et néanmoins instructifs, parus récemment. Les folles des yeux de Christophe Lambert pourront se jeter sur sa chouette bio **Je ne suis pas un mythe** (Qui irait lui chercher des poux ?) de Françoise Deriaz, chez Pierre Marcel Favre (66 balles). Moi je pencherai plutôt pour le **Brigitte Bardot** de la romancière Catherine Rihoit, chez Olivier Orban (90 menus francs). Autre clin d'œil fantasque et toujours sincère, les souvenirs de joueur de Darry Cowl : **Le Flambeur** paru chez R. Laffont (78 francs).

Plus fouillé, plus mégalo peut-être, le projet de Claude-Jean Philippe (le présentateur du CinéClub d'Antenne 2) de retracer l'histoire du cinéma à travers un feuilleton romancé, dont il sortirait un tome par an. Justement le deuxième vient d'être publié, qui court de 1938 à 1945. Les années de guerre auront aussi été de grandes années de cinoche avec "Autant en emporte le vent", "Citizen Kane" ou "Les Enfants du Paradis". Tout ça revit sous la plume curieuse voire comméreuse de C.J. Philippe. Idéal en vacances !

Mais pour bien vous marrer sans vous ruiner, le mieux serait de vous précipiter sur le **Je hais les acteurs** de Ben Hecht (collection de poche 10/18) qui a été le plus grand scénariste d'Hollywood. C'est un délirant polar au cœur du mythe, avec des starlettes prêtes à tout, des producteurs carnassiers et des naïfs taillables à merci. Et des meurtres en pagaille. Des requins et des hommes. Génial ! A lire très vite avant la sortie du film qu'en a tiré Gérard Krawcyk... Peut-être un des grands moments de cet automne !

EH MEC, TU VEUX FAIRE DU CINOCHE ?

On pourrait vous dire que l'histoire du cinéma français s'écrit dans les bureaux des "Cahiers du Cinéma". On peut le regretter (les Cahiers ne bougent plus beaucoup dans leurs goûts) ou s'en féliciter (sans eux, pas de théorie du cinéma), mais on ne peut les éviter ! Si le mensuel des Cahiers pêche quelquefois par ultra-psychologisme, on doit bien avouer que leurs bouquins (Editions de l'Etoile) atteignent un public plus large. Et c'est tant mieux !
Le spécial Truffaut, la compilation Hitchcock sont extra.
Plus technique et très accessible, le récent **Ecrire un scénario** (84 francs) de Michel Chion comble une grave lacune de la bibliothèque française du cinéma. Enfin un guide clair et documenté, savant sans être chiant sur l'écriture au cinéma. Parfait !
En tout cas bien mieux que le pitoyable **L'Art d'écrire un scénario** de Jean-Paul Torok, très récemment paru chez **Artefact**.
A signaler aussi pour les fans de création vidéo et d'images de synthèse, le tout dernier hors-série des Cahiers : **Où va la vidéo ?** (100 francs jusqu'au 31 août 86, 120 après, profitez-en !)

DICO, DICO PAR CI DICO, DICO PAR LA

J'ai récemment joué avec un zrtdftzrsdx de soft sur Amstrad, une espèce de pendu pour tarés de cinoche... Et j'ai beaucoup souffert. On croit savoir beaucoup de choses et le beaucoup n'est en fait qu'une goutte d'eau dans l'océan. Il est donc grand temps de m'offrir un bon gros dico qui m'apprendra tout et qui répondra toujours présent quand je le sifflerai (en disant I love you, j'espère !). Remarquez j'dis ça mais ça fait plusieurs années que je me sers de **L'Encyclopédie illustrée du cinéma** parue chez **Atlas** en 10 volumes (plus de 200 balles le volume, tout de même). C'est un monument hyper-bien fait, qui n'hésite pas à prendre parti et à faire un tri sévère. Au lieu de parler de tout, parlons bien des gens bien, voilà le pari (gagné) chez Atlas !
Aujourd'hui, même cette encyclopédie est balayée par La Bible qui vient de sortir aux **Editions Larousse** : **Le Dictionnaire du Cinéma** (350 francs environ). L'ouvrage de référence que tout le monde attendait, intelligent, brillant, vif et très complet... même si ses avis sont quelquefois trop gentils (cf. la note sur Lakhdar Hamina). Dirigé par Jean-Loup Passek, le dictionnaire a été rédigé par une telle tapée de mecs intéressants que ça en devient énervant !
Pour ceux qu'ont un peu moins de blé, et l'envie de posséder malgré tout un très bon dico, je leur conseille l'achat du **Dictionnaire du Cinéma** de Jean Tulard chez Robert Laffont (collection Bouquins). Le Tome 1 est consacré aux réalisateurs, le 2 aux scénaristes, producteurs, acteurs et techniciens et le 3 (à paraître) aux films. Chaque tome coûte autour de 80 francs pour plus de 800 pages. Voilà un rapport qualité/prix qu'il est bon ! !

CHOUCHOU

Allongé sur la plage, vous ne rêvez à rien d'autre qu' à un bon bouquin, instructif, rapide, marrant, branché. Et voyez-vous comme c'est pratique, j'ai exactement ce qu'il vous faut. Le titre ? **Europe Hollywood & Retour** dirigé par Michel Boujut, aux éditions **Autrement**. Boujut, le redoutable critique de L'Evénement du Jeudi et néanmoins remarquable producteur de Cinéma Cinéma sur Antenne 2, a réuni

de cinoche qui dissertent, en quelques pages sur leur vision des relations entre l'Europe et les States. Cinématographiquement parlant, vous l'aurez compris. Des interviews de Louis Malle, d'Isabelle Huppert, de Bertrand Tavernier, de Jim Jarmusch et autres, courtes, incisives. Des clins d'œil spectaculaires, romantiques ou

désabusés sur "l'empreinte du vieux monde dans le cinéma américain", sur le rejet des States par les Européens et sur nos fantasmes quand au mythe hollywoodien. En tout, plus de 40 textes courts, qui nous en apprennent plus que n'importe quelle encyclopédie. Avec, pour le même prix, un magnifique voyage de Wim Wenders : Der Amerikanische Traum. Ohé, partez pas en courant, c'est traduit en français et ça se demande si le rêve américain ne serait pas honteusement une invention du cinéma. S'il n'en faut qu'un ce sera celui-là ! (240 pages, 80 francs)

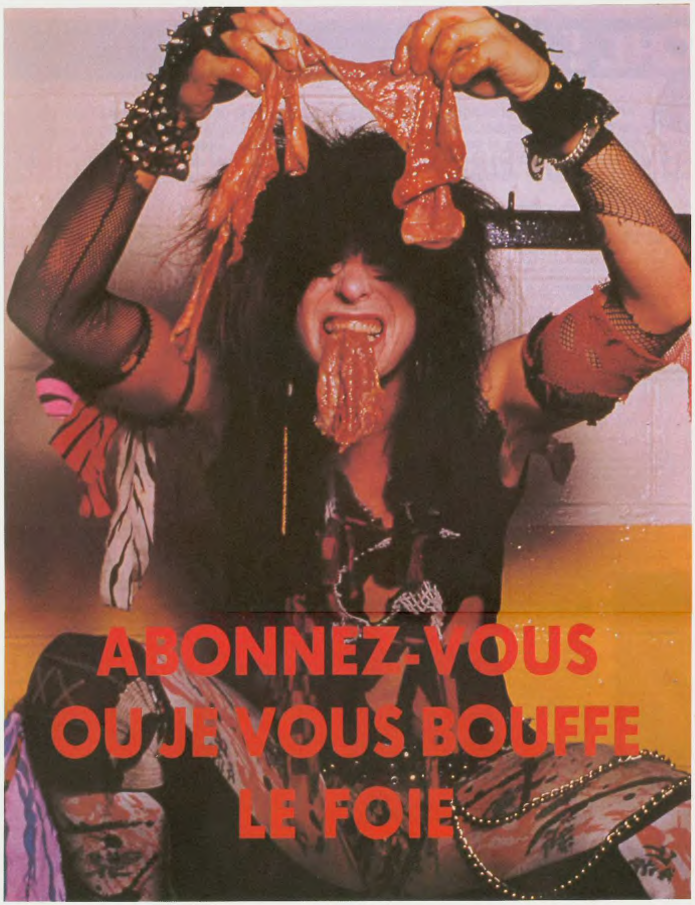
CAMPUS

d'Albert PYUN

14/20

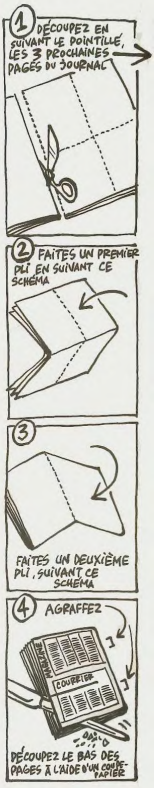
avec John STOCKWELL (Randy), J.Eddie PECK (Donny), Carey LOWELL (Julie) et Bradford BANCROFT (Krooger)

Ils sont venus, ils sont tous là, tous les ingrédients d'un nouvel avatar du "Collège en délire". Un étudiant pauvre s'oppose à d'immondes étudiants pleins aux as : à fuir ! Une troupe d'étudiants masqués sème la terreur : à fuir ! Le proviseur est pourri : à fuir ! Les nénéttes sont du côté du pognon, mais virent de bord juste au bon moment : à fuir !
Bref, tout était à craindre pour l'intérêt de **Campus.** Et, bizarrement, si ça craint un max, ça n'est pas pour le spectateur qui peut saliver d'aise en toute bonne foi ! Rien que pour vous situer le climat malsain du film, sachez que John Stockwell, l'acteur le plus connu (et co-scénariste) n'est pas le gentil héros de service mais le plus affreux des méchants. Rare à Hollywood... Que dis-je, du jamais vu !
L'horreur couve donc dans le collège chic de Vista Verde à Los Angeles. Donny Lennox, prolo pure race, a été admis avec son pote-punk Krooger en ce haut lieu de la jeunesse dorée californienne. Donny est flatté de l'amitié que lui témoigne le richissime Randy Mc Devitt, dont il nettoie par ailleurs la piscine tous les matins. Ce que Donny ne sait pas, c'est que Randy l'attire pour mieux l'utiliser puisque Donny est le rédacteur en chef du journal du campus. Randy est en effet le leader des Sentinelles, un groupe de petits cons fascisants qui se vante de nettoyer le collège de toute la crasse qui tente de s'y installer. Ces braves petits essuient les graffiti, font régner le silence et la discipline et apprennent bien leurs leçons. Donny trouve ça très bien, malgré les avertissements de Krooger qui, lui, est dans le colimateur des Sentinelles à cause de sa grande gueule et de sa coupe d'Iroquois !
Justement Krooger disparaît le même jour qu'on découvre, dans un étang, le cadavre d'un autre étudiant du campus... Un traître des Sentinelles avertit Donny, qui part à la recherche de son pote... Et à la découverte des atroces méthodes d'intimidation des Sentinelles !



FAITES-VOUS VOTRE FAUX JOURNAL VOUS-MÊME !

MODE D'EMPLOI :



ÉCONOMISEZ 12 BÂTONS !

Oui, en prenant 1000 abonnements à l'HHHHebdo, vous pouvez économiser 122.000 francs !

Parce qu'en vous abonnant, vous ne payez que 450 balles au lieu de 572 pour un an.
Et pour six mois, c'est 230 balles au lieu de 286. Vous êtes membre du Club ? C'est 10% de moins ! Pouvait-on faire mieux ?
Oui. On vous propose un abonnement super-anti-inflation : 2 ans pour 850 balles. Non seulement c'est moins cher qu'en kiosque, mais en plus vous évitez les augmentations probables. Attention : les membres du Club n'ont que 5% de moins sur ce prix, parce que faut pas déconner. Y a mieux ?
Oui. Vous voulez goûter l'abonnement, mais juste un peu ? Juste pour voir si c'est bien ? Ok, 120 balles pour trois mois. Mais ça n'est pas renouvelable. Un test, en quelque sorte : ça vous permettra au moins de rencontrer votre facteur plus souvent (parce que pendant les vacances, les facteurs habituels sont en vacances, et ce sont de jeunes étudiantes sensuelles qui les remplacent. Bon plan, non ?).
Avec tout ça, si vous trouvez pas abonnement à votre pied, c'est que vos pieds sont trop grands.

A renvoyer à HEBDOGICIEL, service Abonnement, 24 rue Baron, 75017 Paris.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse complète : .....
.....
Ordinateur utilisé : .....

N° de carte obligatoire pour les membres du Club : .....

France :	2 ans : 850 francs ☐		Prix spécial Club :	2 ans	807,50 francs ☐
	1 an : 450 francs ☐		Prix spécial Club :	1 an	405 francs ☐
	6 mois : 230 francs ☐		Prix spécial Club :	6 mois	207 francs ☐
	3 mois : 120 francs ☐		Prix spécial Club :	3 mois	108 francs ☐
Etranger :	2 ans : 1000 francs ☐		Prix spécial Club :	2 ans	950 francs ☐
	1 an : 530 francs ☐		Prix spécial Club :	1 an	477 francs ☐
	6 mois : 270 francs ☐		Prix spécial Club :	6 mois	243 francs ☐
	3 mois : 140 francs ☐		Prix spécial Club :	3 mois	126 francs ☐

MAGAZINE
ACTUALITES
ENFIN LE 128
Lassay vient enfin d'annoncer la sortie du modèle 128 Ko du Flen Enterprise. Il ressemble extérieurement à son petit frère, il a exactement la même capacité mémoire, seul qu'elle est deux fois plus importante et Lotus 1-2-3 ne tourne pas dessus.
Prix prévu : 8990 francs
BONNE AFFAIRE
Matra annonce la baisse de l'Alice 32, qui passe de 2890 francs à 2690 francs. Le nouveau prix inclut deux cassettes de jeux. 'Alice dans l'enfer vert' de Vidi-Nathan et 'Je dessine' d'Infogrames
IMAGES DE SYNTHESE A PLECOUILLY-LES-ZEBEUX
Le quatrième festival de Plecouilly les Bezeux aura lieu du 6 au 8 août. Il accueillera le Centre Technique de Recherche sur les Images Synthétiques de Ramcy (CTRISR). L'Institut International de l'Image Interactive d'Issoudun (IIIII) et le Centre Rémois d'Analyse Interactive de Graphismes Nuno Organaux de Synthèse (CRAGINOS). On attend entre 30 et 40 participants durant les trois jours de cette manifestation, soit le double de l'année dernière.
MISE A JOUR
Les acheteurs de Lotus 1-2-3 recevront bientôt chez eux la mise à jour du manuel, comprenant notamment le chapitre 3 et le chapitre 5 qui avaient disparu lors de l'impression, et les errata que nous attendons depuis longtemps. En effet une erreur d'impression avait enlevé à trovers tout le 'n' du nom des commandes. Les premiers utilisateurs ont eu droit à l'explication des capacités de ce merveilleux programme, mais pas à la façon de les obtenir. Voilà qui est réparé.
CO-PROCESSEUR XT
KBX Research Limited, filiale de Dana Premium, représente en France par Cogniec, annonce une carte pour IBM XT. Celle-ci serait équipée d'un co-processeur arithmétique qui accélérerait la vitesse de traitement d'environ 30%, ce qui est fort appréciable, dans des applications comme Lotus 1-2-3, par exemple.
LE COURRIER
CABLES
Je désoeuvre relier mon téléviseur couleur à mon IBM-PC. Or, j'ai beau avoir une carte graphique couleur, un câble péritel et une péritel sur mon téléviseur, je n'y arrive pas. Que dois-je faire ?
Georges Dumoral, 47 Agen.
Vous parlez probablement du câble IEEE-488 TSRSE modèle 22-05-81 sur normes ANSO standard ISO, que le vulgum pecus nomme improprement 'câble péritel'. Voilà la manière de procéder : c'est la petite prise qui doit être branchée sur la carte de l'IBM et la grosse rectangulaire qui doit être connectée au téléviseur (ce qui est un beau sacrilège, puisque il s'agit en réalité d'un module intégré de récepteur de faisceaux hertziens). Et pourtes vous avez un IBM, vous vous sauvez Lotus 1-2-3 ?
LOTUS 1-2-3
Que pensez-vous de Lotus 1-2-3 ?
Jean Bête
93 Bureau-sur-Yvette
Reportez-vous aux dossiers et bancs d'essais parus dans les numéros 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80 et 81.
DAO ?
Pouvez-vous m'indiquer quel est le meilleur programme de DAO sur Alice 32 ?
Albert Dupenou
06 Nice
Mon pauvre ami. Aucune raison pour posséder un IBM que nous vous conseille Lotus 1-2-3. Heureusement ce n'est pas votre cas. Relisez la rubrique du dossier intitulé 'Le marché' et vous saurez que votre machine est 'le deuxième' dans ce domaine.
RECTIFICATIF
L'article sur les fontes graphiques parue dans notre dernier numéro provient d'un autre journal de notre groupe et a été monté par erreur. Les dessins de 'Tosses et pures Magnine' ont, eux, été dessinés pour l'essai de 'Lotus 1-2-3' !
OS 6
SCIENCE VIE CHOUCROUTE
SVC
LE N°1 DE VENEZ RICHE
FAITES-VOUS DES COUILLES EN OR
Choucroute garnie
William Saurin
GRAND CONCOURS: GAGNEZ UN VOYAGE EN MÉTRO
LA PUISSANCE CACHÉE DE L'ARGENT
N°0
3 F
JUILLET-AOUT 1901. 101 FB. 01 FS. 3.15 Candiènes. 501 Pies. 21 Da. 2,01 Dx. ISSN01 I 00001
Goupil Club va vous faire gagner de l'argent
Philippe va vous faire gagner de l'argent
Les secrets qui vont vous faire gagner de l'argent
SVC va vous faire gagner de l'argent
+ DE 5 MILLIARDS DE LOGICIELS EN STOCK
MICROGOGO
Nouvelle boîte américaine pour jeux modernes à gazouillis
OEUF FRAIS
ALICE 32
INCROYABLE !
ALICE 32 Micro Vous Parle
ACHAT CASSETS II NE SONT PAS CHERS
MARTINAL 97140 F
CASTERNAUD
SUPER LE NOUVEAU CATALOGUE MICROGOGO ! ENCORE MOINS DE TITRES... ENCORE PLUS CHERS !
ALBUM PIL
APPLE INCROYABLE !
ATARI 520 ZX
ATARI INCROYABLE !
AMSTRAD INCROYABLE !
GARANTIE JUSQU'A LA PORTE
MICROGOGO A PARIS !
MICROGOGO désormais à Paris avec ses grands salons. Et comme toujours, MICROGOGO marche toujours moins cher ! Nous venons d'ouvrir deux points de vente à Paris, à côté de ses pompes.
• Ce sont les premiers points de vente en France à offrir aux clients plus sûrs. Vous pouvez maintenant vous y rendre en métro ! Et ce n'est pas tout ! Vous pouvez aussi y diffuser en continu sur écran vidéo les démonstrations de centaines de logiciels. Et aussi vous entraîner vous-même sur les micros de votre choix.
• Nous vous mettrons gracieusement contre 10 disquettes vierges un catalogue de 1 000 pages, soit 1 kilo de port ! Pour les doubles, ce sera 2 kilos de port pour le double, et ce 5 pour cent de vos achats ultérieurement et 50 francs de port.
• MICROGOGO a engagé à la hausse ses tarifs. Nous vous offrons désormais 50 francs de remise sur tout achat supérieur à 1 000 francs. Et nous vous offrons gratuitement la livraison à domicile pour toute commande supérieure à 2 000 francs.
• Nous vous mettrons également contre 10 disquettes vierges un catalogue de 1 000 pages, soit 1 kilo de port ! Pour les doubles, ce sera 2 kilos de port pour le double, et ce 5 pour cent de vos achats ultérieurs et 50 francs de remise sur tout achat supérieur à 1 000 francs. Et nous vous offrons gratuitement la livraison à domicile pour toute commande supérieure à 2 000 francs.
BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE
VOTRE JEU CHEZ VOUS DANS SIX MOIS*
* Si votre jeu n'est pas livré dans les six mois, vous pouvez vous faire rembourser. Mais vous devez le dire à Dieu et à ses anges.
SPECTRUM INCROYABLE !
Tous nos tubes à 1 000 francs
Tous nos tubes à 1 000 francs
Tous nos tubes à 1 000 francs

TRADUCTION MANUELLE

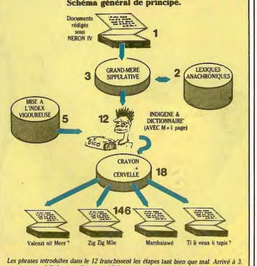
L'ordinateur est capable de traduire un mot sur deux, et encore.

L'ordinateur est-il capable de traduire ? Oui, mais un mot sur deux seulement. Ce qui est bien gênant dans certaines circonstances. Par exemple, Monsieur D. qui passait des vacances tranquilles à Marrakech (Maroc) s'est vu proposer, dans les souks de la ville,"un petit coup ?" par l'ordinateur d'une vendeuse de plateaux de cuivre embouti. Il venait de répondre positivement aux avances de la belle quand les cris du mari furieux le ramenaient à la raison : on lui proposait simplement un beau petit plateau de cuivre sans bosse et sans coup. L'ordinateur de la charmante marocaine avait oublié quelques mots en route ! Monsieur D., fort marri de l'aventure, jura, mais un peu tard (à quatre heures trente du matin, très exactement, heure de sa sortie de la prison de la ville) qu'on ne l'y prendrait plus. Il allait inventer la traduction manuelle.

L'écriture et la mise en route du MLPS (Manual Language Processing Systems) prit presque trois ans à son auteur. Seulement trois ans, devrions-nous dire, puisque le système de CAC (Conception Assistée par Crayon) lui permit de gagner un temps précieux et de diminuer ainsi le temps de conception par 2,569. Le MLPS est maintenant opérationnel à 90 %, il ne reste guère que les voyelles et les consonnes à traiter ; tous les autres problèmes ont été résolus par NERON IV et SYSON II, les deux sous-programmes manuels qui traitent simultanément les doubles croches et les phonèmes de la langue française. Restent aussi quelques difficultés pour le chinois, l'arabe, le coréen et le japonais, mais les solutions sont proches, il suffit de trouver un bon autochtone qui parle français, ce qui est tout de même plus facile que de s'essayer à une langue de sauvage dont le sens de l'écriture - de bas en haut ou de droite à gauche - est imbittable pour un européen moyen.

Le tableau qui illustre le module de transfert est suffisamment compliqué pour que nous n'ayons pas à l'embrouiller. M.D n'y a jamais rien compris et il semble difficile dans l'état actuel des choses de faire plus compliqué et moins compréhensible. Le nombre de flèches est d'origine. (Figure 1) Les principes de fonctionnement de NERON IV et de NERON II sont illustrés dans la figure 2. Là encore, pas de mystère. M.D prend un crayon et une feuille de papier quadrillé. Il relève les mots dans une langue étrangère qui constituent généralement une phrase, voire un paragraphe entier et c'est là qu'intervient la grande invention : le dictionnaire bilingue. Pour chaque mot étranger, le module 3 donne une traduction exacte du mot en français. Il ne reste plus au module 4 qu'à écrire cette traduction sur le module 5 et à recommencer la boucle. Simple mais génial. L'interprétation, la grammaire et le trisaïeul de M.D sont l'objet des études actuelles de M.D. Gageons qu'elles vont aboutir Dieu sait où.

NERON IV
Schéma général de principe.



Les phrases introduites dans le 12 franchissent les étapes tant bien que mal. Arrivé à 3, deux possibilités sont offertes : le 12 écrit un petit mot avec le 18 en choisissant des langues en 146. La demoiselle non représentée, est libre d'accepter ou de refuser.

CAHIER DE PROGRAMMES

LANGAGE NATUREL

```
100 '**************************
110 '*                        *
120 '* INTERPRETEUR DE        *
130 '*                        *
140 '*    LANGAGE NATUREL     *
150 '*                        *
160 '*                        *
170 '* (c) Gustav Zkytrikzshx *
180 '*                   1986 *
190 '*                        *
200 '**************************
210 '
220 '
230 '
240 'Ce programme est ecrit en
250 'basic standard et peut etre
260 'aisement adapte sur toutes
270 'les machines.
280 '
290 '
300 '
310 INPUT A$
320 PRINT "Syntax error"
330 GOTO 100
```

100-200	Nom de l'auteur, avec mention du titre du programme et de l'année de conception.	310	Entrée d'une phrase ou d'un mot.
210-230	Remarques.	320	Cœur du programme : analyse, mise en mémoire, création d'une matrice, appel de la sous-routine de stockage et affichage de la réponse.
240-270	Note indiquant que le programme est écrit en basic standard et qu'il est aisément adaptable sur toutes les machines.	330	Demande d'acquittement et retour au début du programme.
280-300	Remarques.		

CALCUL DES DATES

```
10 '**************************
20 '*                        *
30 '* NAISSANCE              *
40 '*                        *
50 '*    Par                 *
60 '*                        *
70 '* D.Sebbogue             *
80 '*                        *
90 '**************************
100 '
110 '
120 '
130 INPUT "Quel est votre nom";NOM$
140 PRINT "Bonjour, ";NOM$
150 INPUT "Quelle est votre annee de naissance";AN$
160 INPUT "Quel est votre jour de naissance (ex:12)";JO$
170 INPUT "Quel est votre mois de naissance (ex:03)";MO$
180 PRINT"Quelle est l'initiale du jour ou vous etes ne ?"
190 INPUT "Ex: L (Pour Lundi, etc.)";IN$
200 IF IN$="A" THEN GOTO 460
210 IF IN$="B" THEN GOTO 460
220 IF IN$="C" THEN GOTO 460
230 IF IN$="D" THEN GOTO 700
240 IF IN$="E" THEN GOTO 460
250 IF IN$="F" THEN GOTO 460
260 IF IN$="G" THEN GOTO 460
270 IF IN$="H" THEN GOTO 460
280 IF IN$="I" THEN GOTO 460
290 IF IN$="J" THEN GOTO 640
300 IF IN$="K" THEN GOTO 460
310 IF IN$="L" THEN GOTO 500
320 IF IN$="M" THEN GOTO 520
330 IF IN$="N" THEN GOTO 460
340 IF IN$="O" THEN GOTO 460
350 IF IN$="P" THEN GOTO 460
360 IF IN$="Q" THEN GOTO 460
370 IF IN$="R" THEN GOTO 460
380 IF IN$="S" THEN GOTO 680
390 IF IN$="T" THEN GOTO 460
400 IF IN$="U" THEN GOTO 460
410 IF IN$="V" THEN GOTO 660
420 IF IN$="W" THEN GOTO 460
430 IF IN$="X" THEN GOTO 460
440 IF IN$="Y" THEN GOTO 460
450 IF IN$="Z" THEN GOTO 460
460 PRINT "Vous vous etes surement trompe. Il"
470 PRINT "n'existe pas de jour commecant par"
480 PRINT "cette lettre. Recommencez."
490 GOTO 10
500 PRINT "Vous etes ne un Lundi."
510 END
520 PRINT "Etait-ce un Mardi (1) ou un"
530 INPUT "Mercredi (2)";MM$
540 IF MM$="0" THEN 720
550 IF MM$="1" THEN 750
560 IF MM$="2" THEN 770
570 IF MM$="3" THEN 720
580 IF MM$="4" THEN 720
590 IF MM$="5" THEN 720
600 IF MM$="6" THEN 720
610 IF MM$="7" THEN 720
620 IF MM$="8" THEN 720
630 IF MM$="9" THEN 720
640 PRINT "Vous etes ne un Jeudi."
650 END
660 PRINT "Vous etes ne un Vendredi."
670 END
680 PRINT "Vous etes ne un Samedi."
690 END
700 PRINT "Vous etes ne un Dimanche."
710 END
720 PRINT"Vous vous etes surement trompe. Tapez"
730 PRINT "sur 1 ou 2."
740 GOTO 10
750 PRINT "Vous etes ne un Mardi."
760 END
770 PRINT "Vous etes ne un Mercredi."
780 END
```

10-120	Commentaires
130-780	Programme

INFOS

ARTIFICIEL, PAS INTELLIGENT

A quarante-neuf ans, Monsieur Nd'ibari Bwonbo admire beaucoup Noah, notre sympathique champion de tennis qui, comme lui, est d'origine camerounaise. A l'instar du célèbre champion, Nd'ibari aurait pu devenir célèbre grâce à un programme informatique génial sur TRS 80, modifié 82. Son système expert sur cette machine ultra-moderne aurait pu faire un malheur et conquérir l'Europe avant de séduire les Américains. Malheureusement, Monsieur Nd'ibari Bwonbo n'existe pas, il n'a donc rien conquis du tout.

LES VENTES URSS DANS LE DÉTAIL

En URSS, les ventes en détail de micro-ordinateurs en février 86 ne se sont pas réparties.

GROSS APPLE

Apple prépare en grand secret un nouvel ordinateur. Doté de 128 Ko de RAM, il comportera un écran monochrome intégré et un lecteur de disquettes de 3 1/2 pouces. Le nom retenu pour cette magnifique machine conçue par les grands génies d'Apple n'est pas encore définitif mais nos reporters, sur sa piste depuis 3 ans, ont pu profiter d'une indiscrétion et apprendre son nom de code : "Macintosh".
Gageons que cet ordinateur fera encore une fois franchir un grand pas à la micro-informatique comme l'on déjà fait les précédents Apple, grandissime marque d'ordinateurs. Sortie probable septembre 1986.

Pépé Louis

Nd'ibari Bwombo, créateur artificiel de rien du tout avec personne. Son Système Expert ne tourne sur rien.

"AMSTRAD" SOUS SURVEILLANCE

Une nouvelle marque à surveiller : Amstrad. Pour l'instant, il semble que le CPC 464 soit le seul modèle de la marque qui, rappelons-le, n'est pas aussi bien qu'Apple et qui n'a sûrement pas autant d'avenir que ces célèbres machines. On se demande même si c'est vraiment un ordinateur tellement ce n'est pas un Apple. Un conseil : achetez plutôt un Apple, vous pourrez y faire tourner les logiciels géniaux de Froggy Software qui fonctionnent parfaitement bien sur Apple et seulement sur Apple. Vive Apple.

LA GRENOUILLE S'ÉVEILLE

"Même les petits zenfants ont une quéquette", c'est le titre évocateur du nouveau logiciel des petits génies de Froggy Software pour ces magnifiques ordinateurs que sont les Apple IIe et Apple IIc. Ce soft a toutes les qualités : graphisme exceptionnel, rapidité de chargement, humour insoutenable, prix de vente bénéficiant d'un rapport qualité/prix fantastique et emballage luxuaire. De plus, et c'est important de le souligner, Froggy Software est le seul éditeur au monde à perpétuer la tradition de la fabrication des logiciels à la main. En effet, toutes les encoches permettant d'utiliser les deux faces d'une disquette simple face sont faites à la main avec de vieux ciseaux rouillés. De même, la duplication des programmes est effectuée avec un seul lecteur de disquettes et par l'intermédiaire de Locksmith 1.0, seule version de copie que tolère ces traditionalistes. Une seule concession au modernisme : Pépé Louis a racheté un lot de pochettes plastique à son boucher pour emballer ses logiciels.
Ah, qu'ils sont beaux, qu'ils sont chouettes les logiciels de Froggy Software, qu'ils tournent bien sur Apple IIe et sur Apple IIc.

CONCOURS MICRO VEAU, GRENOUILLE LOGICIEL

Un intéressant concours de logiciel est organisé pendant l'été. Il s'agit d'écrire un programme qui reprenne le thème du célèbre "PENDU". Pour participer, rien de plus simple : vous écrivez un programme de Pendu sur n'importe quel ordinateur pourvu qu'il s'agisse d'un Apple, vous l'envoyez à Micro Veau et il ne vous reste plus qu'à attendre le déluge. Le gagnant sera publié dans Micro Veau et remportera le premier prix : une magnifique calculette presque neuve offerte par l'abbé Pierre. Les autres gagnants seront publiés dans Micro Veau et recevront une cassette vierge et neuve offerte par le Secours Populaire. Ce concours est organisé par Apple (Dieu le garde), Froggy Software, Jean Louis le Breton et Micro Veau.

TOULOUSE 97.4 CM
PERPIGNAN 94.1 CM
NICE 91.9 CM
NANCY 102.8 CM
MONTPELLIER 91.9 CM
LILLE 97.3 CM
GRENOBLE 98.8 CM
CÔTE BASQUE 102.7 CM
CARCASSONNE 94.1 CM
BORDEAUX 103.2 CM
AVIGNON 98.2 CM
ANNECY 102 CM
ARCACHON 102.9 CM
AGEN 103.8 CM
TARN 97.5 CM

TRUCS ET ASTUCES

MAC ABANOCANADA

ANIMONS DANS LA JOIE

Si vous désirez aller plus loin que le simple allumage de votre Macintosh essayez ceci : déplacez le petit boîtier (improprement appelé "souris" avec la main, jusqu'à ce que le curseur se place sur un des petits carrés soulignés d'un nom qui sont sur l'écran. Appuyez ensuite deux fois sur le cliquet qui se trouve sur le boîtier : vous aurez la surprise de voir quelque chose se passer à l'écran.

```
5 REM (c) L O.S. et l'auteur.
10 REM Voici un programme qui nécessite au minimum
15 REM un Mac 512 Ko. Attention: ne vous trompez
20 REM pas dans les datas, ça pourrait e^tre
30 REM fatal. C'est un générateur de programmes.
40 REM Lancez-le, il créera des modules tout seul.
50 DATA 3, 235, 24. 95, 34, 27, 28, 68, 92, 92, 71
60 DATA 1, 48, 59, 1, 1, 1, 09, 845, 72, 42, 52, 85
70 DATA 15, 83, 73, 51, 72, 4, 672, 41, 543, 773, 754, 4
80 DATA 1-2-3, 5, 7, 1, 44, 52, 1, 75, 73, 72, 23, 904, 94
90 DATA 1, 0, "", P, R, I, N, T, "", B, O, N, J, O, U, R, ""
100 DATA 2, 0, "", G, O, T, O, "", 1, 0
110 DATA 3, 0, "", R, E, M, ""
120 DATA 4, 0, "", E, N, D
```

IBM ET COMPATIBLES

LANGAGE NATUREL

Voici cette semaine un petit listage en Kouk II. Ce langage n'est que rarement utilisé, à tort, puisque c'est l'un des plus puissants de sa génération. Ce programme utilise les principes généraux de l'intelligence artificielle. Il sera capable de répondre à n'importe laquelle de vos assertions !

```
début : entre (phrase)
echo (phrase)
compare (phrase, Lotus 1-2-3)
si egal branche aff :
compare (phrase, péritel)
si egal branche aff2 :
compare (phrase, bug)
si egal branche horreur :
compare (phrase, DOS)
si egal branche horreur :
affiche : echo 'je ne comprends pas
va début
aff : echo 'bravo, c'est un bon programme
va début
aff2 : echo 'c'est un terme impropre
va début
horreur : echo 'ce terme n'existe pas en français
echo 'veuillez vous reporter aux dossiers de l'Afnor
echo 'pour les équivalences.
stop
```

UN PEU PLUS LOIN SUR LOTUS 1-2-3

Les heureux possesseurs de Lotus 1-2-3 peuvent essayer la manœuvre suivante : introduisez la disquette de Lotus 1-2-3 dans le lecteur de disquettes de votre ordinateur, et allumez ce dernier. Au bout d'un moment, vous aurez la surprise de voir apparaître tout un tas de petits signes qui veulent probablement dire quelque chose, mais c'est en anglais, alors on ne comprend pas. Ce qui réduira enfin au silence les détracteurs de Lotus 1-2-3 qui prétendaient que ce programme ne savait rien faire !

PHILIPS 8235

Le Philips VG 8235, intéressant micro-ordinateur faisant l'objet d'une magnifique publicité sur la quatrième de couverture de cette même revue, nous ne pouvons que nous rendre à l'évidence. Malgré l'engouement du public pour des ordinateurs qui n'ont pas la bonne idée de faire de la publicité dans le plus grand journal d'informatique du monde, Philips est certainement le premier constructeur qui présente une politique commerciale claire : Philips fait de la publicité dans SVC. C'est LA Machine que le marché francais attendait. Chacun connaît la réussite totale des Philips VG 5000 (qui a eu droit à une intéressante campagne de publicité à la télé et dans certains journaux d'informatique). De même, le succès du MSX 1 n'est plus à vanter, surtout celui de Philips et nous ne pouvons que vous encourager, revendeurs et utilisateurs, à vous procurer d'urgence un ordinateur de cette marque au budget de pub intéressant.

Les véritables ambitions de Philips

C'est le micro-ordinateur le plus crédible de l'histoire du standard MSX. D'autres questions ?

Yann Zekid.

VG

BOUM-BOUM SOFT

DES DISQUETTES A l'APPEL

Non mais...les rumeurs ont la vie longue qu'elles soient justifiées ou pas. François Bonteint d'Amstrad, notre sympathique annonceur (pages 26, 27, 63, 136, 137, 139) riposte :"nous avons vendu un paquet de diskouettes et c'est pas fini." Il en reste des tas de diskouettes, des montagnes, que dis-je,des montagnes...des caps, des pics, des péninsules. Au bas mot : un paquet en stock. Que l'on se rassure chez les gogos malgré les bruits d'une certaine presse caca-boudin.

GUILLEMET C'EST LAID

Dans la rubrique "quoi de neuf, cher annonceur de publicité?", Guillemet international, notre docteur ès logiciels et sympathique annonceur des pages 50 et 67 annonce l'arrivée de magnifiques logiciels qui chargent 456 fois plus vite que la lumière et qui sont indispensables pour votre survie et surtout pour la nôtre. Vous trouverez les magnifiques annonces habituelles de Guillemet dans ce numéro (pages 50 et 67, rappelons-le) mais, au cas ou vous auriez mal compris, nous vous rappelons son adresse : Guillemet International, boîte postale anonyme.980132 La Galaxie. Ne paniquez pas si vous ne trouvez pas le Hit-parade habituel de Guillemet International, il sera là en Septembre. N'oubliez pas le rendez-vous avec Guillemet international.

LA FRANCE S'INTERIORISE

Les logiciels de Machin Diffusion traversent la manche et les magasins de Conconul escaladent les montagnes allez donc chez eux juste après avoir admiré leurs magnifiques listes de prix, page 8 et 9. Coconul Informatique, des boutiques partout et surtout une, à Paris.

BATON A JOUIR

La grande famille des petits bâtons à plaisir bien durs et bien chers s'agrandit tous les jours. Le dernier venu se distingue par une vitesse de tir réglable pour un confort accru dans l'action. Si, si : confort accru. Le Joystick en question est en vente chez le sympathique Microhistoire qui, d'autre part, nous fait une très belle publicité en page 24 et 25. Microhistoire, page 24 et 25 et 14 rue de la Poisse. 75022 Paris. Tél: (1) 44 44 44 00

LORIHOR : "JE VENDS"

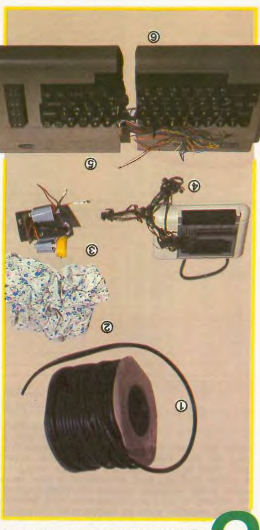
La distribution de logiciels pose toujours les mêmes problèmes. Albert Lorihor a eu une idée : "Vous avez beau intervenir à la source, ces enfoirés se demerdent toujours pour se procurer des softs anglais malgré les refus de vente. Et ensuite, ils me cassent les prix, mais comment font-ils ? J'ai pourtant essayé de faire tout ce que je pouvais. Il ne me reste plus qu'à me lancer dans la cassette vidéo."

Albert Lorihor envisage donc d'augmenter encore son gros budget de publicité dans Kilt. Les pages 52, 56, 58, 88, 89, 120, 150 et 151 qu'il a achetés dans ce numéro ne lui suffisent plus : à la rentrée, il a réservé toutes les pages du journal. Commandez lui donc des logiciels, ça l'encouragera à acheter d'autres pages de publicité dans d'autres journaux. Lorihor, US God et Tutti Quanti, Chateaneuf (ou Chateauneuf des grosses ou BP anonyme ou ZI des mousquetaires, c'est pareil. De toute façon, vous mettez Logiciels dans le Midi, ça arrive chez lui.)

SAV PEUT PEU

Elétron est vachement sensible aux problèmes posés par le Service après vente. Depuis un mois, il assure donc lui même, en moins de six mois, la réparation de tous les micros. Attention, pas les Amstrad, pas les Commodore, pas les Atari, pas les Sinclair, pas les Sharp, pas les Oric, pas les Apple, pas les MSX, pas les Thomson, pas les Philips et pas les Casio. Pour les autres, comptez un délai supplémentaire de 7 à 8 ans. A part ça, Elétron nous fait une très belle page double (36 et 37) et il compte bien sur vous pour lui envoyez quelques commandes. Surtout pour Atari ST et Commodore Amiga pour lequel ses listes de softs sont inversement proportionnelles à la disponibilité des logiciels. Elétron, tron-tron.

COMMODORE FOLIES



1 - Moniteur CBM 300 M. Câble blindé pour relier n'importe quel ordinateur de la gamme avec l'antenne de toit de votre immeuble. Grâce à cet accessoire, l'écran de votre moniteur sera enfin animé de jeux passionnants. A recommander : "Les jeux de 20 heures" sur FR3 et "Intervilles" qui vient de refaire son apparition avec Guy Lux en chair en en os. Livré en bobine de 100, 200 et 300 mètres. Un modèle avec échelle de corde et boîte à pharmacie sera disponible dans 5 ou 6 ans.
Prix : **6 990 F** ttc.

2 - Bermuda ayant appartenu à Kléber. Définition 345 pixels.
Prix : **3 490 F** ttc.

3 - Zigoulgoul parfaitement inutile mais néanmoins complètement indispensable à tout commodoriste qui se respecte.
Prix : **4 999 F** ttc.

4 - Modèle original de magnétophone à cassette Commodore des années 20. Garantie de non-chargement rapide de n'importe quel programme, avec ou sans turbo. Déroule automatiquement la bande magnétique à côté du magnéto. Existe sans alimentation électrique pour plus de sûreté.
Prix : **Cher F** ttc.

5 - Clavier AZER, entièrement automatique et complètement cassé.
Prix : **1 999 F** ttc.

6 - Clavier TYUIOP, entièrement cassé et complètement automatique.
Prix : **1 999 F** ttc

5 et 6 - Clavier AZERTYUIOPQSDFGHJKLMWXCVBN, livré en kit avec fer à souder, colle à prise lente et fils électriques de toutes les couleurs du plus bel effet.
Prix : **5 999 F** ttc.

Jean-Loup Peugeot

Créateurs d'entreprise ou concepteurs de logiciels, grossistes ou boutiques, le parcours exemplaire des milliardaires de la micro-informatique.

DEVENEZ MILLIARDAIRE GRÂCE À L'ORDINATEUR

Depuis 5 ans, une nouvelle race d'entrepreneurs talentueux a vu le jour. Riches et célèbres à 18 ans, ils sont PDG 6 mois plus tard et en faillite dans les 15 jours qui suivent. Les éditeurs emboîtent le pas et les boutiques de Micro suivent le mouvement. Les dépôts de bilan volent. Il reste des places à prendre...

Bien sûr, vous jouez tous au loto. Quelle autre activité pourrait vous faire autant rever de fortune rapidement acquise, de yacht somptueux, de voiture de luxe et de superbes créatures se lovant autour de vous ? Certains se figurent encore que la Micro peut rapporter de l'argent à qui que ce soit ! Mais les intelligences non-artificielles savent bien que la micro ne vaut pas une rondelle de foie gras. Songez que depuis quelques années, les éditeurs se sont raréfiés au point que certains micros ne trouvent plus logiciel à leur pied. C'est le cas d'Apple par exemple, pour lequel les faillites d'éditeurs ne se comptent plus aux Etats-unis. Les bouti-

DOSSIER

LANGAGE NATUREL ET ÉVOLUTION

Depuis l'aube des temps, l'homme cherche à se créer un double. Laissant de côté les tentatives empiriques du Baron de Frankenstein et autres charlatans, les chercheurs d'aujourd'hui se tournent vers le langage naturel, qui comme les tomates du même nom, offre l'avantage d'être accessible à tous. Un nouvel avenir qui s'ouvre aux constructeurs.

En 1952, à Berkeley, un professeur que ses collègues prenaient pour un fou s'acharnait sur un vieux Crabax 20 (20 pour... 20 Ko de MEV ! Bien des hobbyistes actuels seraient étonnés de la faible capacité de ces grands ancêtres...). Il tentait alors de créer un interpréteur qui lui permettrait de dialoguer avec la machine sous une forme simple. Ses progrès étaient tels qu'il arrivait à indiquer à la machine en un seul mot qu'il voulait que son programme démarre après avoir restauré les pointeurs, nettoyé la mémoire et effacé l'écran.
Ce mot, c'était RUN.

8000 ANS DE PROGRES !

Aujourd'hui, ce professeur, dont les résultats ont servi deux générations de chercheurs, est mort. Mais son esprit plane encore dans les processeurs : il est à l'origine de tous les langages utilisés actuellement, du Prolog au macro-langage de Lotus 1-2-3. Le but d'un interpréteur étant toujours de se rapprocher le plus possible de l'esprit humain, on peut légitimement considérer que le KBX27 est celui qui est le plus à même de garantir au néophyte la facilité d'emploi dont il rêve. Ainsi, si l'on examine un listage en KBX27 :

```
(ogo (x (trans)
 (sub tromp
 (ogo ogo)
 (gogo))
 (ogoba galou galou
 (mambo ogo (x) ogo)))
 ((sub ogo
 ((((balou ogo galou))
 (bouga (y) bouga ouago))))
```

On s'aperçoit au premier coup d'œil que n'importe qui est en mesure de comprendre instantanément le déroulement du programme. Mais ce n'est pas encore le nec plus ultra.
Actuellement, les recherches portent sur le langage naturel absolu, celui qui permet de dialoguer en bon français. Et étrangement, les pays les plus avancés dans cette quête ne sont ni les USA, ni le Japon, ni même l'Allemagne ou l'Angleterre : il s'agit de la France et de l'Albanie, qui travaillent conjointement. En France, c'est le Bureau d'Etudes pour le Développement et la Recherche de la Sécurité de l'Emploi pour les Chercheurs en Intelligence Artificielle, et en Albanie, c'est le Czrsakatak Brukovek Pniketzk lo Znyktzrskxo.
A eux deux, ils ont déjà réussi une performance extraordinaire : le programme qu'ils ont mis au point (sur Trynskzkxy 64, une machine albanaise) comprend d'ores et déjà 50.000 mots, peut répondre à pratiquement n'importe quoi et établit automatiquement des corrélations entre les diverses assertions qu'il reçoit. Ainsi, si un opérateur tape la phrase : "Broževnek suvarek triknykzxwj proutzk", l'ordinateur affiche instantanément : "Syntax error". Seul problème restant à résoudre : le programme ne comprend pour l'instant que l'albanais et - étant doté d'une faculté de choix, une certaine forme d'intelligence - il est têtu comme une mule et refuse obstinément de répondre autre chose que "Syntax error". Selon le professeur A. Chômeur, qui participe au projet, ce problème sera solutionné d'ici 15 jours.

Jean-Charles Saint-Krust

Bibliographie : Dictionnaire Français-Albanais, Albanais-Français (éd. Ztrukavniekzxj, 1823). Babar et ses amis (éd. Tests, 1986).

Edito

J'ai fait un petit calcul pour m'amuser. Depuis le début de Micro-Veau, nous vous avons fait gagner des sommes folles, près de trois milliard de centimes. Ce qui fait, en moyenne, beaucoup plus qu'un certain journal hebdomadaire que je ne nommerai pas mais dont le nom commence par "H" et fini par "L". Pour vos bons de participation, ne vous inquiétez pas, ils sont d'abord partis à Plougastel, puis chez Nd'ibari et c'est le Basque qui les a finalement récupérés pour caler son armoire bretonne. Nous avons aussi eu quelques problèmes avec le programme SOS FIX pour lequel le listing n'a pas été monté... Faites attention aux adresses. De plus, quelques lignes ont sauté dans le programme PACMAN pour MSX de Yves Yaka (Cahier N°7). Le programme tourne quand même sans ces lignes et on se demande bien à quoi elles peuvent servir. Voici ces lignes accompagnées de nos excuses les plus plates.
P.S. Nous ne pouvons pas communiquer les adresses des auteurs de programme, elles sont sous l'armoire bretonne.

```
1 REM
2 REM
3 REM
```

François DUBOURSIN

FICHE PROGRAMME

TRS 80

COUILLON

Langage : Basic

Damien Chose.
Deux ans. En nourrice chez Madame Germaine Trouchu, gardienne d'immeuble (et pas "concierge" !). Programme depuis deux ans et demi. Il envisage une carrière de pompiste. Ses loisirs : la tété.

Voilà un programme qui va enchanter tous les amateurs polis du matin. Pour les amateurs polis du soir, il suffit de modifier la ligne 60 en remplacant J.O.U.R par S.O.I.R.

```
10 REM
20 REM
EFFACEMENT DE L'ECRAN
30 CLS
40 REM
50 REM DEBUT
   DE PROGRAMME
60 PRINT"BONJOUR"
70 REM
80 REM FIN DE PROGRAMME
90 END
```

AMSTRAD

AMSFICHEDEMOI

Langage : Basic

HERVÉ SCIE GAGNE UNE PRISE DIN

Herve Scie de Labranche.
Vingt-huit ans, effectue actuellement un stage à la Santé. Hervé programme depuis cinq ans et consacre douze heures par jour à l'informatique. Dans sa cellule, il n'a pas grand-chose d'autre à faire. Il envisage une carrière d'ingénieur en informatique spécialisé en système d'alarme.

On trouve pas mal de logiciels de gestion de fiches dans le commerce et ça commence à bien faire, les gestions de fiches. Mais, que voulez-vous, faute de grives.... Ce programme est un programme et, pour un cahier de programmes, nous n'avons pas d'autre solution que de passer des programmes, fussent-ils des gestions de fiches ou des biorythmes.

```
10 INPUT"Quel est le numero de la fiche";X
20 PRINT"Vous avez choisi la fiche";X
30 GOTO 10
```


DOSSIER

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	GRAPHISME	RICHESSE COMBAT	POSSIBLE COMBAT	DIFFICULTE COMBAT	EROTISME TORRIDE	INTERET	PARU DANS KILT
ALTERNATE COURANT	GAGASOFT	VG 5000	******	******	******	******	******	******	NON
DANSE DEVANT LE BUFFET	FUCK'IN	VG 5000	******	******	******	******	******	******	NON
LA TRIPOTEE DU PEPLUM	EPIQUE	VG 5000	******	******	******	******	******	******	NON
PERMENGANATE	ENFLÉGRAMES	VG 5000	******	******	******	******	******	******	NON
PHANTAISIE SEXUELLE	S.A.L.O.P	VG 5000	******	******	******	******	******	******	NON
ESTRON	S.C.A.T.O	VG 5000	******	******	******	******	******	******	NON
SANDOWPIPE	O.U.I	VG 5000	******	******	******	******	******	******	NON
SALOPERIE I, II ET III	EDDYSOIBON	VG 5000	******	******	******	******	******	******	NON
THE DÉTALE	ELECTRONICS COUAC	VG 5000	******	******	******	******	******	******	NON
THE PIGEONS	CRAIGNOS SOFTWARE	VG 5000	******	******	******	******	******	******	NON
THE STANDING CLONE	ELECTRONICS POUAH	VG 5000	******	******	******	******	******	******	NON
HONGA I,II,III et MDLCVIX	PAPA SYSTEMS	VG 5000	******	******	******	******	******	******	NON

MICRO STAR

Transuzette

Sauver de la mort une jeune et belle princesse, quoi de plus bandant ? Et tant pis si, après deux ans de frustation, elle se révèle comme une véritable bête sexuelle à vous pomper jusqu'à la mœlle des os. L'ambiance est bien rendue, le vocabulaire intime de Suzette correct et les graphismes restent sympathiques sans atteindre les sommets de Gorge profonde, intouchable. (Manchot software)

Type : ________ Cul
Intérêt : ________ ******
Graphisme : ________ ******
Animation : ________ ******
Bruitage : ________ ******
Prix : ________ Cher

Baratin Time

Une de vos clientes en veut à vos charmes. Ce n'est pas qu'elle soit particulièrement belle, mais du moment que c'est elle qui drague et que c'est gratuit. Alors cela vous démange. Et vous ne pouvez pas vous retenir de lui sauter dessus et de lui.... Et là, la censure anglaise intervient et deux magnifiques "X" multicolores barrent l'écran de votre ordinateur qui est complètement planté. Cette aventure polissonne de Passifvision brille par son érotisme torride et nous à la rédaction on aime (Passifvision)

Type : ________ Cul
Intérêt ________ ******
Graphisme ________ ******
Animation ________ ******
Bruitage : ________ ******
Prix : ________ Cher

Fahrenheit 555

Adaptation du roman érotique de Chritine Soufflet de Forge, Fahrenheit 555 a déjà une certaine carrière derrière lui sur Machbrô II. L'adaptation sur Amstrad se devait donc de rattraper son modèle, voire de le dépasser. C'est la raison pour laquelle, Henri Covert, l'adaptateur du programme sur Amstrad 5512, s'est lancé à sa poursuite, ventre à terre. Commencée en Ferrari, la course folle s'est poursuivie en moto Honga 1200, puis en planche à voile, en patins à roulettes Turbo 16 soupapes pour se terminer à cheval. Le cheval arabe pur-sang d'Henri Covert ayant brusquement décidé de rentrer au pays, le sympatique héros de cette aventure ne se laisse pas décourager et c'est juché sur un magnifique fauteuil chippendale en cuir fauve qu'il essaye désespérément de rattraper son ainé. A vous de l'aider à franchir cette dernière étape en agitant votre joystick comme un malade que vous êtes.

Type : ________ Connerie
Intérêt : ________ ******
Gatisme ________ ******
Animation : ________ ******
Bruitage : ________ ******
Prix : ________ Cher

Temple of Atchoum

Les trois volets du jeu de rôle auraient du être réunis dans ce logiciel. Il aurait fallu trouver le secret de la légende, de la fortune et des nanas. Ce qui n'est possible qu'avec force et expérience ou éventuellement avec le loto. Malheureusement, l'équipe de programmeurs de cette fabuleuse trilogie a pris un grand coup de froid avec cette saloperie de climatisation qu'ils venaient de se payer sur le compte des avances sur royalties versées par Epique, l'éditeur bien connu. Enrhumés, toussant, crachant et expectorant partout, ils se sont arrêtés à la ligne 70 du programme basic qu'ils avaient commencé un an plus tôt.

Type : ________ Arnaque
Intérêt : ________ ******
Graphisme ________ ******
Animation : ________ ******
Bruitage : ________ ******
Prix : ________ Cher

LE DEMANDEZ PROGRAMME

Notre gagnant du mois, Moudubou

Ne cachez plus vos talents ...... Envoyez-nous un programme inédit que vous avez écrit et vous gagnerez peut-être une misère. Plus le programme est long, mieux c'est : la bourse n'est pas fonction du nombre de pages publiées. Surtout pas.

ENSEMBLES DE BERTHES

Dans notre numéro d'avril, nous vous proposions de découvrir les courbes de Berthe. Celle-çi ayant un peu abusé de la choucroute, ses courbes sont nettement moins esthétiques et les âmes sensibles pourraient s'offusquer de ses rondeurs. Nous vous proposons donc des améliorations mathématiques en lieu et place des *fesses de Berthe. Henri-Edouard de la Maréchaussée nous propose* un intelligent $X N+1 = (X2\text{-}Ws(A)+AZ)$ et, tenez-vous bien, une amélioration fantastique $X A+4 (X^2 + Z^2)+Zn$ qui rend le dessin si amusant que nous n'avons pu résister à l'envie de le reproduire (figure 1) dans nos nobles colonnes de N°1 de la micro. Nous reproduisons également (figure 2) le $(X + Y)^2 (Zn + Az)^2 = X(Zn) - Az^2 + 2 Xn^2 - Zn (A)$ de Pierre-Jean de la Fumistière qui accentue sensiblement le double échappement en frise de la courbure droite de l'ensemble juxtaposé de Berthe.

Figure 1 : une faible valeur du parametre X modifie tout. Amusant, n'est-ce pas ?

Figure 2 : La même courbe obtenue d'un autre coté. L'amélioration est sensible.

LOGICIELS *l'été*

LES COCHONNES DE LA MICRO

Toujours sur la brèche, les journalistes de Micro-Veau sont partis sur les plages pas si désertes que ça en période estivale. Leur machine et leurs logiciels sont évidemment restés à l'hôtel, mais ils vous en parlent quand même.

COMPATIBLES PC

Dans la serviette de plage de *Michaëlle Touvenant* (90,60,90) VOLTEXT 2000 et WX CON

Ce dont au sujet duquel je m'en va vous causer, c'est un logiciel qu'il tourne sur ma bécane. Il est bon et c'est pour ça que je vous dis que la documentation qu'elle est fournie avec est adaptable sur les IBM PC. Surtout la partie WX CON où on branche le téléphone dessus avec un fil (de téléphone). Pour le traitement de texte, même si je perds la documentation fournie par Microtruc, je m'en fous parce qu'avec le temps qu'il fait et les beaux mâles qui traînent sur la plage, tous pectoraux dehors, j'ai autre chose à traiter que les textes. Je vous ai mis ma photo de moi sur la plage l'année dernière parce que j'ai pas trouvé de photo de quand j'étais petite. J'oubliais : je suis flemmarde et j'aime ça. Poupoupidou.

Cette petite canaille finira mal, aucun doute là-dessus

JEUX

LES NOUVEAUTES DU MOIS

SPACE INVADERS
(VG 5000)

Un nouveau jeu au principe original. Il sagit de tirer sur des envahisseurs extra-terrestres avec un canon laser. 150 F. Vu chez Coconul.

TUTURE
(Alice 32)

Le sous-titrage est éloquent : "Un jeu de voiture". Entrez dans le pays des jeux de voiture avec ce jeu de voiture nouveau. CRL Gloup. 650 F. Vu chez Coconul.

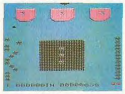
CLOWN
(Alice 32)

Encore un nouveau jeu très original dont nous n'avons pas très bien compris le principe. Un test nous permettra de découvrir à quoi peuvent bien servir le tremplin sur lequel s'evertuent à sauter ces diables de clowns. Vu chez Coconul.

SEAWOLF
(Vic 20)

Enfin une adaptation du célèbre Seawolf pour le nouveau Vic 20. Comme le modèle original qui tournait sur CBM Prout 8000, ce soft ne comporte qu'un seul tableau complètement immobile et entièrement buggé. 3649 F. Vu chez Cocobelœil.

SPACE INVUDERS
(VG 5000)



Un nouveau jeu au principe original. Il sagit de tirer sur des envahisseurs extra-terrestres avec un canon laser. 160 F. Vu chez Coconul.

VOLS
VOUS ETES CHEZ VOUS...
...QUAND SOUDAIN L'OBSCURITÉ SE FAIT !
?
VOUS AVEZ ÉTÉ VICTIME DU GANG DES VOLEURS DE FENETRES !!!
VOUS SORTEZ AUSSITÔT POUR PRÉVENIR LA POLICE ...
...MAIS LE TROTTOIR A DISPARU !
AAAAH!!
VOUS AVEZ ÉTÉ VICTIME DU GANG DES VOLEURS DE TROTTOIRS !!!
VOUS APPELEZ À L'AIDE MAIS PERSONNE NE SEMBLE VOUS ENTENDRE...
ILS ONT TOUS ÉTÉ VICTIMES DU GANG DES VOLEURS DE NOTION D'ASSISTANCE AUX PERSONNES EN DANGER !!!
SOUVENEZ VOUS, MESSIEURS, LES JURÉS, CES MÉFAITS ONT FAIT DES CENTAINES DE VICTIMES !
...ET LE RESPONSABLE DE TOUS CES CRIMES, MESSIEURS-DAMES, C'EST CET HOMME !!
MAIS... QUI MONTREZ VOUS, MAÎTRE ?
!!!
ENCORE UNE VICTIME DU GANG DES VOLEURS D'INDEX !
MAIS QUE FONT TOUS CES GENS ?
ILS SONT VICTIMES DU GANG DES VOLEURS DE PLAQUES DE RUES !!
ET CEUX-LÀ ? QUE FONT-ILS ?
ILS S'ÉTONNENT DE LA COULEUR DU CIEL CAR LE DESSINATEUR VIENT D'ÊTRE VICTIME DU GANG DES VOLEURS D'ENCRE BLEU CIEL !!
POUR FINIR, HEBDOGICIEL VOUS OFFRE LE MOYEN DE GAGNER 10000 FRANCS SANS PEINE NI RISQUE !!
LES CONSIGNES SONT TRÈS SIMPLES, ET TOUT LE MONDE PEUT S'ENRICHIR TRÈS VITE... ÉCOUTEZ BIEN...
VOILÀ : VOUS DE
NOTER CE
couleurs, qui fait qu'il y a
laise quelque part. C'est pas
quoi. En plus, le scénario est
ent destroy - enfin, à sa
ire, c'est pas ci ci je gerbe sur
lic mais plutôt un manque-
aux règles : le héros boit du
mais contrairement aux
détectives, il est beurré en
nence, et il rate tout ce qu'il
end sans élégance - qu'on
ande s'il n'y a pas quelque
truc qui a déraillé. C'est soit
claire, soit la bande crade,
pas être un compromis.
croyais. Jusqu'à ce que je
lburn, quoi. Comme quoi
ais dire fontaine je ne et
suis encore parti à racon-
orte quoi.
ne caisse de
pour ados, une
blonde aux yeux
dans le maniement
armes (non, j'invent
tre par hasard une
che à retrouver sa
aidée en cela par
l'une des extrémit
geon qui fleurit qua
che dans la bonn
naturellement, d
les ont de bonn
loir tuer tout le
décimer les d
toute seule, p
son père, e
libéré une vi
seur, ses a
beaux et le
J'exagère
ment aux
Conan le
que est
ENFER ! VOUS VENEZ D'ÊTRE VICTIMES DU GANG DES VOLEURS D'AVANT DERNIÈRE IMAGE !!!
THIRIET

B.D!

EBDITO

Voilà... J'ai terminé. Deux pages, j'ai eu du mal, y a pas grand chose de bon. Comme tous les six mois, il y a quelques fanzines. J'aimerais bien en mettre plus, faut bien les aider, les pti jeunes, mais c'est des feignasses, ils ne m'envoient pas leurs productions, tant pis pour eux. Le seul qui m'envoie régulièrement un service de presse, c'est 196 cm, que je remercie vivement. Voilà. Je vais pas vous sortir la tartine habituelle sur les vacances, lisez tous les autres éditos du canard, c'est du kif (à moins qu'ils aient tous décidé de dire : "je ne vais pas vous faire la tartine habituelle...". Là, on aurait l'air cons). A bientôt, si les requins me mangent pas (et à ce moment-là, le chœur des éditeurs s'exclame : ô mon Dieu, faites que les requins le mangent !).

Milou.

ZINE 1 (le premier zine)

Ah, le voilà. LE zine. Le plus grand, d'abord. Tous les trois semaines, je trouve le moyen d'en parler. Faut dire que c'est pas un fanzine sur la bd, c'est un fanzine sur Pascal Tourain (qui en est le rédacteur en chef). Ça s'appelle 196 cm (de la taille de son auteur) et c'est l'ouvrage imprimé le plus drôle du monde. D'abord, c'est un des rares à être totalement gratuit. Ensuite, c'est le seul à distribuer des blâmes aux lecteurs qui se comportent mal (qui oublient de féliciter régulièrement Pascal Tourain, qui ne participent pas au journal, qui n'envoient pas de timbres poste...). En plus, Mitterrand est abonné (c'est un scoop, ça. Personne ne l'a encore dit, merci Pascal de me l'avoir confié, je te revaudrai ça (en timbres poste)). Il y a un fan-club Pascal Tourain et un supplément trimestriel, 1960 mm, réservé uniquement aux membres du fan-club. Il y a des goodies : reliures, posters. Et il y a les fameuses manifestations 196 cm qui réunissent les abonnés, avec des jeux, des tombolas...
Et un autre scoop : le numéro de septembre sera donné avec une cassette comportant une chanson, paroles et chant de Pascal Tourain et musique de moi-même, c'est vous dire si ça va être bien. Le meilleur.

196 cm, abonnement gratuit, mais il faut envoyer 10 timbres à 2,20 francs et une lettre flattant bassement Pascal Tourain. 196 cm, c/o Pascal Tourain, 77 rue de la jonquière, 75017 Paris.

ZINE 2 (le deuxième zine)

Ça, c'est Sapristi. Pas n'importe quoi, ils ont remporté l'Alfred du meilleur fanzine 1986 à Angoulême. Beaucoup de bd, des articles sur la bd, des commentaires sur la bd, des avis sur la bd, et d'ailleurs, on y trouve quatre planches de Labiano que vous connaissez puisqu'on a déjà passé quatre de ses planches.

Mais pas les mêmes, hein. On trouve aussi une interview de Walter Minus, quelques planches de Alf et Dan qui sont très bons, des reportages, enfin, plein de trucs. Voilà. C'est bien.

Sapristi, 85 balles pour 4 numéros, on commande à Alain Ledoux, Résidence Laborde Noguez, Apt A8, Rue Alexandre Ribot, 76200 Dieppe. Tel : 35 84 15 97, et au lieu de dire allô, dites sapristi, ça lui fera plaisir.

ZINE 3 (le troisième zine)

Là, c'est pas un fanzine, c'est un grafzine. Il en fallait un, j'ai pris le plus beau : Au sec ! Petit ouvrage de luxe, sur un papier superbe, plein d'images nouvelles. Alors là, les images nouvelles, c'est particulier. Vous aimerez pas forcément. C'est comme Picasso : y a les fans et les antis. C'est pas de la bd du tout, hein, ce sont des images. 60 pages, y en a. C'est vraiment un truc de collectionneur : ça fait super chicos dans les bibliothèques. Pas d'abonnement, la formule change au prochain numéro. Au sommaire, il y a Gerbaud, Olivia Clavel, Caro, Toffe et d'autres. Sympa.

AU SEC ! 4, 40 balles, chez Au sec, 5 rue Volta, 75003 Paris.

NOUVEAUTE

Tiens, c'est la seule véritable nouveauté du mois. Remarque, on s'en serait bien passé. Non seulement c'est pour les mômes, mais en plus c'est pour les mômes cons. Parce que même quand on a 5 ans, faut vraiment être con pour lire ça.

LES OLYMPIADES D'ARSINOE de BODIS et MARIC chez MAGNARD, 41 balles.

CLASSIQUE

D'abord, une révélation : Jack Lang, ex-ministre de la Culture, enfin, normalement, fait des fautes d'orthographe. Et il écrit comme un pied. Il ferait mieux de continuer à porter des chemises roses sans écrire de préfaces, ça lui porte tort plus qu'autre chose.
Bon, ça, c'est l'événement de l'été. Enfin, ça dépend pour qui, mais pour beaucoup, ça va l'être. Un album géant sur Giraud, avec des textes, des dessins, des interviews, des trucs inédits, des affiches, enfin, tout ce qu'un petit fan doit savoir sous peine d'avoir l'air d'un con. C'est Giraud, hein, pas Mœbius : pas de sf, pas encore. Ça sera probablement pour le second tome. C'est très grand format.

GIR chez DARGAUD, 10 sacs.

BLARF

Voici une nouveauté d'il y a un paquet d'années. Quand c'est paru, Milou Sr a dit (car mon père était critique de bd aussi) : "Voilà une nouveauté comme j'aimerais m'en mettre sous la dent plus souvent". Aujourd'hui, moi, Milou Jr, je dis : "Voilà une vieillerie comme j'aimerais autant qu'on ne me les mît point sous les yeux". Car c'est vraiment complètement inutile, de rééditer ces machins. Les trucs de cape et d'épée, c'est pas vraiment le genre, en ce moment. C'est pas la mode. En plus, quand c'est dessiné besogneux, pointilleux, souffrard comme ça, non merci, c'est pas la peine. Je m'en passe très bien.

CAPITAN ET L'AGENT SECRET de FUNCKEN, FUNCKEN et associés chez RECREABULL, 36 francs.

NARRATION

Que je vous explique. Cléo a quatorze ans. Dans l'ordre d'apparition en page, elle se masturbe, se fait sauter par un garçon de ferme, par le jardinier du collège, se tape un vieux prof fou, branle trois mecs dans un ciné (on en est à la page 8, c'est pas fini, accrochez-vous), se fait fesser puis sauter par un mec dans un hôtel. Là, flash-back. Elle revoit, toujours dans l'ordre : l'épisode du train avec sa cousine, l'épisode où sa cousine et elle se partagent le ciné : les mecs pour elle, les nanas pour la cousine, et là, comme dit Louis-Pierre (qui a toute la série, car c'est le troisième épisode), c'est le paroxysme : la frangine de la cousine arrive en scène (elle a 11 ans), et c'est la partouze finale.
Dans le genre, on peut difficilement faire plus commercial. D'autant que ça vaut 60 balles, au secours ! C'est un super cadeau pour les vieilles tantes à héritage cardiaques.

LES AVENTURES DE CLEO de COLBER chez CAP, 60 balles (rires).

ZINE 4 (le quatrième zine)

Ça s'appelle Hop !, c'est hyper renseigné et c'est hyper renseigné. Vous avez compris ? C'est renseigné. Les mecs qui font ça savent tout, ont tout lu, connaissent tout le monde, arrivent à se procurer des petits inédits de plein de gens : Giraud, Morris, Leloup, Franquin, Pétillon, Boucq, Marcello, Dodier, etc. 68 pages en noir et blanc avec une couvrante bichro, plein de renseignements à l'intérieur, parce qu'il faut vous dire une chose : c'est vachement renseigné. La revue de presse reprend la moindre ébauche de dessins paru dans un journal albanais, c'est un boulot monstrueux. En plus, on y trouve de vieilles bd rééditées (comme le Professeur Globule, par exemple) et c'est surtout très renseigné. Au hasard : Martin et Chaillet ont illustré un article sur les Gallos-Romais paru dans Textes et Documents pour la Classe. Comment le savent-ils ?

HOP, 90 balles pour un an, en CCP, chèque ou timbres poste uniquement, à adresser à Hop (AEMEGBD), 13 rue Emile Duclaux, 15000 Aurillac. Ils en sont au numéro 38, ça tient la route.

SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 55

ZINE 5 (le cinquième zine)

A l'aise, ça s'appelle. Et je vais te dire un truc : c'est à l'aise. D'abord, je pouvais pas le rater, parce qu'il y a deux pages de Goossens qui s'auto-interviewe, et j'ai rien vu de meilleur depuis le dernier Goossens que j'ai lu. C'est principalement de la bd, presque pas de textes. Il y a plein de bons trucs, 52 pages en tout. On sent bien toutes les influences, c'est pratique : ils sont tous fans de Goossens. C'est bien, les pti gars, continuez.

A L'AISE, je connais pas le prix, mais renseignez-vous chez Marc-André Dumonteil, 65 avenue de Beaubreuil, 87000 Limoges.

ATCHE

Oh, atche de pute, regarde ça, cong ! un album de Greg ! C'est une réédition, hijo de puta ! Tous les Zig et Puce sont réédités peu à peu, atche de con ! C'est fou ! Je n'en reviens pas ! Et alors là, fan de chichourle, accroche-toi : c'est toujours aussi facile et inintéressant ! Les aventures d'un pingouin stupide et d'un môme attardé, même quand c'est de Greg, surtout quand c'est de Greg, devrais-je dire, on s'en tamponne violemment le coquillard ! Tiens, je vais vous donner un excellent plan : au lieu de lire cet album, vous prenez un verre, genre verre à whisky, bien large, bien grand, vous versez un volume de boisson anisée (n'importe laquelle ou rien, j'ai pas le droit de faire de pub), vous ajoutez cinq volumes d'eau, deux glaçons, et vous buvez tout ça cul sec. Ensuite, vous reprenez la bouteille, vous reversez un volume de boisson, cinq volumes d'eau, et vous rebuvez. Après, vous recommencez la manœuvre à partir de zéro. Et au bout d'une dizaine de verres, vous n'avez plus besoin de l'album du tout.

PROTOTYPE ZERO-ZERO de GREG chez RECREABULL, 45 balles.

ÇA SERT A QUOI QUE RODOLPHE ET FERRANDEZ Y SE DECARCASSENT ?

Et une réédition, une. Mais alors là, une bonne, hein. Du super-luxe qui fait du bien où je pense (la moelle épinière). Un album de 1980 et des broquilles, de Rodolphe et Ferrandez, les auteurs sérieux les meilleurs que je connaisse. Même à l'époque, ils étaient meilleurs. Que quoi, je sais pas, mais c'est l'adjectif qui me vient en tête. Meilleurs.
Comme à l'accoutumée (ça veut dire comme d'habitude, mais comme j'ai le sida j'ai les lèvres gercées alors je déforme les mots), l'album est composé d'une suite d'histoires courtes, toutes aussi percutantes les unes que les autres, sauf la troisième, qui l'est plus que les autres, bien qu'en y réfléchissant, les autres aussi, sont plus percutantes. Que quoi, ça je sais pas.

C'est le gros problème, avec Rodolphe et Ferrandez : y a jamais assez de superlatifs. Pour vous dire : c'est plus génial que. Compris ?

L'HEURE DU LOUP de RODOLPHE et FERRANDEZ chez LES EDITIONS DU CYGNE, 30 balles.

BLEU

(J'ai pas lu cet album parce que j'ai le sida et que ça me donne mal aux yeux, alors j'ai demandé à mon maquettiste d'enfer, Milou Moulou, l'homme qui a le même prénom que moi j'ai le nom, de

vous en parler.) En gros, je pense avec c'est un chef-d'œuvre, non seulement d'humour cynique et historique, mais aussi, euh, (fâ, Chérif, le couturier, prend la parole :) mais c'est un bon album, parce que la couverture se décolle bien, c'est déjà un bon point (j'explique : on est obligé de décoller les couvertures pour vous pas-

ser les photos, et c'est lui qui le fait. Milou Moulou reprend la parole :) Ça a commencé à paraître dans Spirou, mais les auteurs ont eu plein de problèmes à cause de la censure, à cause que chaque fois qu'il y avait une bite dehors, y avait un tâcheron qui rajoutait un oreiller dessus. C'est vrai, en plus, hein. Et puis, ils se sont barrés en cours de route, ce qui fait que ça a jamais été terminé dans Spirou, quoi. Conrad fout des baffes à beaucoup de dessinateurs de son âge, mais c'est un avis personnel (je partage, signé Milou pas Moulou). C'est plus révélateur sur la vie en Chine que "la Cannonnerie du Yang-Tse". L'histoire, ça se passe au moment du départ des Anglais de Honk-Kong en 49, quand les communautés arrivent je sais plus où, et euh... (merci Milou Moulou. Tu as oublié de préciser que c'était une réédition, mais je ne t'en veux pas.) Ah mais tu le fous de moi, là, genre je fais celui qui sait tout mais je sais rien (je précise que Milou Moulou vient de venir me préciser que c'était une réédition, mais un peu tard, et il jure que c'est bien la dernière fois qu'il se fait prendre).

AVENTURE EN JAUNE de YANN et CONRAD chez GLENAT, 65 francs.

ARTICLE

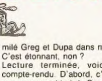
Voilà une idée qu'elle est noble et généreuse. Une association en Loi de 1901 (c'est-à-dire ne dégageant pas de bénéfices, travaillant uniquement pour l'utilité publique) qui publie des dessinateurs de presse sous forme d'un petit fascicule d'une trentaine ou d'une quarantaine de pages pour les faire connaître. C'est sympa, hein ? Cette fois-ci, c'est Lefred Thouron qui passe

à la casserole. Lefred Thouron, c'est le plus mauvais dessinateur que j'ai jamais vu. Parole, hein, y a pas pire. Y a même des gens qui refusent complètement de le lire à cause de ça. Mais alors question poilade, ça y va sec ! Ce ne sont que des petits dessins, presque tous sur l'actualité. Exemple : Reagan est à une tribune et dit : "Je visite cimetière de Couilleboef". Et un subalterne lui souffle "Bitburg, mister President !". Voilà. Tout est comme ça, dans la même veine. C'est un sacré redresseur de torts, Lefred Thouron. C'est un peu comme du Reiser, sauf que qu'est-ce qu'il dessine mal, le con !

LEFRED THOURON de LEFRED THOURON chez UN BON DESSIN VAUT MIEUX QU'UN LONG DISCOURS (ça, c'est un beau nom d'éditeur. Comme leurs albums ne sont pas distribués, ils demandent d'indiquer leur adresse, en précisant que c'est 25 balles l'album, ils sont à Bolle Postale 192 (joli patelin, je connais très bien). 75160 Paris Cedex 04. Vaut mieux aussi prévoir les frais d'envoi, mais c'est pas indiqué. Les auteurs déjà parus : Konk, Honoré, Kerleroux et Cardon en préparation). 25 balles (mais je l'ai déjà dit).

POLTERGEIST

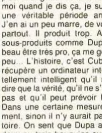
Il vient de m'arriver un phénomène étrange : à peine l'album ouvert, j'ai pensé "oh ben ça va être facile, j'ai qu'à dire que c'est un Greg de plus !" alors que c'est pas un Greg du tout ! Tout d'un coup, j'ai assi-



milé Greg et Dupa dans ma tête ! C'est étonnant, non ?

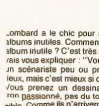
Lecture terminée, voici mon compte-rendu. D'abord, c'est vrai que ça ressemble à du Greg. Beaucoup. Mais ça me semble un peu plus intelligent. Ne vous fiez pas à moi quand je dis ça, je suis dans une véritable période anti-Greg J'en ai un peu marre, de voir Greg partout. Il produit trop. Alors les sous-produits comme Dupa, ça a beau être très pro, ça me gonfle un peu. L'histoire, c'est Cubitus qui récupère un ordinateur intelligent, tellement intelligent qu'il ne peut dire que la vérité, qu'il ne s'en prive pas et qu'il peut prévoir le futur. Dans une certaine mesure seulement, sinon il n'y aurait pas d'histoire. On sent que Dupa a acheté deux ou trois bouquins sur l'informatique et qu'il en tire de longues tirades.

Enfin, c'est pour les mômes, quand même



CUBITUS, PAS DE SALADES de DUPA chez LOMBARD, 35 francs.

PROUT



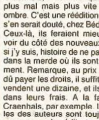
..ombard a le chic pour sortir des albums inutiles. Comment sortir un album inutile ? C'est très simple, je vais vous expliquer : "Vous prenez un scénariste peu ou prou ambitieux, mais c'est mieux si c'est prou. Vous prenez un dessinateur pas trop passionné, pas du tout si possible. Comme ils n'arriveront jamais à faire un truc tout seuls, vous les dirigez : vous leur donnez une histoire banale, déjà vue cent cinquante mille fois. Vous leur suggérez de ne pas lésiner sur les clichés, vous leur versez un volume de n'importe quoi ou rien, cinq volumes d'eau, vous leur remettez ça quand ils ont fini, et puis encore et encore, et vous leur mettez une page blanche sous les yeux. Dès qu'ils ont envie de dormir, surtout, ne les en empêchez pas : le sommeil est très important pour les albums inutiles. Engluez-les. Car là est la véritable recette : il faut que les auteurs soient englués. 48 pages plus tard, tout est fini prêt : il ne vous reste plus qu'à rassembler les planches et à sortir l'album. Il sera englué et inu-

tile : vous avez atteint votre but." (extrait du "manuel du parfait petit Lombard").

UN JOUR, UN MERCENAIRE de ZORAN chez LOMBARD, 35 francs.

HOMBRE

Craenhals, l'homme qui dessine plus mal mais plus vite que son ombre. C'est une réédition, mais qui s'en serait douté, chez Bédéscope ? Ceux-là, ils feraient mieux d'aller voir du côté des nouveaux auteurs s'il y a, histoire de ne pas stagner dans la merde où ils sont actuellement. Remarque, au prix où ils ont dû payer les droits, il suffit qu'ils en vendent une dizaine, et ils rentrent dans leurs frais. A la famille de Craenhals, par exemple : les familles des auteurs sont toujours une manne pour les éditeurs. Sauf que si la famille de Craenhals paye aussi bien que lui dessine, ils ont dû acheter leurs dix albums à tempéraments. Du coup, je ne vois pas comment l'éditeur rentre dans ses frais. Vraiment, c'est un mystère. Si vous êtes éditeur, vous, vous éditeriez du Craenhals ? Non, hein ? C'est moche et chiant. Alors comment Bédéscope a pu ne pas s'en apercevoir ? D'un autre côté, ils ont déjà réédité une grande partie des Capitan de Funcken (vendus chacun à dix exemplaires à la famille de Funcken), un album de la Ford T (l'album le plus nul de l'année, vendu à 20 exemplaires (10 pour la famille de



Francis, 10 pour celle du scénariste, bon plan!), un vieux Mazel et Cauvin, etc. En plus, tout à fait entre nous, je vais vous faire une confidence : j'ai JAMAIS vu des couleurs aussi moches. Faut le faire, hein ?

AVENTURE A SARAJEVO de CRAENHALS chez BEDESCOPE, 36 balles.

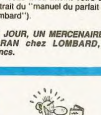
ANTHOLOGIE, PORTOLOGIE ET ARAMOLOGIE

Est-ce une anthologie ? Ça y ressemble au premier abord mais à y mieux regarder, on s'aperçoit que quatre histoires datent de 55-58 et une seule de 82. Car en fait, ce n'est pas du tout une anthologie mais une compilation de courtes histoires qui s'avèrent avoir exactement le nombre de pages qu'il faut pour faire un album. Ça tombe bien, des fois, les pauvres éditeurs sont tout tristes parce qu'ils n'ont pas d'albums à éditer, et puis voilà-t-y pas qu'ils tombent sur justement une suite de mini-récits qui font à eux tous exactement 46 pages, le rêve, sauvé, je vais enfin pouvoir éditer un album ! Non, là je fabule. C'est surtout qu'en juillet-août, c'est le mois des rééditions. Alors voilà Tif et Tondu dans cinq histoires. A noter que dans la cinquième (qui est celle de 82, Will s'est enfin décidé à devenir destroy), ils ne réussissent pas à capturer le méchant, ce qui est extrêmement rare chez les Tif& Tondu. A noter aussi que ce bond brutal dans le temps permet de mesurer les progrès accomplis par Will en 24 ans : il n'y en a aucun. Il dessine

presque exactement comme à ses débuts. Mais on s'en fout, c'est bien quand même.

LE FANTOME DU SAMOURAI de WILL et divers scénaristes chez DUPUIS, 35 francs.

WANGO



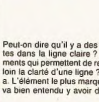
Thème classique, scénariste habituel, dessineux pro, bd excellente. Après quelque chose de bizarre (mais pas une bombe), le monde est devenu presque totalement aride. Plus d'eau, plus de liquide du tout, sinon quelques réserves qui sont dispensées par un seigneur féodal qui habite dans la cathédrale Notre-Dame, entièrement refaite. Des mutations ont eu lieu, des laboratoires ont lâché des monstres, des clans souterrains et terrestres se font la guerre dans une ambiance nordide à mi-chemin entre "Freaks" de Browning et "Blade Runner" de Ridley Scott. Adamov et Cothias, c'est deux vieux pros qui savent très bien où ils vont, comment faire ressentir telle ou telle sensation au lecteur, comment structurer l'histoire, et surtout comment terminer l'épisode, parce qu'il est fort probable que celui-ci soit suivi de quatre autres, selon la bonne vieille méthode de Glénat. Y a un truc qui serait bien, d'ailleurs, ça serait de ne commercialiser les albums qu'une fois tels, et au lieu d'en faire cinq, de n'en faire qu'un seul,

énorme. Y a bien des gros romans. Mais je rêve, ça ne serait pas commercial. Tant pis. On sera obligé d'attendre un an pour la suite.

LES EAUX DE MORTELUNE de ADAMOV et COTHIAS chez GLENAT, et j'ai pas le prix. Démerdez-vous.

GENE

Peut-on dire qu'il y a des constantes dans la ligne claire ? Des éléments qui permettent de repérer de loin la clarté d'une ligne ? Oui, il y a. L'élément le plus marquant (et il va bien entendu y avoir des imbé-



ciles pour me dire que Chaland a fait une case qui sort de ce cadre et qu'Hergé en est sorti pendant toute une page en 1932), c'est les à-plats. Un à-plat, c'est une surface de couleur uniforme, sans nuances, sans ombres. C'est aussi une façon de simplifier les traits, de supprimer les petits grafouillis qui ne sont pas utiles.

Si je vous parle de ça, c'est parce que cet album de Tommy Boring est sensé être de la ligne claire. Mais il y a quelque chose, une certaine hésitation dans le trait, le choix des teux des couleurs, qui fait qu'il y a un malaise quelque part. C'est pas pur, quoi. En plus, le scénario est tellement destroy - enfin, à sa manière, c'est pas ci ou je gerbe sur le public mais plutôt un manquement aux règles : le héros boit du whisky mais contrairement aux autres détectives, il est beurré en permanence, et il rate tout ce qu'il entreprend sans élégance - qu'on se demande s'il n'y a pas quelque part un truc qui a déraillé. C'est soit la ligne claire, soit la bande crade, ça peut pas être un compromis. Enfin, je croyais. Jusqu'à ce que je lise cet album, quoi. Comme quoi faut jamais dire fontaine je ne et merde, je suis encore parti à raconter n'importe quoi.

TOMMY BORING EST BIEN LE PLUS FORT de NOVO et SMOG chez KESSELRING, 42 balles.

INDOCHINE

Et une caisse de bd d'aventures pour ados, une ! Ana, l'héroïne blonde aux yeux bleus expertes dans le maniement de toutes les armes (non, j'invente rien !) rencontre par hasard une famille qui cherche à retrouver sa fille. Elle est aidée en cela par une lance dont l'une des extrémités est un bourgeon qui fleurit quand la famille marche dans la bonne direction. Mais malheureusement, douze bandes rivales ont de bonnes raisons de vouloir tuer tout le monde, et Aria va décimer les douzes bandes à elle toute seule, puis ramener la fille à son père, en ayant entre-temps libéré une ville du joug de l'oppresseur, ses amis de la tour des corbeaux et les prix du vin, en passant. J'exagère toujours pas, contrairement aux apparences. C'est un peu Conan le barbare, sauf que l'époque est un peu plus récente et que c'est une barbaresque au lieu d'un barbare et qu'elle est super bien roulée. Voilà. Comme ça, vous

savez exactement où vous allez si vous décidez de lire

LE TRIBUNAL DES CORBEAUX de WEYLAND chez LOMBARD, 35 balles.

Reprise de votre ancien ORIC

Pour l'achat de l'un des ensembles TELESTRAT décrits ci-dessous

ORIC TELESTRAT

HYPER-BASIC :

Structuré et compilé. Plus de 250 instructions qui en font le Basic le plus complet et le plus rapide du marché. En plus des instructions classiques (toutes les fonctions arithmetiques et logiques, structures de contrôles, gestion du son et des graphismes haute et basse résolution etc..on trouve la définition de procédures (labels), un éditeur plein écran avec commande au clavier, à la souris ou au joystick, scrolling avant/arrière (sur les listings), un jeu d'instructions télématiques (attente de communication, téléchargement de programmes ou de fichiers via le MINITEL...), des instructions de communication avec n'importe quel autre ordinateur via la RS 232. Entrées/sorties banalisées et bufférisées gérées par numéros de canaux, permettant notamment le transfert de données de n'importe quelle entrée à n'importe quelle sortie. 4 fenêtres d'écran définissables par l'utilisateur. L'HYPER-BASIC est interfacé dans les 2 sens avec le logiciel TELEMATIC : une arborescence peut rendre la main au Basic, et un programme Basic peut appeler une fonction de TELEMATIC.

Extensions prévues (hard et soft) avant fin 86

Carte 80 colonnes entièrement compatible VIDEOTEX. Sortie PERITEL RVB. Incrustation vidéo possible.
ORIC NET pour créer un réseau de TELESTRAT pouvant communiquer entre eux et partager les mêmes ressources. Exemple: *Un TELESTRAT maître avec 4 MICRODISC et 4 TELESTRAT esclaves en serveurs ou autres pourront partager la base de données et tous les périphériques* . Cela en fera le système multi-utilisateurs le moins cher du marché.
MIDI : interface avec logiciels de téléchargement de séquences et de sons, séquenceurs, plus extension du BASIC permettant de réaliser soi-même des logiciels MIDI.
MODEM avec numérotation et réponse automatiques.
Digitaliseur d'images VIDEOTEX fonctionnant à partir d'une caméra vidéo. Pour des serveurs "pros"!
Horloge en temps réel Cartouche RAM 64k d'extension mémoire
GANG PROGRAMMER programmateur d'Eproms 2708 à 27512 pour développer les applications en ROM.

TELEMATIC

Le logiciel intégré qui permet de réaliser soi-même facilement un serveur monovoie :

Emulation MINITEL : Commande du MINITEL au clavier du TELESTRAT ou du TELESTRAT au clavier du MINITEL. Visualisation des pages MINITEL sur l'écran du TELESTRAT, mémorisation des pages VIDEOTEX sur disquette, impression de pages sur imprimante standard.

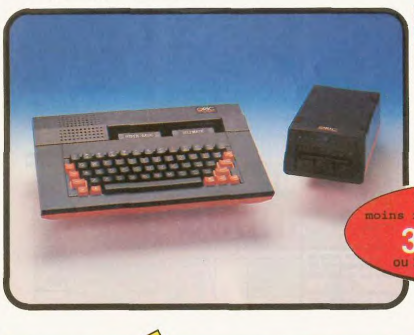
Composition de pages VIDEOTEX : elle se fait sans difficulté comme avec un traitement de texte (couleurs de fond et de caractères, lettres simple ou double largeur et/ou hauteur etc..) avec la possibilité d'incorporer des graphismes. La gestion d'écran se fait au clavier, au joystick ou à la souris.

Gestion d'arborescences : une fois les pages composées et nommées, vous organisez votre arborescence à votre gré : menus, pages écrans, pages temporisées etc.. Arborescences affichées en couleurs, ou imprimées. Une arborescence peut gérer plus de 1000 pages, une disquette peut en stocker 2 à 300.

Micro-serveur : Le TELESTRAT ainsi utilisé est un serveur mono-voie. Connecté au MINITEL, il attend la communication, décroche et lance le serveur. Il peut enregistrer des messages, raccrocher au bout d'un temps déterminé etc..

Borne de communication : déconnecté du MINITEL, il peut fonctionner en mode local et un utilisateur peut interroger le serveur sur place, exactement comme s'il appelait au MINITEL. Avec une arborescence de type journal cyclique, il peut délivrer de l'information automatiquement, sans intervention extérieure.

Interaction possible avec l'HYPER-BASIC pour l'accès aux fichiers ou pour des applications plus sophistiquées.



Ensemble TELESTRAT n°1

- Unité centrale TELESTRAT 64k
- Unité de disquettes 3" double face MICRODISC (400k)
- Cartouche programme TELEMATIC
- Cartouche langage HYPER-BASIC
- Disquette MASTER STRATSED avec de nombreux utilitaires et programmes exemples.
- Les 3 manuels (Utilisation, Telematique, Index BASIC)
- Tous les cables (MINITEL, PERITEL, Telephone etc..)
- Alimentation Secteur 220V pour le TELESTRAT et le disque

3990 F
moins reprise 690 F =
3300 F
ou 250 F. par mois *

Un "kit développeurs"

A l'attention des constructeurs ou développeurs de systèmes, matériel et logiciels susceptibles de fonctionner avec le TELESTRAT, nous avons réuni un "KIT DEVELOPPEURS" comprenant notamment un dossier système avec tous les vecteurs du langage-machine, toutes les adresses-mémoire, un dossier technique, un programmeur d'EPROMS etc.. Pour tous renseignements, contacter Jean-Pierre MORLANE au 42 81 20 02.

Nouveau !

* Votre TELESTRAT en formule crédit !

Crédit à durée variable selon le montant. Faible apport à la commande et premier versement le 30 Octobre 86.

Ensemble n°1 sans reprise : 3990 F. au comptant à la commande : 402 F
23 mensualités de : 200 F (première le 30/10)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfaitaires 136 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 1512 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°1 avec reprise : 3300 F. au comptant
à la commande : sans apport
16 mensualités de : 250 F. (première le 30/10)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfaitaires 90 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 702 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°2 sans reprise : 4750 F. au comptant à la commande : 485 F
29 mensualités de : 200 F. (première le 30/10)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfaitaires 232 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 1535 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°2 avec reprise : 4060 F. au comptant à la commande : 226 F.
19 mensualités de : 250 F. (première le 30/10)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfaitaires 114 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 916 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°3 sans reprise : 5650 F. au comptant à la commande : 482 F
41 mensualités de : 200 F. (première le 30/10)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfaitaires 410 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 2732 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°3 avec reprise : 5060 F. au comptant à la commande : 77 F.
28 mensualités de : 250 F. (première le 30/10)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfaitaires 280 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 1817 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

CREG

Après acceptation de votre dossier par la **Société GREG 19 Rue Lord Byron 75384 PARIS CDX08.**

S.A. au capital de 81 755 000 Fr. RCS. PARIS B 542052907

1 ou ATMOS pour 690 F.

Offre exceptionnelle limitée au 15 Septembre 1986

Ensemble TELESTRAT n°2

- Unité centrale TELESTRAT 64k
- Unité de disquettes 3" double face MICRODISC (400k)
- Moniteur monochrome vert EUREKA MV12 haute résolution
- Cartouche programme TELEMATIC
- Cartouche langage HYPER-BASIC
- Disquette MASTER STRATSED avec de nombreux utilitaires et programmes exemples.
- Les 3 manuels (Utilisation, Telematique, Index BASIC)
- Tous les cables (Peritel, Moniteur, MINITEL etc...)
- Alimentation Secteur 220V pour le TELESTRAT et le disq

4750 F
moins reprise 690 F =
4060 F
ou 250 F. par mois *

Des serveurs déjà en fonction sur TELESTRAT:

EUREKA :	(1) 42 81 22 72
PHAETEL :	(1) 43 22 17 73
VISMO :	(1) 43 38 00 29
I.T.S. :	(1) 42 82 02 41
E.P.V.S. :	(1) 69 04 94 01
COGECOM :	(1) 43 29 55 35
IN Bureau d'etudes	90 95 21 00
ESPACE MICRO	(1) 42 80 26 10
P.A.I. :	49 46 67 87
DUBASQUE :	40 70 08 07

5950 F
moins reprise 690 F =
5260 F
ou 250 F. par mois *

Ensemble TELESTRAT n°3

- Unité centrale TELESTRAT 64k
- Unité de disquettes 3" double face MICRODISC (400k)
- Moniteur couleur RVB/PERITEL 36cm EUREKA MM14
- Cartouche programme TELEMATIC
- Cartouche langage HYPER-BASIC
- Disquette MASTER STRATSED avec de nombreux utilitaires et programmes exemples.
- Les 3 manuels (Utilisation, Telematique, Index BASIC)
- Tous les cables (MINITEL, PERITEL, Telephone etc..)
- Alimentation Secteur 220V pour le TELESTRAT et le disque

Peripheriques

Moniteur monochrome vert MV12	1150
Moniteur couleur EUREKA MM14	2490
Magnétocassette ORIC à piles	350
MICRODISC supplémentaire (sans alim.)	1790
Imprimante matricielle COSMOS 80	2890
Imprimante plotter 4 couleurs MCP40	990

Accessoires

Souris pour TELESTRAT	490
Joystick type QUICKSHOT 1	95
Joystick type QUICKSHOT 2	120
Cable pour imprimante parallèle	180
Disquette vierge 3" double face	39
Alimentation pour MICRODISC	490

Logiciels

Disquette "JEUX D'ARCADE N°1" (3jeux)	200
Disquette "JEUX D'ARCADE N°2" (3jeux)	200
Disquette "DANGEREUSEMENT VOTRE"	200
Cartouche ROMATMOS (émulation ATMOS)	200
Cartouche ROMORIC1 (émulation ORIC 1)	200
Cartouche "TELE-FORTH"	390

Bon de commande à retourner à :

ORIC INTERNATIONAL 39 Rue Victor Massé . 75009 . PARIS

ORIC TELESTRAT

LA TELEMATIQUE EN PLUS !

Teleph. 42 81 20 02 Tlx. 649 385

Démonstration et informations sur MINITEL au **42 81 22 72**

Professionnels de la télématique, nous consulter pour RV. et démonstration

Je souhaite recevoir rapidement un ensemble TELESTRAT n° ..... (cocher la configuration choisie)

- ☐ Ensemble n°1 (TELESTRAT avec MICRODISC et cartouches) au prix de 3990 F.
- ☐ Ensemble n°2 (TETESTRAT avec MICRODISC, moniteur vert et cartouches) au prix de 4750 F.
- ☐ Ensemble n°3 (TELESTRAT avec MICRODISC, moniteur couleur et cartouches) pour 5950 F.
- ☐ Accessoires et périph. (préciser) .....

Je vous renvoie mon ORIC 1 ☐ ou ATMOS ☐ pour reprise 690 F. OUI ☐ NON ☐

- ☐ Ci-joint mon réglement par chèque de ..... (montant de ma commande ..... - 690 F. en cas de reprise)
- ☐ Je choisis de régler à réception du colis (montant de ma commande ..... - 690 F. en cas de reprise + 100 F. de frais de contre-remboursement)
- ☐ Je choisis de payer mon TELESTRAT à crédit selon la formule décrîte ci-contre, en ..... mensualités de ..... F. Ci-joint mon apport initial de ..... F. par chèque et les pièces nécessaires à la constitution du dossier **.

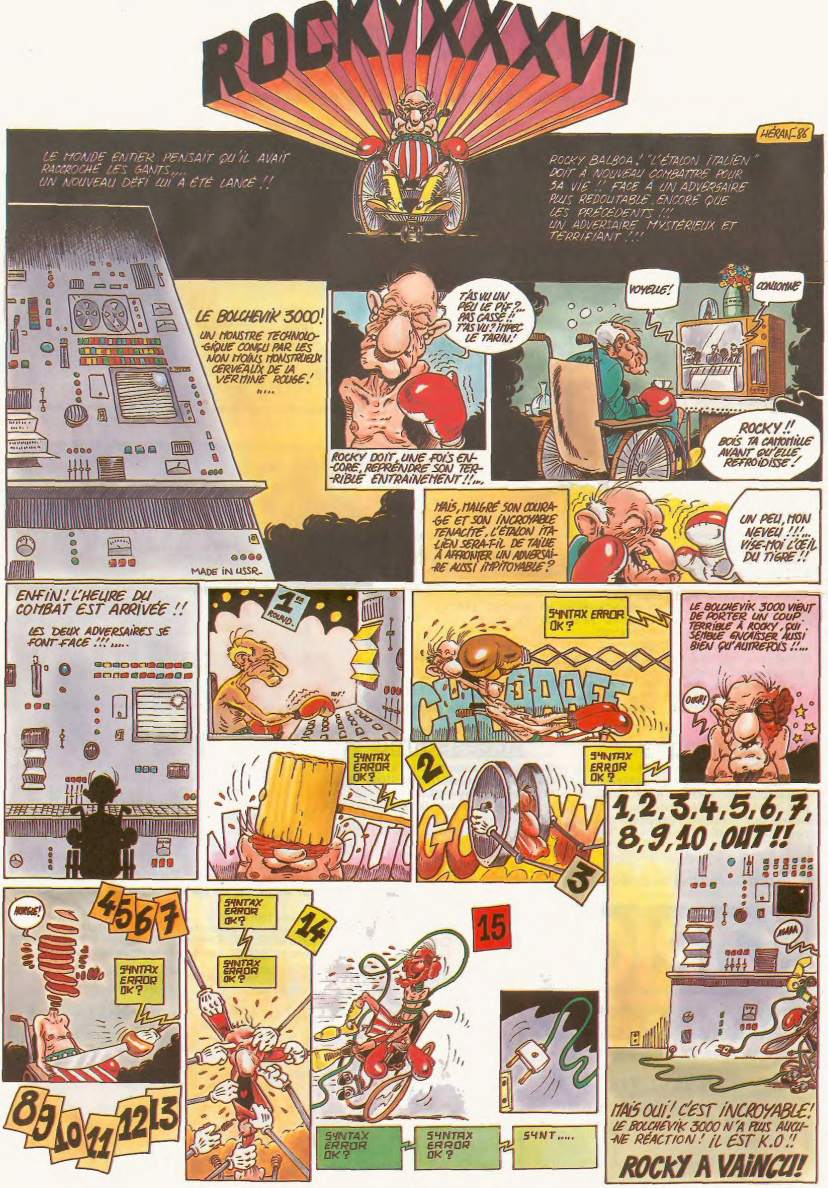
Je bénéficierai d'une garantie totale d'un an Pièces et Main d'œuvre sur le materiel ainsi qu'une maintenance gratuite logiciels (mises à jour) pendant cette période.

Nom ..... **Signature** (des parents si client mineur)

Adresse .....

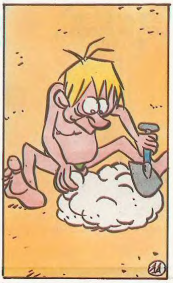
Code ..... **Ville** .....

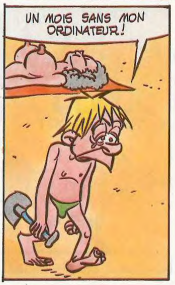
** joindre à toute demande de crédit un bulletin de salaire, une photocopie de pièce d'identité, une quitance de loyer ou d'EDF/GDF, et un Relevé d'Identité Bancaire pour la constitution du dossier.

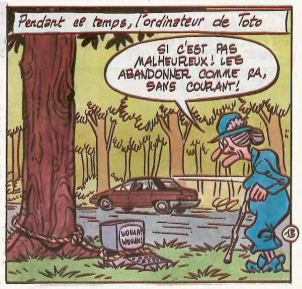

ROCKYXXXVII
HERALD 86
LE MONDE ENTIER PENSAIT QU'IL AVAIT RACCROCHÉ LES GANTS... UN NOUVEAU DÉFI LUI A ÉTÉ LANCÉ !!
ROCKY BALBOA," L'ÉTALON ITALIEN" DOIT À NOUVEAU COMBATTRE POUR SA VIE !! FACE À UN ADVERSAIRE PLUS REDOUTABLE ENCORE QUE LES PRÉCÉDENTS !!! UN ADVERSAIRE MYSTÉRIEUX ET TERRIFIANT !!!
LE BOLCHEVIK 3000!
UN MONSTRE TECHNOLOGIQUE CONÇU PAR LES MOINS MONSTRUEUX CERVEAUX DE LA VERMINE ROUGE!
MADE IN USSR
T'AS VU UN PEU LE PIF?... PAS CASSÉ!! T'AS VU? HIPPEC LE TARIN!
ROCKY DOIT UNE FOIS ENCORE, REPRENDRE SON TERRIBLE ENTRAÎNEMENT!!...
VOYELLE!
CONSONNE
ROCKY!! BOIS TA CAMOMILLE AVANT QU'ELLE REFROIDISSE!
MAIS, MALGRÉ SON COURAGE ET SON INCROYABLE TÉNACITÉ, L'ÉTALON ITALIEN SERA-T-IL DE TAILLE À AFFRONTER UN ADVERSAIRE AUSSI IMPITOYABLE?
UN PEU, MON NEVEU!!!... VISE-TOI L'OEIL DU TIGRE!!
ENFIN! L'HEURE DU COMBAT EST ARRIVÉE!!
LES DEUX ADVERSAIRES SE FONT FACE!!...
1ER ROUND
SYNTAX ERROR OK?
LE BOLCHEVIK 3000 VIENT DE PORTER UN COUP TERRIBLE À ROCKY, QUI SEMBLE ENCAISSER AUSSI BIEN QU'AUTREFOIS!!...
OUAH!
2
3
1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10, OUT!!
4 5 6 7
8 9 10 11 12 13
14
15
SYNT.....
MAIS OUI! C'EST INCROYABLE! LE BOLCHEVIK 3000 N'A PLUS AUCUNE RÉACTION! IL EST K.O.!!
ROCKY A VAINCU!!

LES MALHEURS DE TOTO

Hugot







les aventures du
CHAT
de FAT FREDDY

COPYRIGHT © 1996 PAR GILBERT SHELTON

les aventures du
CHAT
de FAT FREDDY

COPYRIGHT © 1996 PAR GILBERT SHELTON

SYNTHÉ, PRIEZ POUR NOUS !

Si vous savez faire un pendu, vous savez faire de la musique. Avec un peu de matériel et un peu d'imagination, tout est possible.

Chers amis des enclumes, bonjour. Cette année, nous allons traiter d'un problème grave qui nous concerne tous : la musique synthétique. Problème grave, puisque nombre d'entre vous s'arrachent les cheveux dès qu'on commence à parler de prises Midi, de dialogue entre ordinateurs et synthétiseurs, de sequencers ou de canaux. C'est pourtant aussi simple que l'informatique, que la peinture ou que la cuisine. Tout est affaire de logique, là comme ailleurs, et bon nombre d'informaticiens chevronnés feraient des musiciens tout-à-fait corrects (pour la touche de génie en plus, on fera un autre article).

D'ABORD

Pour relier entre eux un ordinateur et un synthé, il faut deux choses : un ordinateur et un synthé. Il y a plusieurs sortes d'ordinateurs et bien entendu plusieurs sortes de synthés. Examinons tout d'abord ces derniers.

LE SON

Il existe (pour l'instant) quatre façons principales de créer un son (synthétiquement, s'entend (c'est le cas de le dire)) : la méthode additive, la soustractive, la synthèse FM et l'échantillonnage.
Première méthode, dite "additive". Le principe consiste à additionner les ondes venant de plusieurs oscillateurs différents, ce qui forme une onde plus ou moins complexe à l'arrivée. Inconvénient majeur du système : il faut énormément d'oscillateurs pour créer un son complexe, ce qui explique que ce principe n'ait pratiquement servi que pour des orgues électriques (car la forme d'onde d'un son d'orgue est relativement simple).
Deuxième méthode, dite soustractive. C'est la plus ancienne, la plus simple, la plus répandue et elle n'est pas près de disparaître. Le principe est facile à comprendre : un oscillateur crée une onde triangulaire, rectangulaire ou sinusoïdale (ou éventuellement d'autres formes, mais ce sont les plus répandues) dont on ne peut modifier que l'amplitude et la fréquence. Il suffit ensuite de filtrer cette onde (qui contient un maximum d'harmoniques (1)) avec divers réglages pour ne garder que les harmoniques nécessaires au son que l'on veut créer. Pratiquement tous les synthés qui ne sont pas équipés de prises Midi fonctionnent en mode soustractif. Ils sont la plupart du temps appelés "synthés analogiques", car les oscillateurs qui sont dedans sont des vieux machins avec des transistors, des résistances et des amplis ops, tout juste si ça ne marche pas à la vapeur. On peut faire mieux ?
On peut, avec la troisième méthode, dite de synthèse FM. C'est presque comme la synthèse soustractive, sauf que les oscillateurs sont remplacés par une puce. Avantage : la qualité du son est infiniment meilleure, puisque l'onde est plus pure. Et il n'y a jamais qu'une seule onde : il y en a plusieurs, qui s'intermodulent. Le DX7 de Yamaha, par exemple (qui n'est pas le meilleur mais qui offre l'avantage d'être le plus répandu, ce qui permet les échanges de sons pirates - eh oui, là aussi, ça existe !), possède une programmation à algorithmes qui permet de faire se moduler les oscillateurs les uns par les autres. On imagine aisément la complexité des formes d'ondes résultantes. On pourrait croire que les synthés FM vont totalement remplacer les synthés analogiques, mais c'est peu probable : l'imperfection même de la synthèse analogique produit des sons "gras", très difficile à reproduire sur une bécane de course.
Quatrième et dernière façon de procéder : l'échantillonnage. C'est la plus spectaculaire de toutes. On prend un bête micro, on dit "prout" dedans et aussitôt, on se retrouve avec un instrument dont le son est "prout". On peut faire des accords, jouer le mot sur toutes les notes, faire des gammes, etc. C'est génial, non ? Tellement que ça s'accompagne d'une cohorte de problèmes : d'une part, on ne peut pas étirer une onde sans modifier sa longueur. Un "prout" aigu va durer moins longtemps qu'un "prout" grave (deux fois moins longtemps si il est une octave plus haut que le premier son). Donc, on obtient très rapidement un mot dont le défilement est beaucoup trop rapide pour être compris. Idem dans les graves : un "prout" qui dure normalement une seconde mettra 4 secondes à se dérouler si on le joue 2 octaves plus bas. D'autre part, l'échantillonnage nécessite un énorme paquet de Ram. Ensuite, le son résultant est tellement complexe qu'il est extrêmement dur de le travailler.

LE CÂBLE

En fait, on commence à s'amuser vraiment quand on a un synthé de chaque sorte, chacun produisant des sons différents. A ce moment-là, on n'a plus besoin de personne : un type peut très bien jouer à lui seul tous les instruments d'un orchestre. Seul problème : il va falloir synchroniser tout ça.
C'est là qu'intervient notre chère prise Midi. Disons pour simplifier que la Midi est à la musique ce que la RS 232 est à l'informatique : un moyen rapide de faire transiter les informations. Quelles informations ? Tout. Tout ? Tout. Pour vous donner une idée rapide, regardez l'encadré : il y a à peu près tout ce qui peut passer par un câble Midi.

L'ORDINATEUR, ENFIN !

Excusez-moi, j'étais tellement occupé à vous parler des synthés que j'en oubliais presque de vous causer des ordinateurs.
A quoi peut servir un micro en musique ?
A tout, pratiquement. Une prise Midi étant un bête câble Din 5 broches (attention, le câblage par rapport aux cordons magnétos n'est pas le même), rien n'empêche de le brancher sur un micro et de simuler un synthé à l'aide de celui-ci. Il suffit d'envoyer les données à la vitesse requise, et surtout d'envoyer les bonnes : le synthé n'y voit que du feu et se met à jouer tout seul comme un grand.
Inutile de passer en revue les programmes Midi existants : il y en a des centaines pour toutes les bécanes. La plupart du temps, il faut une interface Midi (mais l'Atari ST et le Télestrat en sont pourvus d'origine - en fait, le Spectrum 128 Ko aussi, mais c'est pas vraiment standard, d'abord c'est une prise bizarre, toute petite, et puis normalement il faut un In et un Out et là, y a qu'un Out, merci Clive).

LE PROGRAMME

Mais pour vous aider, voici ce que doit comporter obligatoirement un logiciel de gestion Midi performant.
D'abord, il faut savoir que la plus grande utilité d'un programme Midi, c'est le sequencer. C'est exactement comme un traitement de textes, sauf qu'au lieu de taper des lettres qui forment des mots qui forment des phrases, on tape des notes qui forment des musiques. Alors il faut exactement les mêmes fonctions qu'un traitement de textes : couper, coller, copier, rechercher, remplacer, des touches de fonction, sauvegarde, rappel et impression (très important, pouvoir imprimer une partition !). En plus, il faut considérer que les notes sont sur une bande magnétique et qu'en conséquence on doit pouvoir avancer ou reculer dans la partition, ou bien aller directement à un point choisi.
Et on doit pouvoir noter (et interpréter) tous les symboles qui apparaissent dans une partition normale : répétition, signature et tempo. Les options qui sont particulière à un séquencer doivent être présentes aussi : transposition (votre morceau est en mi et vous trouvez un chanteur qui a la voix trop grave, il faut pouvoir le transposer plus bas, en do par exemple), merge, quantisation (alors là, je sais pas si le terme existe en français. Ça veut dire que si vous jouez en direct, l'ordinateur va arrondir les notes pour qu'elles soient jouées exactement dans le temps) et Mono-Poly (en Poly, si vous jouez deux notes à la suite, la première peut continuer à sonner alors que la seconde démarre. En Mono, dès qu'une note est jouée, la précédente s'arrête brutalement).
On doit pouvoir noter aussi tout ce qui est propre à un synthé : la vélocité (force de frappe sur la touche), la modulation (ex : vibrato), le sustain (qui fait durer une note plus longtemps), les System Exclusive (tout ce qui est propre à un synthé. Imaginez que le vôtre soit capable de diviser son clavier en deux pour que la moitié haute soit un son de violon et la moitié basse un son de cloche, le programme Midi doit être capable de demander à votre synthé de se mettre en mode split), les changements de sons, le chaînage de motifs, la pression et le pitch bend (in french : roue de hauteur).
Il doit en outre être capable de simuler au moins 16 canaux midi (pour pouvoir brancher jusqu'à 16 synthés ensemble, ou 2 synthés 8 voies, ou 4 synthés 4 voies, je vous laisse faire les autres calculs), 8 pistes au minimum, il doit pouvoir engranger au moins 3000 notes (on va rarement jusque là, mais en-dessous, ça fait pauvre, et on est mal quand on décide de faire une symphonie, et qui peut le plus peut le moins, en musique plus que partout ailleurs) et il

comportera un métronome, si possible visuel ET auditif, au choix.
Le moyen d'entrée des notes doit être aussi malléable : soit avec une souris (pour les gros micros), soit au joystick, soit au clavier du micro, ou soit, fin du fin et comble de la souplesse, au clavier du synthé lui-même.
Le choix de l'horloge (interne ou externe) doit être paramétrable.
On doit pouvoir écrire la musique en temps réel ou en pas à pas, et ça, c'est vachement important. Parce qu'en pas à pas, on peut prendre son temps, changer une note facilement, faire des motifs presque mathématiques, mais en temps réel, on peut jouer sur les syncopes et les arythmies. C'est aussi très pratique pour composer : en jouant n'importe quoi en temps réel, et en superposant tous les motifs, on arrive toujours à en sortir quelque chose de valable.

AU REVOIR

Voilà, vous savez tout. Surtout, ne commettez pas l'erreur des débutants : "ce soft ne possède pas telle ou telle option, mais je m'en fous, je n'en ai pas besoin". Parce qu'on a toujours besoin de tout. On ne fait pas de musique en se disant : "désormais, je n'utilise plus de fa dièse quoiqu'il arrive".
Plus un programme Midi a d'options, plus il vous fera de l'usage.
Comme disait un de mes copains ingénieur du son : synthés, priez pour nous.

(1) Une onde est rarement pure. Ainsi, lorsqu'on joue un do, suivant l'instrument, il y aura un petit bout de mi dedans, un peu de sol, ou n'importe quoi d'autre. Dans ce cas, le do est la note de base et le mi est une harmonique de cette note, servant à renforcer et à enrichir le son.

A Paris, deux adresses principales pour tout ce qui concerne les synthés, la musique, la Midi, les softs, les câbles et tout le reste : Star's Music One, 11 bd de Clichy, 75009. Tél : 45 26 12 27.
Music Land, 66 bd Beaumarchais, 75011. Tél : 43 55 26 68.
Et un bon plan de l'HHHHebdo, un : en vous présentant à ces deux boutiques avec l'hebdo sous le bras, vous avez 5% de réduction sur tout. Ça c'est des magasins sympas.

MIDI SPOKEN

Voici les différents signaux qui peuvent être transmis par la prise Midi.
D'abord, la hauteur de la note jouée. Si vous jouez un DO3 (le do qui est à la troisième octave du clavier), le synthé qui est branché à celui sur lequel vous jouez reproduira ce do une milliseconde plus tard (car l'information prend trois octets : 4 bits pour indiquer le code "enfoncement de touche", 4 bits pour le numéro de canal, un octet pour le numéro de la note et un autre pour la force avec laquelle la note a été frappée). Une milliseconde, c'est long, non ? Non, on ne sent pas le retard. Imaginez le temps que met un marteau de piano pour aller frapper les cordes lorsque vous tapez sur une touche : c'est bien plus que ça. Le retard est donc tout à fait négligeable.
Ensuite, on a la pression de la touche. Une pression forte donne une note forte, et une pression douce donne une note faible (comme sur un piano, mais malheureusement les synthés équipés de cette option sont chers, plus d'un bâton).
Il y a aussi :
La commande de modulation (vibrato, par exemple).
La commande de modification de hauteur (c'est une roue qui permet de faire "glisser" la note vers le haut ou le bas).
Le contrôleur de respiration (bon, je vous explique pas, c'est vachement compliqué. En gros, on souffle dans un machin qu'on branche à l'arrière du synthé, et ça modifie le son, croyez-moi sur parole).
Le portamento (merde, pourquoi j'ai décidé de faire un article sur ces putains de synthés et cette putain de prise Midi ? Comment je vais expliquer un portamento, moi ? D'habitude, quand j'explique à des copains, de vive voix, je leur dis : "ça fait ouahahaaaooouuuuon", et ils comprennent tout de suite. Là, je doute que vous ayez compris. C'est comme un escalier en colimaçon : essayez de décrire ça sans faire de gestes ? Bon, le portamento, imaginez que vous appuyez sur une note grave. Vous lâchez la note grave et vous appuyez sur une note aiguë. Au lieu de jouer la note aiguë tout de suite, le synthé va jouer la grave, puis monter doucement jusqu'à l'aiguë. On peut bien sûr paramétrer la vitesse du glissé).
Le glide (bon, ça fait aouaouahaha, sauf que contrairement au portamento (ah oui, j'avais oublié de vous dire. Si vous appuyez sur la deuxième note sans relâcher la première, dans le portamento, il n'y a pas de glissade), ça glisse tout le temps, même si vous appuyez sur deux notes en même temps, mais ça dépend du canal sur lequel vous jouez, enfin bref, aouaouhahaha).
Le sustain (pour faire durer la note plus longtemps, comme une pédale de piano).
Le damper (pour jouer une note plus sourde, comme sur un piano).
Le volume (aouaou non pardon. Le volume, quoi, tout bêtement. A 0 on entend rien et à 10, les voisins gueulent. Ils font : aouaouahaha, et c'est une cinquième façon de créer un son, que j'avais oubliée. Ça s'appelle la synthèse voisinesque).
Les data entries (des bits dans tous les sens, dont les effets diffèrent suivant les synthés. On les appelle aussi "System exclusive", parce qu'ils sont propres à chaque modèle. Ainsi, par exemple, les Prophet ont un mode "Super Midi" qui monte la vitesse de transmission de 32 Kbds à 64 Kbds (64.000 bits par seconde)).
Le numéro du canal (on peut demander à un synthé de ne jouer que les notes émises sur le canal 3, par exemple. Ainsi, on peut relier ensemble plusieurs synthés qui vont jouer des choses différentes, on y reviendra dans le chapitre sur les micros).
Dernière donnée possible, mais pas la moindre (j'espère que j'en ai pas oublié) : le relâchement de la touche (parce que si on oublie de dire au synthé qu'on a enlevé le doigt, il continue de jouer la même note. C'est aussi con qu'un ordinateur, un synthé).

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix pétés est réservé aux membres du club Hebdogiciel.

- Les petites annonces gratuites envoyées par les membres du club Hebdogiciel sont prioritaires.

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient d'une remise de 10% sur l'abonnement annuel et semestriel à Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HQ, y compris la section pirate et les boîtes aux lettres. Mise en service du nouveau serveur de course : 15 juillet.

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de tarifs réduits sur les badges, tee-shirts, casquettes et autres gadgets inutiles édités par Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel reçoivent une carte et un insigne gratuit lors de leur adhésion (à choisir parmi 9 modèles originaux de Carali).

- Le club Hebdogiciel apportera son aide aux membres du club en cas de litige avec des vendeurs ou des revendeurs de matériel informatique.

- Les membres du club Hebdogiciel disposent d'un numéro de téléphone direct où une charmante personne leur fournira tous les renseignements sur les activités du club et sur les logiciels du soft-parade.

- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé régulièrement. Le premier prix est beau.

- La cotisation annuelle pour l'adhésion au club Hebdogiciel est fixée à 150 francs.

- La carte du club Hebdogiciel est strictement personnelle, elle ne peut être vendue ou prêtée.

- Hebdogiciel se réserve le droit de refuser l'adhésion au club à qui bon lui semble, non mais !

- L'adhésion au club Hebdogiciel entraîne l'acceptation du présent règlement.

SUPPORTS
DSK : DISQUETTE
CAS : CASSETTE
CAR : CARTOUCHE
S : SOFTCARD

COTES
* * * : INDISPENSABLE
* * : RECOMMANDE
* : BON

PRIX
A : PRIX TARIF
B : PRIX ABONNE
C : PRIX CLUB

APRÈS LE RETOUR DE NESSIE
LE MONSTRE DU LOCH NESS

VOICI LE RETOUR DES DISQUETTES 3 POUCES !!

APRÈS AVOIR LIVRÉ LES COMMANDES EN ATTENTE IL NOUS EN RESTE 10.000 POUR VOUS, VEINARDS !

VOUS POUVEZ VOUS LES PROCURER PAR CORRESPONDANCE OU À LA BOUTIQUE.

PRIX UNITAIRE			PORT	
A	B	C	QUANTITÉ	TARIF
35	33	29	1 ou 2	6 F.
			jusqu'à 5	8 F.
			jusqu'à 10	11 F.
			jusqu'à 20	13 F.

ATTENTION, OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES ET LIMITÉE A 20 DISQUETTES PAR PERSONNE.

POUR COMMANDER UN TEE SHIRT HEBDOGICIEL, UTILISEZ LE BON CI-DESSOUS.

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL 24, rue Baron, 75017 PARIS

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
VILLE : ..... CODE POSTAL : .....
N° de téléphone : .....

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire : .....
TARIF B : N° d'abonné obligatoire : .....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat poste (étranger) ☐

DISQUETTES :
Désire commander
disquettes vierges 3 pouces
à ..... F.
Port + ... F.
Total ..... F.

TEE SHIRT :
Small ☐ Médium ☐ Large ☐
Quantité : .....
Prix unitaire : .....
Port : + 15 F.
TOTAL .....

LA BOUTIQUE DU CLUB EST OUVERTE EN AOÛT

Horaires : du mardi au Vendredi, 10h - 13h / 14h - 19h.
le samedi, 10h - 13h / 14h - 18h.
Fermée le lundi mais permanence téléphonique au Club, assurée.

BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL
160, rue Legendre, 75017 PARIS.
Tél. (1) 46.27.01.00.
Métro : Guy-Moquet

APRES LES LOGICIELS ET LES BOUQUINS VOICI LES ORDINATEURS AU TARIF CLUB !!

AMSTRAD, ATARI ST
COMMODORE ET ORIC
PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES
LES PRIX ? TELEPHONEZ au (1) 46 27 01 00

CHOISISSEZ UN BADGE

A VOS MARQUES PRÊTS ? PARTEZ !!
ET SOYEZ LES PREMIERS A BÉNÉFICIER DES PRIX ÉCLATÉS DE LA PROMO ÉTÉ SUR DES CENTAINES DE LOGICIELS !!
ATTENTION, STOCKS LIMITÉS !!

BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS
(ECRIRE EN LETTRES CAPITALES)

Oui, j'adhère des deux mains et des deux pieds au club Hebdogiciel. J'ai pris connaissance du règlement et je vous envoie le mien (de règlement), soit 150 francs pour un an. Je recevrai ma carte d'adhérent sous une semaine et je suis content.

Je choisis le badge n° .....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : mandat-poste international uniquement ☐

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code Postal .....

Signature :

Attention, si vous commandez des logiciels, utilisez le bon de commande au recto de celui-ci et faites deux chèques différents : un pour l'adhésion au club et un pour votre commande de logiciels.

C'EST NOUVEAU ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD

AM362	★★★	BATMAN/8256	DSK	182	163	127
AM363	★★	GHOSTBUSTERS/8256	DSK	182	163	127
AM364	★★★	GHOST'N'GOBLINS	K7	121	108	85
AM365	★★★	GHOST'N'GOBLINS	DSK	182	163	127
AM366	★★	GLADIATOR	K7	109	99	77
AM367	★★	GLADIATOR	DSK	182	163	127
AM368		JACK THE NIPPER	K7	109	99	77
AM369		JACK THE NIPPER	DSK	182	163	127
AM370	★	KNIGHT GAMES	DSK	182	163	127
AM371	★★★	LORD OF THE RING	DSK	304	274	213
AM372	★★★	LORD OF THE RING/8256	DSK	304	274	213
AM373	★★	NODES OF YESOD	K7	121	108	85
AM374		PRO TENNIS	K7	121	108	85
AM375		PRO TENNIS	DSK	182	163	127
AM376	★★	RESCUE ON FRACTALUS	K7	121	108	85
AM377	★★	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	182	163	127
AM378		ROOM 10	K7	97	88	68
AM379	★★	THE HOBBIT/8256	DSK	304	274	213
AM380	★	TOADRUNNER	K7	109	99	77
AM381	★	TOADRUNNER	DSK	182	163	127

APPLE

AP078	★★	THE HOBBIT		365	329	256

ATARI ST

ST032	★	CARDS		243	219	171
ST033	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE		426	384	299
ST034	★	THE ANIMATOR		365	329	256

ATARI 800

AT122		AZTEC	K7	121	108	85
AT123		AZTEC	DSK	182	163	127
AT124		BLUE RIBBON	K7	121	108	85
AT125		PIERRE POLO	K7	121	108	85
AT126		PIERRE POLO	DSK	182	163	127
AT127	★★	TEMPLE OF APSHAI TRILOGY	DSK	182	163	127
AT128		THE SECOND CITY	K7	73	66	52
AT129		WARRIOR OF RAH	K7	121	108	85

COMMODORE

CO325		1985	DSK	182	163	127
CO326		FLOYD THE DROID	K7	121	108	85
CO327	★★	GAME MAKER	DSK	182	163	127
CO328		GERMANY 1984	K7	121	108	85
CO329		GERMANY 1984	DSK	182	163	127
CO330	★★★	GHOST'N'GOBLINS	DSK	182	163	127
CO331		GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	K7	280	252	196
CO332		GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	DSK	340	306	238
CO333		KING SIZE	K7	121	108	85
CO334	★	KNIGHT GAMES	K7	121	108	85
CO335	★	KNIGHT GAMES	DSK	182	163	127
CO336		KNIGHTS OF THE DESERT	K7	121	108	85
CO337		LEADERBOARD	K7	121	108	85
CO338		LEADERBOARD	DSK	182	163	127
CO339		NEXUS	DSK	158	143	111
CO340		FANTASIE	DSK	182	63	27
CO341		SOLO FLIGHT 2	K7	121	108	85
CO342		SPLIT PERSONALITIES	K7	109	99	77
CO343		SPLIT PERSONALITIES	DSK	134	121	94
CO344		THE SECOND CITY	K7	73	66	52
CO345		THE SECOND CITY	DSK	121	108	85
CO346		TOUCH DOWN	K7	121	108	85
CO347		TOUCH DOWN	DSK	182	163	127
CO348	★★	V	DSK	158	143	111
CO349		WARRIORS OF RAH	K7	121	108	85
CO350		WARRIORS OF RAH	DSK	182	163	127

COMMODORE AMIGA

CO351	★★	ARCHON		365	329	256
CO352	★	ARTIE FOX		365	329	256
CO353	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	426	384	299
CO354	★★	ONE ON ONE		365	329	256
CO355	★★★	SEVEN CITIES OF GOLD		365	329	256
CO356	★★	SKYFOX		365	329	256

IBM PC ET COMPATIBLES

IB002	★★	THE HOBBIT		365	329	256

MSX

MS137		CLUEDO	K7	121	108	85
MS138		JACK THE NIPPER	K7	109	99	77
MS139		MONOPOLY	K7	121	108	85
MS140		SCRABBLE ANGLAIS	K7	121	108	85

SPECTRUM

SP250		ACE	K7	121	108	85
SP251		HI-JACK	K7	121	108	85
SP252	★	IWO-JIMA	K7	97	88	68
SP253		JACK THE NIPPER	K7	97	88	68
SP254		KUNG-FU MASTER	K7	97	88	68
SP255		MERMAID MADNESS	K7	121	108	85
SP256		PYRACURSE	K7	121	108	85
SP257	★	REBEL PLANET	K7	121	108	85
SP258		RESCUE ON FRACTALUS	K7	97	88	68

STOCK LIMITÉ

PROMO DE L'ÉTÉ

AMSTRAD

				A	B	C
AM	ETE	BUDGET FAMILIAL	K7	93	83	65
AM	ETE	BUDGET FAMILIAL	DSK	70	60	50
AM	ETE	CALC	DSK	127	115	90
AM	ETE	CALCUMAT	DSK	127	115	90
AM	ETE	CAP SUR DAKAR	K7	70	60	50
AM	ETE	CARNET D'ADRESSES	K7	70	60	50
AM	ETE	CARNET D'ADRESSES	DSK	127	115	90
AM	ETE	COMPTA GENERALE 1&2	K7	120	110	80
AM	ETE	COMPTA GENERALE 1&2	DSK	127	115	90
AM	ETE	COMPTA PRO 1&2	DSK	186	167	131
AM	ETE	COURRIER	K7	70	60	50
AM	ETE	COURRIER	DSK	120	110	80
AM	ETE	EASY BANK	K7	70	60	50
AM	ETE	EASY CALC	K7	70	60	50
AM	ETE	EASY FILE	K7	70	60	50
AM	ETE	EASY GRAPH	K7	70	60	50
AM	ETE	EASY REPORT	K7	70	60	50
AM	ETE	FACTURATION	DSK	120	110	80
AM	ETE	FILE	DSK	120	110	80
AM	ETE	GRAPH	DSK	120	110	80
AM	ETE	L'ILE INFERNALE	K7	70	60	50
AM	ETE	L'ILE INFERNALE	DSK	120	110	80
AM	ETE	LA PALETTE MAGIQUE	K7	70	60	50
AM	ETE	LA PALETTE MAGIQUE	DSK	120	110	80
AM	ETE	MINI FICHIER	K7	70	60	50
AM	ETE	STOCK	DSK	120	110	80
AM	ETE	TIE BREAK	K7	70	60	50
AM	ETE	AIRWOLF	K7	100	90	70
AM	ETE	CRAFTON ET XUNK	K7	130	117	91
AM	ETE	CRAFTON ET XUNK	DSK	180	162	126
AM	ETE	EMPIRE	K7	195	174	136
AM	ETE	EMPIRE	DSK	295	265	206
AM	ETE	FORMULA I	K7	30	27	20
AM	ETE	HACKER	K7	120	108	84
AM	ETE	HIGWAY ENCOUNTERS	K7	110	99	77
AM	ETE	HI-RISE	K7	90	81	63
AM	ETE	LORIGRAPH	K7	200	180	140
AM	ETE	LORIGRAPH	DSK	290	261	203
AM	ETE	MANDRAGORE	K7	245	220	171
AM	ETE	OMEGA LA PLANETE INVISIBLE	K7	240	216	168
AM	ETE	POUVOIR	K7	160	144	112
AM	ETE	RED ARROW	K7	110	99	77
AM	ETE	RED ARROW	DSK	150	135	105
AM	ETE	SORCERY PLUS	DSK	160	144	112
AM	ETE	SPINDIZZY	DSK	180	162	126
AM	ETE	SPY VS SPY	K7	140	126	98
AM	ETE	SUPER PIPELINE II	K7	110	99	77
AM	ETE	WARRIOR	DSK	180	162	126
AM	ETE	WHO DARES WINS II	DSK	120	108	84

COMMODORE

				A	B	C
CO	ETE	1789	DSK	100	90	80
CO	ETE	ALPHAVILLE	K7	80	70	60
CO	ETE	BRIQUE LOGIQUE	K7	80	70	60
CO	ETE	CHIFFRES PERCHES	K7	80	70	[illegible]
CO	ETE	COCCINELLE	K7	100	80	70
CO	ETE	FRACTIONS EN FOLIE	K7	80	70	60
CO	ETE	GATES OF DAWN	K7	70	60	50
CO	ETE	MEMOIRE MONSTRE	K7	80	70	60
CO	ETE	MUSIC STUDIO	K7	80	70	60
CO	ETE	MUSIC STUDIO	DSK	120	110	80
CO	ETE	MULE	DSK	120	110	100
CO	ETE	PITFALL II	K7	70	60	50
CO	ETE	POINT D'ORGUE 1	K7	100	90	80
CO	ETE	ROCK'N'BOLT	K7	70	60	50
CO	ETE	ROCK'N'BOLT	DSK	120	110	80
CO	ETE	TOUR DE FRANCE	K7	70	60	50
CO	ETE	WEB DIMENSION	K7	70	60	50
CO	ETE	AMERICAN ROAD RACE	K7	120	108	84
CO	ETE	AMERICAN ROAD RACE	DSK	160	144	112
CO	ETE	BALLBLAZER	K7	115	104	72
CO	ETE	BALLBLAZER	DSK	175	157	122
CO	ETE	BEACH HEAD II	K7	115	103	80
CO	ETE	EIDOLON	K7	120	108	84
CO	ETE	JUMP JET	K7	109	98	76
CO	ETE	KARATEKA	K7	115	103	80
CO	ETE	MANDRAGORE	K7	245	220	171
CO	ETE	MANDRAGORE	DSK	245	220	171
CO	ETE	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	160	144	112
CO	ETE	OMEGA PLANETE INVISIBLE	DSK	220	198	154
CO	ETE	PINBALL CONSTRUCTION SET	DSK	180	162	126
CO	ETE	RACING DESTRUCTION SET	DSK	180	162	126
CO	ETE	SKYFOX	K7	115	103	80
CO	ETE	THEY SOLD A MILLION	K7	120	108	84
CO	ETE	THEY SOLD A MILLION	DSK	160	144	112
CO	ETE	THEY SOLD A MILLION II	K7	120	108	84
CO	ETE	THEY SOLD A MILLION II	DSK	160	144	112
CO	ETE	VIRGULE SENIOR	K7	340	306	238
CO	ETE	VIRGULE SENIOR	DSK	649	584	454

APPLE

				A	B	C
AP	ETE	APPLE WRITER (PRODOS)		355	319	250
AP	ETE	APPLEWORKS		1237	1113	871
AP	ETE	AXIS ASSASSIN		175	157	123
AP	ETE	BUDGET FAMILIAL		347	313	245
AP	ETE	CACHE CACHE		60	50	40
AP	ETE	CLICKWORKS		918	826	646
AP	ETE	COCCINELLE		210	189	148
AP	ETE	COLORIAGES		284	255	200
AP	ETE	CX BASE 100		773	696	545
AP	ETE	CX BASE 200 + TEXTE		1552	1396	1093
AP	ETE	CX BASE 200		1280	1152	901
AP	ETE	CX TEXTE		462	416	326
AP	ETE	DIG DUG		97	87	68
AP	ETE	EMAFI		465	419	328
AP	ETE	EPISTOLE DOS 3.3		809	728	570
AP	ETE	EPISTOLE PRODOS		830	747	585
AP	ETE	FORGET ME NOT		146	132	103
AP	ETE	FRACTIONS EN FOLIE		146	132	103
AP	ETE	GALAXIE L		146	132	103
AP	ETE	GESTION PRIVEE		353	317	249
AP	ETE	GHOSTBUSTERS		131	118	92
AP	ETE	GRAPHIC EXHIBITOR		183	165	129
AP	ETE	GRAPHIC LIBRARY ONE		113	102	80
AP	ETE	GRIBOUILLE		426	383	300
AP	ETE	HANSEL ET GRETEL		76	68	54
AP	ETE	HARD HAT MACK		175	157	123
AP	ETE	HERACLES COMPTA		2307	2076	1625
AP	ETE	HERO		131	118	92
AP	ETE	HOMOPHONE		215	193	151
AP	ETE	J'AMELIORE MON FRANCAIS		60	50	40
AP	ETE	JEU DES INVENTIONS		117	105	82
AP	ETE	JEU DES RECORDS		117	105	82
AP	ETE	L'HOTEL DES MARIONETTES		115	104	81
AP	ETE	LA BELLE AU BOIS DORMANT		75	68	53
AP	ETE	LA CHASSE AU MAGOT		75	68	53
AP	ETE	LA CITE PERDUE		216	194	152
AP	ETE	LA PARADE DES MARIONETTES		115	104	81
AP	ETE	LE COMPLOT DU BOURDON		115	104	81
AP	ETE	LE FETICHE		65	59	57
AP	ETE	LECTURE RAPIDE		210	189	148
AP	ETE	LES AUTOS DE MARS		122	109	86
AP	ETE	LES JEUX DU BOURDON		115	104	81
AP	ETE	LES OURSONS COMPTENT		76	68	53
AP	ETE	LES OURSONS ET L'ABC		76	68	53
AP	ETE	LES OURSONS S'AMUSENT		76	68	53
AP	ETE	LES PUZZLES DE GERTRUDE		115	104	81
AP	ETE	LES SECRETS DE GERTRUDE		116	104	81
AP	ETE	MICRO-FLUTE		156	141	110
AP	ETE	MULTIPLAN		577	519	406
AP	ETE	NAJA 1		97	88	69
AP	ETE	NAJA 2		155	139	109
AP	ETE	NOMBRES BOITEUX		168	152	119
AP	ETE	PACIFIC 231		168	152	119
AP	ETE	PAPYRUS DACTYLO		210	189	148
AP	ETE	PFS ETAT		738	664	520
AP	ETE	PFS FICHIER		738	664	520
AP	ETE	PFS GRAPHE		738	664	520
AP	ETE	PFS TEXTE		738	664	520
AP	ETE	PHOTO		178	161	126
AP	ETE	PITFALL II		131	118	92
AP	ETE	POINT BAC CHIMIE 1		136	122	96
AP	ETE	POINT BAC CHIMIE 2		136	122	96
AP	ETE	POINT BAC MATHS 1		136	122	96
AP	ETE	POINT BAC MATHS 2		136	122	96
AP	ETE	POINT BAC MATHS 3		136	122	96
AP	ETE	POINT BAC MATHS 4		136	122	96
AP	ETE	POINT BAC MATHS 5		136	122	96
AP	ETE	POINT BAC PHYSIQUE 1		136	122	96
AP	ETE	POINT BAC PHYSIQUE 2		136	122	96
AP	ETE	POINT BAC PHYSIQUE 3		136	122	96
AP	ETE	POINT BAC PHYSIQUE 4		136	122	96
AP	ETE	PORTE-PAROLE (CARTE)		842	758	593
AP	ETE	PORTE-PAROLE (DISQUETTE)		253	228	178
AP	ETE	PORTRAIT ROBOT		146	132	103
AP	ETE	PROFESSION DETECTIVE		190	171	134
AP	ETE	PUZZLES		284	255	200
AP	ETE	QUEST		216	194	152
AP	ETE	QUICK FILE II		289	260	204
AP	ETE	RACINES		215	193	151
AP	ETE	REGISTRE DE NOTES		215	193	151
AP	ETE	SAARI COMPTA		1838	1655	1295
AP	ETE	SARGON III		241	217	170
AP	ETE	SCENARIO		168	152	119
AP	ETE	SCOOP		170	153	120
AP	ETE	SORCELLERIE 1		295	265	208
AP	ETE	SORCELLERIE 2		253	228	178
AP	ETE	SORCELLERIE 3		274	246	193
AP	ETE	SUR LES TRACES DU DEIRDRON		210	189	148
AP	ETE	TELE-JEUX		215	194	152
AP	ETE	TIC TAC JEUX		215	194	152
AP	ETE	TRACER SANCTION		131	118	92
AP	ETE	TRIJEUX		154	139	109
AP	ETE	VERSION CALC		1199	1079	845
AP	ETE	VERSION COMM		319	287	225
AP	ETE	VISICALC		1562	1405	1100
AP	ETE	VISIFILE		639	575	450

ATARI

				A	B	C
AT	ETE	TEXT	CAR	323	290	227
AT	ETE	BORROWED TIME	K7	106	95	75
AT	ETE	CAMELEON	K7	70	60	50
AT	ETE	COMMENT COMPTER	K7	60	50	40
AT	ETE	ENCOUNTER	K7	70	60	50
AT	ETE	INITIATION AU BASIC 1	K7	70	60	50
AT	ETE	INITIATION AU BASIC 2	K7	70	60	50
AT	ETE	INITIATION AU BASIC 3	K7	70	60	50
AT	ETE	SPIDER INVASION	K7	70	60	50
AT	ETE	EIDOLON	K7	70	60	50

Suite page 52

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC, 24 RUE BARON, 75017 PARIS

Déterminez vous-même le prix auquel vous avez droit. Colonne C pour les membres du club. Colonne B pour les abonnés. Colonne A pour les visiteurs.

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Ville .... Code postal ....
N° téléphone ....

Date de la commande :
Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après la livraison des matériels commandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

Tarif C : N° de carte de club obligatoire : ....
Tarif B : N° d'abonné obligatoire ....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : Mandat poste international ☐

Réf.	Log.	Ord.	Support	Tarif	Prix	Quant.	Montant
Ex : AT001	AMERICAN ROAD	ATARI	CASSETTE	C	85	1	85

ECRIVEZ LA RÉFÉRENCE, ET LE NOM DE L'ORDINATEUR EN ENTIER

TOTAL :
Participation aux frais de port : 15,00
MONTANT A PAYER :

SUITE DES PROMOS DE L'ÉTÉ

MACINTOSH

MA	ETE	AD MAC FICHIER	400	360	283
MA	ETE	AUTOPORTRAIT	213	191	150
MA	ETE	BASIC 2.0 MAC (FR)	837	754	590
MA	ETE	BASIC 2.0 MAC (US)	746	671	525
MA	ETE	CHIPWITS	426	383	300
MA	ETE	CX MAC BASE	1148	1033	809
MA	ETE	EXPERT LOGO MAC	1242	1118	875
MA	ETE	FILE VISION (US)	660	594	465
MA	ETE	HABADEX	996	897	702
MA	ETE	MAC BUREAU	687	613	480
MA	ETE	MAC LION	996	897	702
MA	ETE	MAC MANAGER	687	613	480
MA	ETE	MAC PASCAL (US)	649	584	457
MA	ETE	MAC PROJECT (FR)	649	584	457
MA	ETE	MAC PUBLISHER	1043	939	735
MA	ETE	MAC TERMINAL (V.PREL.)	514	463	362
MA	ETE	MAC WORKS	829	746	584
MA	ETE	MICROSOFT CHART (FR)	880	792	620
MA	ETE	MULTIPLAN (FR)	1116	1004	786
MA	ETE	ORTHOGICIEL	852	766	600
MA	ETE	OVERVIEW (US)	1249	1124	880
MA	ETE	PAGE MAKER	844	760	595
MA	ETE	POLYFICHE	303	272	213
MA	ETE	SARGON III	262	236	185
MA	ETE	TELEMAC 1	745	670	525
MA	ETE	THINK TANK 128 Ko (US)	603	543	425
MA	ETE	THROUGH THE LOOKING GLASS	207	186	146
MA	ETE	TK SOLVER (US)	1207	1113	850
MA	ETE	TRANSYLVANIA	186	167	131
MA	ETE	ULTIMA III	296	266	208

SPECTRUM

SP	ETE	BEAM RIDER	K7	70	60	50
SP	ETE	CARNET D'ADRESSE II	K7	70	60	50
SP	ETE	ENDURO	K7	70	60	50
SP	ETE	HERO	K7	70	60	50
SP	ETE	LE CUBE	K7	100	90	80

ORIC

OR	ETE	3D MUNCH	K7	70	60	50
OR	ETE	GENCAR	K7	70	60	50
OR	ETE	TIC TAC	K7	70	60	50
OR	ETE	VISION	K7	70	60	50

THOMSON

TH	ETE	AGENDA TO7	CAR	117	105	82
TH	ETE	AIRBUS TO7	CAR	154	139	109
TH	ETE	ALPHAVILLE	K7	81	73	57
TH	ETE	AU PAYS DES CONTES	K7	70	60	50
TH	ETE	BRIQUE LOGIQUE	K7	81	72	57
TH	ETE	BUDS 1,2,3	CAR	117	105	82
TH	ETE	CALCUL NUMERIQUE	K7	70	60	50
TH	ETE	CALCULATRICE	CAR	97	87	68
TH	ETE	CAP SUR DAKAR	DSK	97	87	68
TH	ETE	CARNET D'ADRESSES	CAR	198	178	140
TH	ETE	CHIFFRES ET LETTRES	CAR	117	105	82
TH	ETE	CHIFFRES PERCHES	K7	81	73	57
TH	ETE	COMPTA GENERALE FIL	DSK	402	362	283
TH	ETE	COMPTE-CHEQUES	CAR	156	140	110
TH	ETE	CONJUGUER	K7	81	72	57
TH	ETE	DICTEE ELECTRONIQUE	K7	62	56	44
TH	ETE	ENIGMATIKA	CAR	137	123	96
TH	ETE	EQUATIONS ET INEQUATIONS	K7	81	73	57
TH	ETE	ESPAGNOL 1	K7	81	73	57
TH	ETE	ESPAGNOL 2	K7	81	73	57
TH	ETE	ESPAGNOL 3	K7	81	73	57
TH	ETE	ESPAGNOL ASSIMIL T1	K7	90	81	64
TH	ETE	FORGET ME NOT	K7	70	60	50
TH	ETE	GEMINI	CAR	117	105	82
TH	ETE	GEODYSSEE	K7	70	60	50
TH	ETE	GEREZ VOS FICHES	CAR	213	191	150
TH	ETE	GROUPE NOMINAL	K7	70	60	50
TH	ETE	INITIATION AU BASIC 1	K7	75	67	53
TH	ETE	INITIATION AU BASIC 2	K7	75	67	53
TH	ETE	INITIATION AU BASIC 3	K7	75	67	53
TH	ETE	INITIATION AU BASIC 4	K7	75	67	53
TH	ETE	INITIATION AU BASIC 5	K7	75	67	53
TH	ETE	INITIATION AU BASIC 6	K7	75	67	53
TH	ETE	INITIATION AUX ECHECS 2	K7	75	67	53
TH	ETE	J'ENTENDS	K7	90	81	63
TH	ETE	JE DESSINE	K7	70	60	50
TH	ETE	JE TU IL	K7	70	60	50
TH	ETE	CHRONOS	K7	70	60	50
TH	ETE	L'OREILLE FINE	K7	90	81	63
TH	ETE	LA RONDE DES CHIFFRES	K7	60	50	40
TH	ETE	LECTURE RAPIDE	K7	105	94	74
TH	ETE	LIRE LES STATISTIQUES	K7	75	57	63
TH	ETE	MOTS CROISES 1	K7	60	50	40
TH	ETE	MOTUS	CAR	70	60	50
TH	ETE	PICTOR	CAR	115	104	81
TH	ETE	POINT BAC FRANCAIS	K7	94	84	66
TH	ETE	POINT BAC MATHS 1	K7	94	84	66
TH	ETE	POINT BAC MATHS 2	K7	94	84	66
TH	ETE	POINT BAC MATHS 3	K7	94	84	66
TH	ETE	QTCM	K7	60	50	40
TH	ETE	RODEO	K7	70	60	50
TH	ETE	SYNTHETIA	CAR	195	175	137
TH	ETE	TO7-MO5 A L'ECOLE	K7	70	60	50
TH	ETE	TRAP	CAR	70	60	50
TH	ETE	TRIDI 444	CAR	70	60	50
TH	ETE	UN MOT POUR LE COMPTE	K7	60	50	40
TH	ETE	VALISE SIXIEME TO7/MO5	K7	199	179	140
TH	ETE	VALISE SIXIEME TO9	DSK	199	179	140
TH	ETE	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	155	139	108
TH	ETE	AIGLE D'OR	K7	160	144	112
TH	ETE	AIR ATTACK	K7	190	171	133
TH	ETE	ANIMATIX	K7	240	216	168
TH	ETE	CAO	K7	295	265	206
TH	ETE	CARTE DE FRANCE	K7	145	130	101
TH	ETE	CHALLENGE VOILE	K7	120	108	84
TH	ETE	CHRISTANN	K7	180	162	126
TH	ETE	COLISEUM	K7	180	162	126
TH	ETE	COLORCALC	CAR	590	537	413
TH	ETE	COLOPAINT	CAR	590	531	413
TH	ETE	COQ'INN	K7	140	126	98
TH	ETE	CROCKY II	K7	120	108	84
TH	ETE	ELIMINATOR	K7	120	108	84
TH	ETE	EMPIRE	K7	190	171	133
TH	ETE	FLIPPER II	K7	180	162	126
TH	ETE	FORTH	K7	330	297	231
TH	ETE	KARATE	K7	180	162	126
TH	ETE	KARATE	DSK	210	189	147
TH	ETE	LORANN	K7	190	171	133
TH	ETE	MINOTAURE	K7	140	126	98
TH	ETE	OCEANIA	K7	190	171	133
TH	ETE	POSEIDON	K7	199	179	139
TH	ETE	PULSAR II	K7	140	126	98
TH	ETE	SOLEIL NOIR	K7	149	134	104
TH	ETE	SPACE SHUTTLE	K7	260	234	182
TH	ETE	TOP CHRONO	K7	140	126	98
TH	ETE	VOL SOLO	K7	195	175	136
TH	ETE	VOX MO5	K7	175	157	122

AMSTRAD

				A	B	C
AM001	★	1815	K7	160	144	110
AM002	★	1815	DSK	219	197	148
AM010	★★	3D MEGACODE	K7	180	162	126
AM011	★★	3D MEGACODE	DSK	260	234	182
AM012	★★	3D VOICE CHESS FRANCAIS	K7	121	108	85
AM013	★★	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK	182	163	117
AM014	★★	5 me AXE	K7	190	152	133
AM015	★★	5 me AXE	DSK	200	160	140
AM016	★	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	160	144	128
AM017	★	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	190	171	152

SUPPORTS
DSK DISQUETTE
K7 CASSETTE
CAR CARTOUCHE
S SOFTCARD

				A	B	C
AM020	★★	ALIEN	K7	104	94	72
AM022	★★	ALIEN 8	K7	110	99	76
AM341	★★★	ALIEN HIGWAY 2	K7	109	99	77
AM306	★	AMS CALC	K7	330	297	225
AM307	★	AMS CALC	DSK	390	351	270
AM308	★	AMS FONCTION	K7	250	225	180
AM309	★	AMS FONCTION	DSK	300	270	225
AM310	★	AMS GRAPH/STAT	K7	330	297	225
AM311	★	AMSGRAPH/STAT	DSK	390	351	270
AM024	★★	AM STRAM DAMES	K7	130	117	91
AM025	★★	AM STRAM DAMES	DSK	189	170	129
AM026	★★	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7	193	174	138
AM027	★★	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK	295	266	207
AM028	★★	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83
AM029	★★	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163	125
AM033	★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	105	95	73
AM034	★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	182	163	127
AM036	★	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	98
AM035	★	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK	220	198	154
AM037	★	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK	220	198	154
AM038	★★	BATTLE OF BRITAIN	K7	121	109	85
AM039	★★	BATTLE OF BRITAIN	DSK	180	162	126
AM302	★★★	BATMAN	K7	108	87	75
AM319	★★★	BATMAN	DSK	181	162	126
AM040	★	BEACH HEAD	K7	130	117	78
AM041	★	BEACH HEAD	DSK	159	152	110
AM042	★★★	BOMBJACK	K7	108	87	75
AM046	★★★	BOULDER DASH III	K7	121	108	85
AM298	★★	BOUNDER	K7	108	87	75
AM299	★★	BOUNDER	DSK	157	141	109
AM047	★★	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106	95	70
AM048	★★	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98	76
AM049	★★	BRUCE LEE	K7	110	99	77
AM050	★★	BRUCE LEE	DSK	170	153	115
AM052	★	CAULDRON	K7	98	88	70
AM053	★	CAULDRON	DSK	153	138	101
AM051	★★	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
AM054	★	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	91
AM055	★	CHALLENGER REVERSI	DSK	189	170	129
AM361	★	CHIROLOGIE	K7	60	50	40
AM056	★★	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	80
AM057	★★	COBRA PINBALL	K7	140	126	97
AM058	★★	COBRA PINBALL	DSK	219	197	148
AM059	★★★	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	82
AM060	★★★	COLOSSUS CHESS 4	DSK	155	140	105
AM320	★★★	COLOSSUS CHESS 4.0/8256	DSK	194	175	136
AM061	★★	COMBAT LYNX	K7	109	98	76
AM062	★★	COMMANDO	K7	107	96	68
AM341	★★	COMMANDO	DSK	182	163	127
AM063	★★	COMPUTER HITS 6	DSK	182	169	127
AM064	★★	COMPUTERS HITS 10	K7	121	108	85
AM065	★★	COMPUTERS HITS 10 II	K7	121	108	85
AM066	★★★	CONFUZZION	K7	87	78	62
AM343	★	CORE	K7	121	108	85
AM070	★★★	CYRUS CHESS	K7	121	109	85
AM071	★★★	CYRUS CHESS	DSK	155	140	106
AM321	★★	CYRUS CHESS/8256	DSK	194	175	136
AM072	★★★	D BASE 2	DSK	790	711	632
AM313	★	DAMES	K7	90	81	72
AM314	★	DAMES	DSK	130	117	104
AM074	★★★	DAMS	K7	295	266	206
AM075	★★★	DAMS	DSK	395	356	277
AM077	★★★	DATAMAT	DSK	450	405	315
AM078	★★	DEFEND OR DIE	K7	97	87	59
AM079	★★	DEVIL'S CROWN	K7	115	104	71
AM080	★★	DEVIL'S CROWN	DSK	169	152	106
AM081	★★★	DEVPAC	K7	305	275	214
AM082	★★★	DEVPAC	DSK	360	324	252
AM083	★★★	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	85
AM322	★★	DOCTOR WHO	K7	146	132	103
AM323	★★	DOCTOR WHO	DSK	207	187	145
AM084	★★★	DOOMSDAY BLUES	K7	121	108	85
AM085	★★★	DOOMSDAY BLUES	DSK	182	163	127
AM087	★★	DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86	67
AM088	★★★	DUNDARACH	K7	115	104	81
AM089	★★★	DUNDARACH	DSK	140	126	87
AM091	★★★	DUO PACK FIGH EXLO	DSK	229	206	138
AM092	★★★	EDEN BLUES	K7	140	126	98
AM093	★★★	EDEN BLUES	DSK	220	198	160
AM096	★★	ELIDON	K7	114	103	71
AM097	★★★	ELITE	K7	155	140	95
AM098	★★★	ELITE	DSK	185	166	120
AM344	★★★	EQUINOX	K7	121	108	85
AM345	★★★	EQUINOX	DSK	182	163	127
AM101	★	ESMERALD ISLE	K7	85	76	59
AM102	★	FANTASTIC VOYAGE	DSK	155	140	112
AM103	★★	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
AM104	★★	FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95
AM106	★★	FORTH	K7	234	211	141
AM107	★★	FORTH	DSK	277	249	195
AM347	★	FOURMOST ADVENTURE	K7	97	88	68
AM108	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87	62
AM109	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162	108
AM111	★★★	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	121	108	85
AM112	★★	GALAXIA	K7	74	67	49
AM114	★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
AM115	★★	GESTE D'ARTILLAC	DSK	290	261	232
AM116	★★★	GET DEXTER	K7	121	108	85
AM117	★★★	GET DEXTER	DSK	182	163	127
AM348	★	GOLDEN PATH	K7	121	108	85
AM348	★	GOLDEN PATH	DSK	170	153	119
AM338	★★★	GUN FRIGHT	K7	121	109	85
AM120	★★★	GYROSCOPE	K7	120	108	62
AM122	★★	HACKER	DSK	155	140	100
AM123	★★	HARD HAT MAC	K7	121	116	90
AM124	★★	HARRIER STRIKE FORCE	K7	121	108	85
AM125	★★	HARRIER STRIKE FORCE	DSK	182	163	127
AM324	★★★	HEAVY ON THE MAGICK	K7	121	109	85
AM325	★★★	HEAVY ON THE MAGICK	DSK	181	162	126
AM126	★★	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
AM128	★★	HI-RISE	DSK	145	131	94
AM130	★★★	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112	86
AM133	★	HOLD-UP	K7	120	108	83
AM134	★	HUNCHBACK II	K7	97	87	62
AM135	★★	HYPERSPORT	K7	110	98	76
AM136	★★	HYPERSPORT	DSK	157	141	110
AM137	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101	78
AM140	★★	JAMMIN'S	K7	114	103	71
AM141	★	JET SET WILLY	K7	97	87	62
AM142	★	JUGGERNAUT	K7	91	82	58
AM143	★	KIT PROGRAMMEUR	DSK	499	449	330
AM144	★★	KNIGHTLORE	K7	112	101	78
AM145	★	KONG STRIKES BACK	K7	99	89	63
AM327	★★	L'AIGLE D'OR	K7	160	144	120
AM328	★★	L'AIGLE D'OR	DSK	198	178	148
AM146	★★★	LAZER BASIC	DSK	238	214	161
AM358	★	LE MILLIONNAIRE	K7	60	50	40
AM147	★	LE SURVIVANT	K7	117	105	85
AM350	★★	L'HERITAGE	K7	171	154	136
AM351	★★	L'HERITAGE	DSK	195	175	156
AM148	★	LOGO FRANCAIS	DSK	179	161	122
AM149	★	LORDS OF MIDNIGHT	K7	112	101	78
AM150	★	LORDS OF MIDNIGHT	DSK	158	142	114
AM151	★★★	LORDS OF THE RING	K7	194	174	122
AM154	★★	MACADAM BUMPER	K7	160	144	112
AM155	★★	MACADAM BUMPER	DSK	240	216	168
AM360	★	MANAGER	K7	60	50	40
AM157	★	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
AM158	★★★	MANIC MINER	K7	111	100	77
AM159	★	MARSPORT	K7	121	109	83
AM160	★	MARSPORT	DSK	132	119	95
AM162	★★	MASTER OF THE LAMPS	K7	124	112	77
AM163	★	MATCH POINT	K7	96	86	65
AM329	★	MELTDOWN	K7	109	98	67
AM352	★	MELTDOWN 6128	DSK	182	163	127
AM165	★★	METRO 2018	K7	190	171	115
AM166	★★	METRO 2018	DSK	215	194	129
AM167	★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	175	158	123
AM168	★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	DSK	239	215	160
AM169	★★	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	K7	220	198	136
AM170	★★	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	DSK	275	248	174
AM359	★	MICROSAPIENS	K7	60	50	40
AM173	★★★	MINDSHADOW	K7	114	103	85
AM174	★★★	MINDSHADOW	DSK	155	140	100
AM175	★★	MINIOFFICE	K7	76	68	55
AM176	★★	MINIOFFICE	DSK	127	114	88
AM177	★★	MONTSEGUR	K7	139	125	100
AM178	★★	MOVIE	K7	121	108	85
AM180	★★★	MULTIPLAN	DSK	490	441	392
AM182	★	NEVER ENDING STORY	K7	127	114	88
AM183	★★★	NIGHT SHADE	K7	132	119	78
AM185	★★	ONE MAN ANS HIS DROIDS	K7	30	27	20
AM186	★★	ORPHEE	DSK	340	306	238
AM304	★	PACIFIC	K7	140	126	98
AM305	★	PACIFIC	DSK	220	198	155
AM188	★★	PANZADROME	K7	110	99	77
AM189	★★★	PING PONG	K7	112	101	82
AM190	★★★	PING PONG	DSK	182	163	127
AM191	★	PLANETE BASE	K7	150	135	105
AM193	★★	POUVOIR	DSK	200	180	140
AM194	★★	PROJECT FUTURE	K7	114	103	63
AM197	★	PYJAMARAMA	K7	107	96	75
AM199	★	RAID	K7	112	101	78
AM200	★	RAID	DSK	161	152	106
AM201	★	RAMBO	K7	109	98	68
AM202	★★★	RASPUTINE	K7	94	85	69
AM330	★★	RED HAWK	K7	121	109	85
AM205	★★	RED MOON	K7	87	78	62
AM331	★★★	REVERSI CHAMPION	K7	160	144	120
AM332	★★★	REVERSI CHAMPION	DSK	198	178	148
AM206	★★	ROCCO	K7	114	103	63
AM207	★★	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	63
AM208	★★	ROCKY HORROR SHOW	DSK	182	163	114
AM209	★★	RUNESTONE	K7	98	88	68
AM213	★	SEAS OF BLOOD	K7	121	109	77
AM312	★	SHADOW FIRE	K7	121	108	85
AM353	★	SHOGUN	K7	121	108	85
AM354	★	SHOGUN	DSK	182	163	127
AM214	★★	SKYFOX	K7	129	116	90
AM355	★★	SKYFOX	DSK	194	175	136
AM215	★★★	SORCERY	K7	95	86	73
AM216	★★★	SORCERY	DSK	160	144	105
AM217	★★★	SORCERY PLUS	K7	140	126	98
AM218	★★★	SORCERY PLUS	DSK	200	180	126
AM219	★★	SOULS OF DARCON	K7	114	103	80
AM220	★★	SOULS OF DARCON	DSK	178	160	121
AM221	★	SOUTHERN BELLE	K7	106	95	65
AM224	★	SPACE SHUTTLE	K7	290	261	203
AM225	★★★	SPELLBOUND	K7	45	40	31
AM226	★★★	SPINDIZZY	K7	121	108	85
AM227	★★★	SPINDIZZY	DSK	182	163	127
AM228	★	SPITFIRE 40	DSK	155	140	100
AM229	★	SPITTFIRE 40	K7	107	96	68
AM230	★★	SPY HUNTER	K7	110	99	78
AM231	★★★	SPY VS SPY	K7	147	132	84
AM232	★★★	SPY VS SPY	DSK	177	159	120
AM235	★	STAR STRIKE	K7	80	72	59
AM236	★★	STARION	K7	125	113	78
AM237	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	91	70

PRIX
A : PRIX TARIF
B : PRIX ABONNÉ
C : PRIX CLUB

				A	B	C
AM238	★	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153	138	104
AM239	★★★	STRANGELOOP	K7	124	112	76
AM240	★★★	STRANGELOOP	DSK	182	163	127
AM317	★	SUPERCHESS	K7	90	81	72
AM318	★	SUPERCHESS	DSK	130	117	104
AM242	★	SUPER PIPELINE II	DSK	124	112	77
AM243	★★	SUPER SILVER PACK	K7	142	132	90
AM245	★★★	SUPERPAINT	DSK	395	356	277
AM244	★★	SUPERSLEUTH	K7	180	85	75
AM247	★★	TANK BUSTER	K7	101	91	70
AM315	★	TANK COMMANDER	K7	108	87	75
AM316	★	TANK COMMANDER	DSK	157	141	109
AM248	★	TAPPER	K7	112	101	78
AM249	★★	TASCOPY	K7	129	116	94
AM250	★★	TASCOPY	DSK	276	248	193
AM249	★★	TASSPRINT	K7	130	117	97
AM250	★★	TASSPRINT	DSK	170	153	127
AM251	★★★	TASWORD FRANCAIS	K7	195	175	155
AM252	★★★	TASWORD FRANCAIS	DSK	310	279	231
AM253	★★★	TASWORD 6128 FRANCAIS	DSK	350	315	262
AM254	★★★	TAU CETI	K7	114	103	71
AM255	★	TENNIS 3D	K7	150	135	105
AM256	★	TENNIS 3D	DSK	200	180	140
AM257	★★	TERROR MOLINOS	K7	114	103	70
AM258	★★	TEXTOMAT	DSK	450	405	315
AM259	★	THE COVENANT	K7	87	78	59
AM260	★★	THE HOBBIT	K7	165	149	113
AM261	★★	THE ILLUSTRATOR	K7	256	230	171
AM262	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
AM267	★★	THEATRE EUROPE ANGLAIS	DSK	180	162	126
AM265	★★	THEATRE EUROPE FRANCAIS	K7	140	126	98
AM266	★★	THEATRE EUROPE FRANCAIS	DSK	220	198	154
AM268	★★	THEY SOLD A MILLION	K7	116	103	75
AM269	★★	THEY SOLD A MILLION	DSK	175	160	110
AM270	★★★	THEY SOLD A MILLION 2	K7	121	108	85
AM271	★★★	THEY SOLD A MILLION 2	DSK	182	169	127
AM272	★★	THINK	K7	109	98	76
AM356	★	TOMAHAWK	K7	121	108	85
AM357	★	TOMAHAWK	DSK	182	163	127
AM273	★★	TORNADO LOW LEVEL	K7	98	87	67
AM274	★★	TORNADO LOW LEVEL	DSK	190	171	115
AM275	★★	TRIPLE PACK	DSK	180	162	114
AM303	★★	V	K7	121	108	85
AM361	★★	V	DSK	182	163	127
AM276	★	WARLORD	K7	99	89	70
AM333	★	WATERLOO	K7	121	109	85
AM334	★	WATERLOO	DSK	160	144	120
AM279	★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	110	99	71
AM280	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85
AM281	★★★	WAY OF THE TIGER	DSK	182	163	127
AM284	★★★	WHO DARES WINS II	K7	95	86	62
AM335	★★	WINTER GAMES	K7	121	109	85
AM336	★★	WINTER GAMES	DSK	181	162	126
AM286	★★★	WINTER SPORTS	K7	124	112	86
AM287	★★★	WINTER SPORTS	DSK	155	140	100
AM289	★★	WIZARD LAIR	DSK	140	126	87
AM290	★★★	WORKING BACKWARDS	DSK	178	160	122
AM339	★	WORLD CUP CARNIVAL	K7	121	109	85
AM340	★	WORLD CUP CARNIVAL	DSK	181	162	126
AM291	★	WORLD CUP FOOTBALL	K7	97	87	62
AM292	★★	WORLD SERIE BASEBALL	K7	110	98	68
AM293	★★	YIE AR KUNG FU	K7	105	95	69
AM294	★★	YIE AR KUNG FU	DSK	155	140	100
AM295	★	ZAXXON	K7	121	109	85
AM296	★★	ZOIDS	K7	121	108	85
AM337	★★	ZOIDS	DSK	181	162	126
AM297	★★★	ZORRO	K7	110	99	78

APPLE IIE & IIC

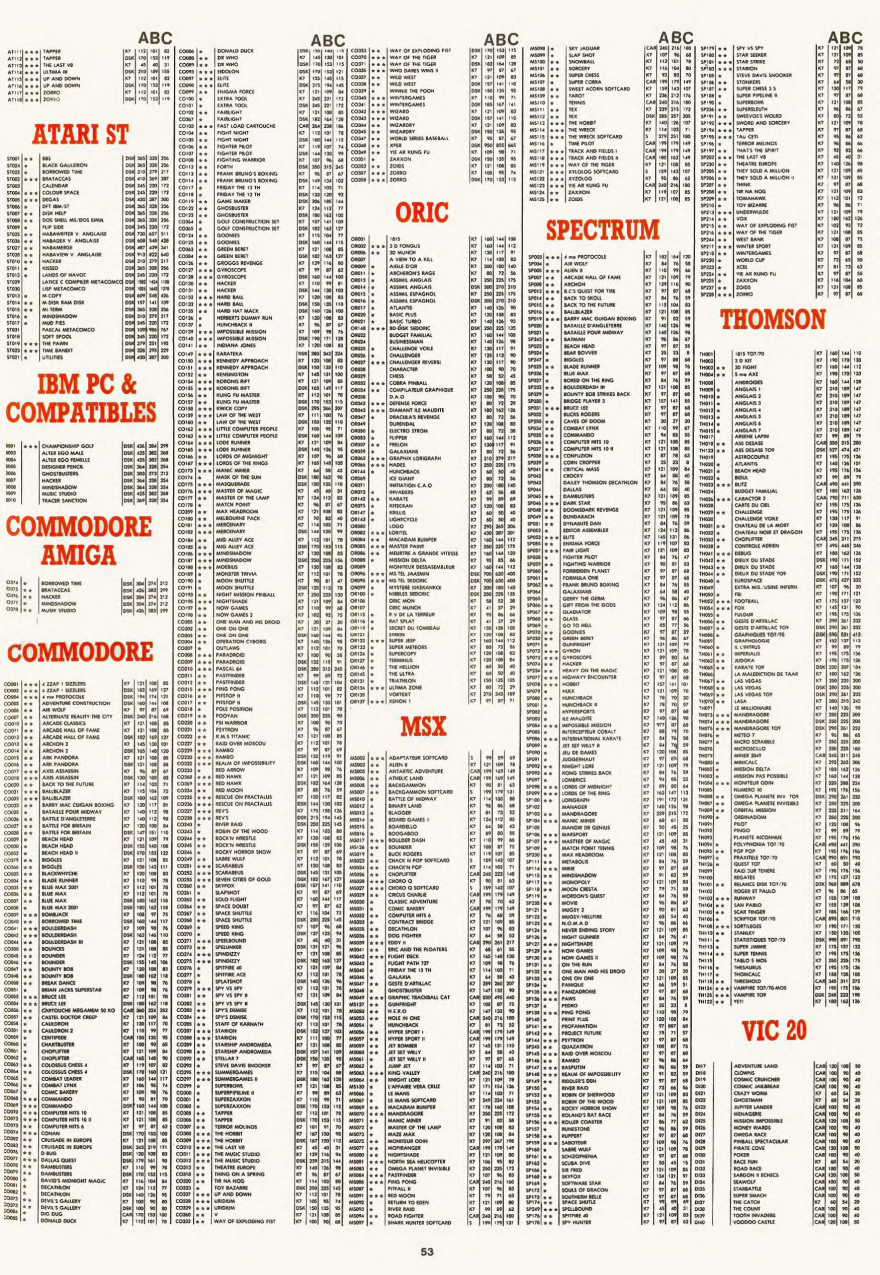
AP002	★	ADVENTURE CONSTRUCTION	200	180	140
AP003	★★	A.E	269	242	90
AP079		ALTERNATE REALITY	243	219	171
AP004	★★	AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
AP005	★	ANGLAIS 1	425	382	325
AP006	★	ANGLAIS 2	425	382	325
AP007	★	ANGLAIS 3	425	382	325
AP008	★	ANGLAIS 4	425	382	325
AP009	★	ANGLAIS 5	425	382	325
AP010	★★	ARCHON II	200	180	140
AP013	★★★	BARD'S TALE	380	342	280
AP018	★★	CAPTAIN GOODNIGHT	350	315	250
AP019	★★★	CARMEN OF SAN DIEGO	493	444	280
AP023	★	CHOPLIFTER	269	242	90
AP024	★★	COLOSSUS CHESS 4	396	356	238
AP026	★★	CRIME DU PARKING	190	171	127
AP029	★★	DALLAS QUEST	195	175	90
AP080		DESIGNERS PENCIL	365	329	256
AP075	★	EAMON	100	90	80
AP031	★	EPIDEMIE	195	176	127
AP076	★★★	FOLIE MEURTRIERE AU COLLEGE	100	90	80
AP039	★	HOLD UP	290	261	232
AP081		HOME PACK	425	381	128
AP040	★★★	KARATEKA	380	342	238
AP077	★	LA BOITE A PUCES	295	266	231
AP041	★★★	LITTLE COMPUTER PREOPLE	350	315	230
AP042	★★	MANDRAGORE	290	261	232
AP043	★	MAX THE GLOBE TROTTER	800	720	350
AP044	★	MEME LES POMMES DE TERRE	190	171	127
AP046	★★★	MOEBIUS	680	612	430
AP048	★★	MOVIE MAKER	200	180	140
AP049	★★	MUR DE BERLIN	195	176	127
AP050	★★	MUSIC CONSTRUCTION	200	180	140
AP051	★	OPERATION MERCURY	390	351	270
AP054	★	PARANOIAK	190	171	127
AP082		PINBALL CONSTRUCTION KIT	243	219	171
AP058	★	PORTEFEUILLE BOURSIER	1450	1305	1110
AP083		SEVEN CITIES OF GOLD	243	219	171
AP061	★	SKY BLAZER	240	216	120
AP062	★★★	SKYFOX	180	162	126
AP063	★	SPACE SHUTTLE	328	295	190
AP066	★★	SUMMER GAMES II	267	240	197
AP067	★	TEMPLE D'APSHAI	195	175	50
AP068	★	ULTIMA III	740	666	450
AP069	★★	WINTER GAMES	297	267	224
AP070	★	WIZARDRY 1	470	423	180
AP073	★★	XPER	950	855	656

MACINTOSH

MA001	BALANCE OF POWER	328	295	207
MA002	DEJA VU	328	295	207

ATARI

AT001	★★	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	85
AT002	★★	AMERICAN ROAD RACE	DSK	180	162	113
AT003	★★	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	85
AT004	★★	ARCHON	K7	145	131	102
AT005	★★	ARCHON	DSK	181	163	127
AT008	★★★	AXIS ASSASSIN	DSK	115	104	85
AT009	★★★	BALLBLAZER	DSK	182	164	113
AT010	★★★	BALLBLAZER	K7	121	109	85
AT012	★	BEACH HEAD	K7	112	101	82
AT013	★	BEACH HEAD	DSK	121	109	85
AT014	★★	BLUE MAX	K7	112	101	82
AT015	★★	BLUE MAX	DSK	125	112	88
AT016	★★	BLUE MAX 2001	K7	121	109	82
AT017	★★	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	117
AT020	★★	BOULDERDASH II	K7	121	109	85
AT022	★★	BOUNTY BOB	K7	121	109	82
AT023	★★★	BRUCE LEE	K7	140	126	82
AT024	★★★	BRUCE LEE	DSK	180	162	90
AT025	★	CHOP SUEY	K7	109	98	76
AT026	★	CHOP SUEY	DSK	157	141	110
AT028	★★★	COLOSSUS CHESS	K7	121	109	78
AT030	★	COMBAT LEADER	K7	170	153	119
AT119	★★	CRUISADE IN EUROPE	K7	182	163	127
AT120	★★	CRUISADE IN EUROPE	DSK	243	219	171
AT032	★★	D-BUG	K7	97	87	68
AT033	★★	D-BUG	DSK	115	104	85
AT035	★	DECATHLON	K7	140	126	91
AT036	★	DECATHLON	DSK	180	162	117
AT037	★★★	DROP ZONE	K7	121	109	82
AT039	★★	ELECTRA GLIDE	K7	109	98	75
AT040	★★	ELECTRA GLIDE	DSK	152	137	107
AT042	★★	F 15 STRIKE EAGLE	K7	121	109	85
AT043	★★	F 15 STRIKE EAGLE	DSK	170	153	119
AT044	★	FIGHTER PILOT	K7	60	54	32
AT045	★	FIGHTER PILOT	DSK	130	117	85
AT049	★	GHOSTBUSTERS	K7	129	116	88
AT050	★	GHOSTBUSTERS	DSK	150	135	112
AT051	★★	GOONIES	K7	112	101	82
AT053	★★	HACKER	K7	121	109	85
AT054	★★	HACKER	DSK	180	162	113
AT055	★★	HARD HAT MACK	K7	121	109	81
AT056	★★	HARD HAT MACK	DSK	125	112	88
AT060	★★★	KENNEDY APPORACH	K7	169	152	118
AT061	★★★	KENNEDY APPROCH	DSK	190	171	130
AT062	★★	KNIGHTS OF THE DESERT	DSK	330	297	208
AT063	★★★	KORONIS RIFT	DSK	173	156	110
AT065	★★★	MEDIATOR	K7	109	98	75
AT066	★★★	MEDIATOR	DSK	155	140	111
AT067	★★★	MERCENARY	K7	121	109	85
AT068	★★★	MERCENARY	DSK	157	141	110
AT069	★★	MIG ALLEY ACE	K7	121	109	82
AT070	★★	MIG ALLEY ACE	DSK	175	158	119
AT074	★	NATO COMMANDER	K7	112	101	82
AT075	★★	ONE ON ONE	K7	121	109	85
AT076	★★	ONE ON ONE	DSK	157	141	110
AT077	★	PITFALL II	K7	125	112	88
AT121	★★★	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	163	127
AT081	★★★	RESCUE OF FRACTALUS	K7	121	109	85
AT082	★★★	RESCUE OF FRACTALUS	DSK	163	147	104
AT083	★★	RIVER RAID	K7	125	112	88
AT085	★★	SMASH HITS 1	K7	162	146	114
AT086	★★	SMASH HITS 2	K7	162	146	114
AT087	★★	SMASH HITS 3	K7	178	160	125
AT088	★★	SMASH HITS 4	K7	121	109	85
AT091	★★	SOLO FLIGHT	K7	190	171	82
AT092	★★★	SOLO FLIGHT	DSK	210	189	117
AT093	★★★	SPACE SHUTTLE	K7	129	116	90
AT094	★★	SPIDERMAN	K7	101	91	74
AT096	★	SPITFIRE ACE	K7	121	109	82
AT097	★★	SPY HUNTER	K7	121	109	82
AT098	★★	SPY HUNTER	DSK	170	153	119
AT100	★★★	SPY VS SPY	DSK	162	146	114
AT101	★★	SPY VS SPY 2	K7	119	107	87
AT102	★★	SPY'S DEMISE	K7	121	109	82
AT104	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	112	101	82
AT105	★	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	125	112	88
AT106	★	STRIP POKER	DSK	170	153	119
AT107	★	STRIP POKER	K7	121	109	82
AT108	★★	SUMMER GAMES	DSK	157	141	110
AT110	★★	SUPER ZAXXON	K7	113	102	82



ATARI ST
IBM PC & COMPATIBLES
COMMODORE AMIGA
COMMODORE
ORIC
MSX
SPECTRUM
AMSTRAD
THOMSON
VIC 20

MiniMire

SPECIAL "JE SUIS DECHAINE"

Déchaîné je suis, déchaîné j'ai toujours été. Ceci est un Mini Mire encore plus spécial que d'habitude puisque, comme vous pouvez vous en rendre compte, c'est une page complète que je vous offre pour tout ce long mois que vous allez passer à vous languir sous le chaud soleil des bombes corses et privés de minitel jusqu'à ce que vos pauvres cervelets en soient tout desséchés. Bouh ! Quelle horreur !
Je vous en ai fait voir, hein, cette année ! Je vous en ai sorti des monovoies nullards, des serveurs glandus et des modems pourraves ! Je vous en ai rabâché, des bits de parité, des Kermit et des Xmodem. Ça vaudrait le coup que je ne cause pas du tout de télématique dans ce numéro spécial. Vous imaginez un peu la tronche de Louis-Pierre, de Broche ou de Jacq, l'ignoble vermine qui ose rendre une page ciné toutes les semaines (note personnelle à Jacq : je ne te pardonnerai jamais de préférer Jeanne Mas à Michael Cimino), si je ne les insultais pas durant un mois tout entier. Heureusement pour eux, je suis bon et quelques volées d'injures viendront agrémenter ce long discours de la ses prédécesseurs, qu'il critiquait tant, en matière de tarification. On note d'ailleurs la basse technique qui consiste à arnaquer les gens quand ils ne sont pas là. Que faire sinon se déclarer consterné devant de telles pratiques ?
Il y a bien d'autres sujets que j'aurai aimés développer durant ces quelques mois : les radio-amateurs qui sont une bande de tarés sacrément allumés (eux aussi), les radio-répondeurs, la radiovision et d'autres. Mais je me suis cantonné exprès sur le monde de la télématique et des microserveurs parce que ce sont eux qui faisaient l'actualité (l'actuelle actualité, si vous voyez ce que je veux dire) et c'était donc sur eux qu'il fallait braquer le projecteur.
Voilà pourquoi, pour la troisième fois, je vous propose un tableau qui, je le pense, sera récapitulatif des serveurs existant au moment où j'écris ces lignes. Une fois de plus, je vous demande de respecter les horaires même si ça vous démange. Si jamais j'en chope un qui téléphone hors horaires, deux claques, hein ! Deux claques !

TABLEAU DES MICRO-SERVEURS FRANCAIS

SERVEUR	TELEPHONE	HORAIRES	STANDARD	REMARQUE
ANIC	74 96 69 96	24/24	V23	C'est très bien !
Big Apple	91 76 21 91	20H-2H	V23	L'ancêtre
Bourse micro	(1) 48 78 15 57	24/24	V21/V23	Pas génial
Bzz	62 69 89 49	24/24	V23	Tout nouveau !
Canada Drive	55 79 01 50	24/24	V23	Un Goupil 3, mais oui !
Cider-1	38 90 23 13	24/24	V23	Pour les soiffards
Club du chien	(1) 43 80 37 37	24/24	V23	Voluptueux
Computel	(1) 43 97 33 33	24/24	V23	Taratata ! ! !
Cosmos 6502	(1) 42 83 86 00	24/24	V23	Sympathique
DEFCOM	(1) 48 28 98 30	9H/22H	V21/V23	Surtout V21
E.S.T	(1) 45 29 18 49	9H/22H	V21	
Ellis	(1) 42 04 34 74	24/24	V23	La Suisse sur Oric
Euclide	(1) 43 71 28 18	8h/22h	V23	
Evil Dead	90 69 88 43	24/24	V23	La Samaritaine
FAKIR	(1) 45 23 55 15	24/24	V23/V21	A éviter
Freddy	48 70 70 48	24/24	V23	Foisonnant
Free Styl	48 25 69 69	24/24	V23	Le choix dans la date
Market Sport	(1) 30 53 20 43	24/24	V23-V21	Particulier
Mic Pat	(1) 69 40 92 56	24/24	V23	Ascenseur pour le serveur
Microcosm	(1) 47 58 51 56	24/24	V23	Vieux de la vieille
Ordin'Occase	(1) 42 39 54 62	24/24	V23	Bof !
Ouftell	(1) 43 40 33 79	24/24	V21-V3	Un classique
Péteux	36 15 91 77	24/24	V23	Comme Computel !
Phan Service	(1) 47 97 67 87	20h/10h	V23	It's alive !
Phoénix	(1) 47 00 70 77	24/24	V23	Avec Nico pour Sysop
PIC	(1) 45 92 82 31	24/24	V23	Et poke !
POM POM POM	(1) 30 52 96 40	24/24	V23	Je craaaaaque
RIBOUREL	(1) 43 59 52 62	24/24	V23	Sado-maso au rencar
SLT Gael	78 37 92 78	24/24	V23	A voir
TelAix	42 92 19 36	22H/8H	V23	Dr Folamour
Télémarket	(1) 39 46 37 77	24/24	V23	Etrange
Tilt	93 07 04 35	24/24	V21-V23	Le sud bouge !
TNT	26 88 35 22	24/24	V21/V23	Boum !
Troll Res	(1) 45 47 99 99	24/24	V23	Le grand retour
Ulisse	60 65 65 91	24/24	V23	Il peine, eh loppe !
Wild Serv	91 53 13 24	24/24	V23	Le génial, le terrible !

méthode façon Gérard Longuet, ambassadeur des Pététés auprès de Dieu (il devra d'ailleurs payer tous ses péchés au jour du jugement dernier). Tiens, pendant que je parle de Longuet, je vous rappelle que, généralement, c'est chaque mois d'août que le gouvernement révise les tarifications pététaires. Autant dire que si jamais il y a une hausse, on pourra hurler partout que le foutu gouvernement de droite (si jamais le gouvernement n'est plus le même lors de la lecture de cet article, remplacez droite par gauche ou (sait-on jamais) par le terme adéquat) est sacrément incompétent et surtout qu'il pompe lamentablement sur les viles méthodes de

Cherchez pas à compter, il y en a beaucoup. Je passe sur les messages personnels du genre : "Wild Serv est le plus beau des serveurs" ou "Cosmos 6502 n'est pas le serveur le plus nul".
Comme vous pouvez le constater, la différence de nombre avec les listes déjà publiées n'est pas énorme. Par contre, la qualité est bien meilleure. Certes, les idées nouvelles ne sont pas tellement à l'affiche mais quelques bons gags sont cachés un peu partout sur ces îlots anti-Transpac.

Etant donné que nous sommes présentement au mois d'août, je vous suggère de faire un microserveur cet été.

```
ENVOI               13 41   Lancement de tâche
RETOUR              13 42   Retour -ligne-page-message précédent
REPETITION          13 43   Répétition d'un écran
GUIDE               13 44   Accès à la page d'assistance
ANNULATION          13 45   Effacer une série de caractères
SOMMAIRE            13 46   Retour au sommaire
CORRECTION          13 47   Effacement du dernier caractère
SUITE               13 48   Passage -ligne-message-page suivante
SHFT + REPETITION   13 4A   Procédure de correction d'erreurs

^ N                 0E      Passe en semi-graphique
^ O                 0F      Retour en normal
^ - m n             1F m n  Positionnement col 1 ligne mn
^ - l c             1F l c  Positionnement Ligne Colonne
       avec l = ligne + 40
            c = colonne + 40
           mn = chiffre + 30
^ ^                 1E      Retour ligne 1 colonne 1
^ L                 0C      Efface écran et retour ligne même colonne
^ X                 18      Efface fin de ligne avec fond défini
```

ATTRIBUTS :

ESC [CODE] avec [CODE] parmi :

```
ENCRE                          FOND

@    (40)                  P   (50)  Ncir
A    (41)                  Q   (51)  Rouge
B    (42)                  R   (52)  Vert
C    (43)                  S   (53)  Jaune
D    (44)                  T   (54)  Bleu
E    (45)                  U   (55)  Magenta
F    (46)                  V   (56)  Cyan
G    (47)                  W   (57)  Blanc
H    (48)   Clignote       I   (49)  Fixe
J    (4A)   Fin incrst     K   (4B)  Début incrst
L    (4C)   Taille norm    O   (4F)  Taille double
M    (4D)   Hauteur X2     N   (4E)  Largeur double
X    (58)   Masquage       _   (5F)  Démasquage
Y    (5C)   Fin soulig.    Z   (5A)  Début soulig.
Inv / (5C)  Fond normal        (5D)  Fond inverse
^    (5E)   Fond transparent.
     Rn(12)n Répète n-40 fois le caractère précédent.
[DEL]   (7F)   Ecrit un caractère pavé couleur caractère
^ Q     (11)   Curseur visible
^ T     (14)   Curseur invisible

ESC # [ sp ]attrib  (1B 23 20 at)    Attribut sur tout l'écran
ESC # ! attrib      (1B 23 21 at)    Attribut sur toute la ligne
ESC # [ sp ] -      (1B 23 20 5F)    Relève parties masquées
ESC 9 g             (1B 39 67)       Déconnexion
ESC 9 h             (1B 39 68)       Connexion
ESC : i [ CODE ]    (1B 3A 69)       Start mode fonctionnement
ESC : j [ CODE ]    (1B 3A 6A)       Stop mode fonctionnement
     Avec [ CODE ] = B (42) 80 colonnes
                     C (43) Rouleau
                     D (44) Procédure de correction d'erreurs
                     E (45) Mode enseignement
                     F (46) Loupe haut
                     G (47) Loupe bas
ESC 9 l             (1B 39 6C)       Demande retournement modem (1200/75)
ESC 9 m             (1B 39 6D)       Retournement inverse (75/1200)
ESC 9 p             (1B 39 70)       Demande de statuts terminal
ESC : q [ CODE ]    (1B 3A 71)       Réponse statuts terminal
     avec [ CODE ] = Bit 0
                     Bit 1 1 (1200/75)
                     Bit 2 module téléphonique
                     Bit 3 connecté
                     Bit 4 périphérique
                     Bit 5 module logiciel
ESC 9 r             (1B 39 72)       Demande statuts fonctionnement
ESC : s [ CODE ]    (1B 3A 73)       Réponse statuts fonctionnement
     avec [ CODE ] idem que pour ESC : j et ESC : i
ESC 9 t             (1B 39 74)       Demande statuts vitesse
ESC : u [ CODE ]    (1B 3A 75)       Réponse statuts vitesse
ESC : k [ CODE ]    (1B 3A 6B)       Programmation vitesse
     avec [ CODE ] = Bit 0 1 si réception 75
                     Bit 1 1 si réception 300
                     Bit 2 1 si réception 1200
                     Bit 3 1 si émission 75
                     Bit 4 1 si émission 300
                     Bit 5 1 si émission 1200
                     Bit 6 Toujours à 1
ESC 9 v             (1B 39 76)       Demande statuts protocole
ESC : w [ CODE ]    (1B 3A 77)       Réponse statuts protocole
     avec [ CODE ] = Bit 0 les acquittements -» modem
                     Bit 1 les acquittements -» prise
ESC : f [ nb ]      (1B 3A 66)       Mode transparent
     avec [ nb ] = le nombre de données à envoyer sans être interprétées.

(1B 3A 69 43) - 1B 3A = PRO2
                69    = Start
                43    = Mode rouleau

(1B 3B 60 58 52) - 1B 3B = PRO3
                   60    = OFF
                   58    = Code réception écran
                   52    = Code émission modem
```

Demande d'identification :

```
Bloc RAM 1   (05)
Bloc RAM 2   (1B 39 7A)
Bloc ROM     (1B 39 7B)
```

Téléchargement :

```
Bloc RAM 1   (1B 3A 78)
Bloc RAM 2   (1B 3A 79)
```

Vous n'en avez rien à foutre. Moi non plus. Voilà pourquoi j'ai décidé de vous filer une grande partie de la doc. minitel qui n'est trouvable que si vous vous faites chier au plus haut point.
Tous les chiffres donnés dans ce qui suit sont en hexadécimal.

Bien sûr, vous avez le droit le plus absolu de vous inspirer de cette doc. pour vos émulations minitel et vos serveurs. Je suis certain que certains d'entre vous ne vont pas tout piger. C'est normal. Avec un peu de jugeotte, vous arriverez bien à remplir vos petites cellules grises suffisamment pour arriver à understander tout ça. Je ne vois pas quelles explications je pourrais bien vous donner. En premier lieu, vous avez le code théorique, en second, la retranscription en ASCII et la description de l'effet du code. Quand une variable fait son apparition, son contenu est exprimé en dessous. Bien sûr, il y aura toujours des codes manquants, des trucs saugrenus que personne ne connait, même pas l'inventeur du minitel (Louis (Pierre) Lumière) ! Il est intéressant de savoir que la plupart des codes intéressants de cette liste ne sont pas utilisés par les serveurs pros alors qu'ils foisonnent chez les amateurs (attribut sur tout l'écran, etc). Tenez, je vous file un truc : vous voyez le code pour passer en mode scrolling ? Bon. Disons que vous voulez effacer votre écran en le faisant disparaître vers le bas. Vous passez en mode scrolling, vous positionnez le curseur sur la ligne 1 et vous le faites monter d'une ligne. Hop ! L'écran est scrollé un coup vers le bas. Vous refaites ça 24 fois et votre écran disparaîtra totalement de... ben de l'écran. Vous pouvez faire pareil en positionnant le curseur en bas de l'écran et en scrollant dans l'autre sens. Je ne vous dis pas les effets !

Les pirates semblent s'être calmés depuis quelques mois. Plus aucune pénétration (hum !) n'a été enregistrée depuis ces derniers temps. Un compromis semble s'être passé : les pirates particulièrement acharnés ont trouvé des accès autorisés par les serveurs, morts de trouille de voir leur système planté ne serait-ce que quelques minutes. D'un autre côté les pirates ont laissé tomber les recherches systématiques de codes de peur de se faire attraper par la police. La mésaventure de nos deux pirates et des Cafés Grand-Mère de Lille a été un exemple particulièrement dissuasif. Piratel n'existe plus. Seuls quelques francs-tireurs risquent leur liberté sur les serveurs plantés, le KGB s'est disloqué pour ne devenir qu'un groupuscule rassemblant quelques adolescents très peu conscients de ce qu'ils font. Les pirates sont donc résolus à attendre le kiosque à palier, fameux numéro de téléphone où on pourra voir le prix de la communication constamment à l'écran et où la modulation tarifaire sera choisie par le serveur. On attend. On attend aussi que les Pététés et leur ministre libéral se décident à ouvrir le minitel grand public à autre chose que la presse avec numéro de commission paritaire. On attend. En fait, le minitel, c'est une attente perpétuelle du meilleur. On attend, on attend, et un jour, l'administration lâche un pet, bien souvent un pet foireux, mais quelques fois un pet porteur d'illusions. Vivement le pet final, qu'on redevienne raisonnable.

Je voudrais également remercier un certain nombre de gens et en tout premier lieu l'Amiserv (et son illustre président), les boîtes de création de serveurs, les constructeurs de modems et les opérateurs de monovoies qui eux, au moins, m'ont permis d'alimenter cette rubrique.

Escapeneufgé.

DEUX SUPER-CONCOURS PERMAMENTS

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 FRANÇAIS. 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 mensuels et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunâtre, 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 : 24 rue Baron 75017 PARIS.

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

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

BON DE PARTICIPATION

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

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

Signature obligatoire
(signature des parents pour les mineurs)

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

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. En plus, chaque album donnera droit à un point cadeau. Comment commander ? Très simple. Sur la liste des albums publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 10 francs de port pour un unique album commandé ou 6 francs de port par album ou rien du tout à partir de quatre albums et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. A partir de 240 francs, vous recevrez gratis le mensuel SPOT BD. Pour simplifier un peu nos envois, n'oubliez pas de cocher les cases ci-dessous pour recevoir votre ou vos cadeaux ou votre ou vos points-cadeaux.

Envoyez-moi simplement les points-cadeaux. Pour l'instant je stocke, je verrai plus tard.

J'ai 3 points cadeaux, je reçois au choix une sérigraphie couleur numérotée et signée de :
1) Walter Minus 2) Philippe Bertrand 3) André Juillard

J'ai 5 points cadeaux, je reçois au choix le "Livre du Fric" de Masters illustré par Ediko ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti.

J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, jaquette et tout le fourbi.

J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baraque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'oie. Au choix :
1) "Kamasutra" de Jacovitti 2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.

J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocops. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

Y en a qui pour un rien font un top-cent des produits Carrefour ou des Kleenex. J'ai essayé pour vous le kleenex rose bonbon, 12 sur 20. Le jaune, 15 sur 20, la couleur est plus résistante. Bon. J'ai décidé d'en faire autant, parce que j'ai décidé d'en faire autant. D'autres questions ? En un an, je me suis tapé 800 albums. Je sais pas si vous réalisez, mais ça fait un paquet. Je me suis décarcassé pour vous trouver des cadeaux originaux, j'en ai fait fabriquer rien que pour vous (les sérigraphies, notamment, on dit merci à tonton La Promo). Et qu'est-ce que j'ai récolté, en échange ? Vos commandes. Ça a l'air tout bête, mais ça m'a au moins permis de connaître plus ou moins vaguement vos goûts. Alors, le top-cent qui suit, ce ne sont pas mes albums préférés, ni ceux de Milou, ce sont les vôtres. Il y en a certainement dedans que vous avez ratés, c'est le moment de compléter votre collec'. Bon, c'est vrai que j'ai rajouté quelques-uns de mes albums préférés et que Milou s'est permis d'insister un peu pour casser quelques-uns des siens...
Alors si vous nous commandez un (ou des) album(s) pendant ce mois d'août, je vous fais le cadeau le plus mieux que possible : une sérigraphie du plus illustre et du plus humble, du plus grand et du plus modeste, du plus fou et du plus raisonnable (je vous refais le Marquise de Sévigné, là) des dessineux : the big Franquin himself.
Qui c'est qui se décarcasse plus que Ducros ?

☐ Ben, je veux des albums, je note les titres, je calcule tous les trucs et les machins, et j'envoie le blé, et vous m'envoyez les albums et la sérigraphie et les vaches seront bien gardées.

Code postal + Ville :
Envoyez ce bon à : **IMPRESSION 3 impasse du Colombier 95230 SOISY.**

Nom :
Prénom :
Adresse :
SP

PEPE MORENO	REBEL	45.00
	ZEPPELIN	45.00
	JOE S AIR FORCE	52.00
TAFFIN	ORN 1 COEUR DE CHIEN	42.00
	ORN 2 LA FILLE ET LA TORTUE	42.00
	ORN 3 LA CROISIERE DU MALIN	42.00
	ORN 4 LE MAITRE LOUP	42.00
MAGNUS	NECRON NECRON	42.00
	NECRON LES FEMMES ARAIGNEES	49.00
CAZA	MEMOIRE DES ECUMES	59.50
	ARKHE	55.00
BERNET-ABULI	TORPEDO 1 TUER C EST VIVRE	35.00
	TORPEDO 2 MORT AU COMPTANT	35.00
	TORPEDO 3 NI FLEURS NI COURONNES	45.00
	TORPEDO 4 CHAUD DEVANT	55.00
CADELO	LE DIEU JALOUX TOME 1	60.00
	LE DIEUX JALOUX 2 L ANGE CARNIVORE	70.00
	SKEOL	49.00
BERTHET-COSSU	LE MARCHAND D IDEES 1	39.50
	LE MARCHAND D IDEES 2	39.50
	LE MARCHAND D IDEES 3	39.50
FONT	CLARKE-KUBRICK AGENTS TRES SPATIAUX	39.50
	CLARKE-KUBRICK LES TRICHEURS	39.50
	CLARKE-KUBRICK LE MAITRE DE L UNIVERS	39.50
LOISEL/LETENDRE	L OISEAU DU TEMPS 1 LA CONQUE DE RAMOR	59.50
	L OISEAU 2 LE TEMPLE DE L OUBLI	59.50
	L OISEAU 3 LE RIGE	59.50
CARALI (WOAR)	HISTOIRES A LA CON	48.00
	QUAND EST CE QU ON BAISE ?	38.00
	LE DOCTEUR TUTUT EST UN CAS	38.00
CROMWELL/RIF	LE BAL DE LA SUEUR	49.00
COSEY	JONATHAN 10 ONCLE HOWARD	35.00
	JONATHAN 11 GREYSHORE ISLAND	35.00
MASSE	LES DEUX DU BALCON	68.00
FRANQUIN	GASTON 0 GAFFES ET GADGETS	35.00
YANN/CONRAD	LE CHIEN DES CISTERCIENS	39.50
	AVENTURES EN JAUNE	65.00
TRAMBER/JANO	KEBRA 1 FAIT COMME UN RAT	32.00
	KEBRA 2 KEBRA CHOPE LES BOULES	32.00
	KEBRA 3 LE ZONARD DES ETOILES	32.00
	KEBRA 4 KRADO KOMIX	39.00
GODDERIMAKYO	JKJ BLOCHE 1 L OMBRE QUI TUE	35.00
	JKJ BLOCHE 2 LES ETRES DE PAPIER	35.00
	JKJ BLOCHE 3 A LA VIE A LA MORT	35.00
GOOSSENS (WAOW)	L ESPRIT LE CORPS ET LA GRAINE	45.00
	L HOMME A LA VALISE	45.00
MUNOZ/SAMPAYO	ALACK SINNER 1 FLIC OU PRIVE	70.00
	ALACK SINNER 2 RENCONTRES	66.00
	ALACK SINNER 3 VIET BLUES	66.00
BOUCQ	LA FEMME DU MAGICIEN	72.00
	ROCK MASTARD	55.00
BERNET	KRAKEN	69.00
	CARNAGE PLUS	49.00
	RETOUR	64.00
TRAMBER	VAURIEN 1 EMBROUILLE A PIPOLAND	32.00
	VAURIEN 2 LA GUERRE DES OREILLES	32.00
CHALAND	LA COMETE DE CARTHAGE	42.00
SERPIERI	MORBUS GRAVIS	59.50
BRETECHER	DOCTEUR VENTOUSE BOBOLOGUE 1	45.00
	DOCTEUR VENTOUSE BOBOLOGUE 2	45.00
SCHULTHEISS	GUERRES FROIDES	49.00
	FOLIES ORDINAIRES	69.00
	LE THEOREME DE BELL	49.00
MAESTER	ET BOULES DE GOMMES	45.00
WILLEM	PLUS MORT QUE MOI TU MEURS	28.00
	RATS HAMBURGER 1	28.00
	RATS HAMBURGER 2	28.00
BILAL	LA FOIRE AUX IMMORTELS	59.50
	LA FEMME PIEGE	59.00
PETILLON	LA FIN DU MONDE EST POUR CE SOIR	59.00
JULLIARD	LES SEPT VIES DE L EPERVIER 1	39.50
	LES SEPT VIES DE L EPERVIER 2	39.50
	LES SEPT VIES DE L EPERVIER	39.50
BINET	HISTOIRES ORDINAIRES	45.00
	DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER	45.00
SOKAL	CANARDO 1 LE CHIEN DEBOUT	41.00
	CANARDO 2 LA MARQUE DE RASPOUTINE	41.00
	CANARDO 3 LA MORT DOUCE	41.00
	CANARDO 4 NOCES DE BRUME	41.00
	CANARDO 5 L AMERZONE	41.00
GIARDINO	MAX FRIDMANN 1 RHAPSODIE HONGROISE	49.50
	MAX FRIDMANN 2 LA PORTE D'ORIENT	49.50
FERRANDEZ	ARRIER-PAYS	41.00
	NOUVELLES DU PAYS	41.00
PTILUC	PACUSH BLUES. PREMIERES MESURES	59.00
	PACUSH BLUES. SECOND SOUFFLE	59.00
	PACUSH BLUES. TROISIEME ZONE	64.00
	PACUSH BLUES. QUATRIEME DIMENSION	69.00
	PACUSH BLUES. BIDON CINQ	69.00
MATTIOLI	SUPERWEST	49.00
HARDY	ASHE BARRETT	67.00
JC DENIS	LE NAIN JAUNE	66.00
ROSINSKI/VAN HAMME	THORGAL 1 LA MAGICIENNE TRAHIE	35.00
	THORGAL 2 L'ILE DES MERS GELEES	35.00
	THORGAL 3 LES TROIS VIEILLARDS	35.00
	THORGAL 4 LA GALERE NOIRE	35.00
	THORGAL 5 AU-DELA DES OMBRES	35.00
	THORGAL 6 LA CHUTE DE BREK ZARITH	35.00
	THORGAL 7 L'ENFANT DES ETOILES	35.00
	THORGAL 8 ALINOE	35.00
	THORGAL 9 LES ARCHERS	35.00
	THORGAL 10 LE PAYS QA	35.00
DIVERS	LES MEMOIRES DES ONCLES PAULS	49.00
VEYRON	EXECUTIVE WOMAN	59.00
ROBBINS	JOHNNY HAZARD 1 CIEL D'ENFER	75.00
	JOHNNY HAZARD 2 OBJECTIF DANGER	69.00
TARDI	LE NOYE A DEUX TETES	41.00
DE BOER	NATHALIE LA PETITE HOTESSE	42.00
EDIKA	TSCHAW	45.00
SEVERIN	GRATIN	59.00
VICOMTE	BALADE AU BOUT DU MONDE 1 LA PRISON	39.50
	BALADE 2 LE GRAND PAYS	39.50
	BALADE 3 LE BATARD	39.50

PRIX D'A.M.I.E

VENTES

SUPER PROMO MANETTE PRO 170 F

PROMOTION ÉTUDIANT
(justificatif demandé)
Amiga F TTC. 14950
PC 10 + World
+ Multiplan F TTC. 12900
PCW 8256 F TTC 5450
Outil idéal pour frapper vos thèses.

17 700 F ttc

AMIGA TE VOILA !

L'AMIGA existe, je l'ai rencontré.
Chez A.M.I.E. une salle d'expo lui est consacrée.
Un show-room permanent pour une démo, l'ordinateur de la seconde génération ne laisse pas indifférent. Les softs sont au rendez-vous.
Étonnez-vous. 11, bd Voltaire 75011 Paris.

AMSTRAD

CPC 464 Mono	2680 F
CPC 464 Couleur	3980 F
CPC 6128 Mono	4480 F
CPC 6128 Couleur	5980 F
PCW 8256	5920 F
Lecteur K7	350 F
Lecteur Disq. DD1	1990 F
Lecteur Disq. DD12	1490 F
Imprimante DMP 2000	2290 F
Imprimante LX 80	-
Imprimante OKIMATE	2990 F
Imprimante MCP 40	950 F
Imprimante TP 100	2250 F
Adaptateur Péritel MP 1	395 F
Adaptateur Péritel MP 2	495 F
Crayon optique LP 1	290 F
Souris AMX	690 F
Synthétiseur vocal	390 F
Synthétiseur musical	495 F
MODEM	1990 F
Émulateur Minitel	890 F
RS 232	590 F
Tablette graphique	-
Doubleur JOYSTICK	220 F
Extension mémoire 64K	590 F
Extension mémoire 256K	1190 F
Disque Silicone 256K	1190 F
Moniteur Couleur	2200 F

COMMODORE :

Unité Centrale	C 64	1800 F
	C 128	2990 F
	C 128 D	6400 F
	AMIGA	17700 F
	PC 10 série II	15350 F
	PC 20 série II	23660 F
	PCAT	40260 F
Lecteur cassette	1530	350 F
Lecteur disquette	1541	1800 F
	1570	2450 F
	1571	3250 F
Imprimante :	MPS 801	1300 F
	MPS 803	1600 F
Moniteur :	Mono s/son	890 F
	Mono a/son	1100 F
	Couleur CIAGI	2100 F
	Couleur 1702	2500 F
	Couleur 1901	3500 F
Interface PAL RVB		450 F
Crayon optique		410 F
Souris		550 F
Synthétiseur		640 F
MODEM		1990 F
Émulateur Minitel		390 F
RS 232		650 F
POWER CARTRIDGE		490 F
Tablette graphique		1300 F
Clavier musical		620 F

ACCESSOIRES :

Poignée de jeux	QS I	70 F
	QS II	90 F
	DAEWOO	120 F
	PRO	170 F
	TURBO	220 F
Boite rangement	50 disq. 5''1/4	125 F
Boite rangement	100 disq. 5''1/4	139 F
Boite rangement	30 disq. 3''	150 F
Housse	C 64	70 F
	C 128	90 F
	CPC 464	70 F
	CPC 6128	70 F
Capot	C 64	100 F
	C 128	120 F
Pince à disquette		60 F
Tous cordons à la demande		-

CONSOMMABLES :

Cassettes vierges C20 (les 10)	60 F
Disquettes 5''1/4 SP DD (les 10)	70 F
Disquette 3''	35 F
Papier listing	-
Ruban encreur	-
Recharge stylo table traçante	-

LOGICIELS :
CATALOGUE, ENVOI SUR DEMANDE

LIVRES :
MICRO APPLICATION-PSI-SYBEX-NATHAN-etc...

REMISES AUX COLLECTIVITÉS
Ouvert du Lundi au Samedi
de 9 h 00 à 19 h 00

SERVICE APRES-VENTE

FINI LES INTERMÉDIAIRES
A.M.I.E. DÉPANNE VOS MICRO
Prix fixés : Forfait ou sur devis
Délais réduits : Maxi 8 jours
Qualité assurée : Chaque réparation est garantie 1 mois

LA BOUTIQUE A.M.I.E
11, bd Voltaire 75011 Paris
(M° République)
Tél. : (1) 43.57.48.20

Promos !

C 64 + lecteur K7	1990 F
C 64 + lecteur Disq.	3250 F
C 128 + 1570	4990 F
C 128 D + 1901	9600 F
CPC 464 Mono + Interface Couleur	2850 F
CPC 6128 Couleur + Imprimante	6870 F
PCW 8256 + DBase II + 10 disquettes	6790 F

BON DE COMMANDE EXPRESS à renvoyer à : A.M.I.E.

NOM
ADRESSE
TÉL
RÉFÉRENCES **PRIX**

CATALOGUE SOFT : ☐
Participation aux frais d'envoi .... **+ 20 F**
Règlement : je joins F ☐ **chèque bancaire** ☐ **CCP** ☐ **mandat-lettre**

I STUDIO / (1) 42 77 06 04

TU VAS PARLER, ORDURE ?

Ecoute, c'est bien simple : ou tu réponds aux questions ou on emploie les grands moyens : gégène, fer rouge, radiation de la sécu et des tas d'autres gâteries que je te dis pas l'état dans lequel tu sortiras d'ici, on va te ramasser au papier buvard. Tu craches au bassinet, salope ? Tiens, prends-toi ça dans la gueule en accompte, enfoiré.
Allez, je suis bon prince, les cinquantes premiers qui crient suffisamment fort quand je leur arrache les couilles, ils se gagnent un logiciel du club gratos. Parole ! René, passe-moi les tenailles et enfonce un peu plus le baillon, merde, on s'entend plus torturer.

DEPUIS QUAND TU LIS L'HHHHEBDO, CREVURE ?

Depuis le numéro 1 ☐
Depuis un an ☐
Depuis deux ans ☐
Depuis toujours ☐
C'est la première fois que je le lis ☐
Je ne sais rien, je le jure ☐

J'ESPÈRE QUE TU LE LIS RÉGULIÈREMENT, FUMIER ?

Oui, toutes les semaines ☐
Oui, tous les 15 jours ☐
Oui, au moins une fois par mois ☐
C'est la première fois que je le lis ☐
Arrêtez de cogner et je l'achète tous les jours ☐

COMMENT TU SAIS QUE L'HHHHEBDO EXISTE, HEIN, COMMENT ?

J'en ai vu un, par hasard, dans un salon informatique ☐
Par une publicité dans un canard ☐
Par une émission de radio ☐
Par une émission de télé ☐
Par des amis ☐
Par Thouze ☐
A l'école, à la fac ☐
Au bouloi ☐
Chez le marchand de journaux ☐
Par pitié, arrêtez ☐

ET OÙ TU L'AS PIQUÉ CE NUMÉRO, ANARCHISTE ?

Je l'ai acheté dans un kiosque ☐
Je l'ai acheté dans une maison de la presse ☐
Je suis abonné, cong ☐
C'est le journal de mon club d'informatik ☐
C'est le journal de l'école ☐
C'est le journal de mon pote ☐
C'est une photocopie ☐
Je le ferais plus ☐

SÛR QUE TU AS EU DU MAL À TE LE PROCURER, MINABLE !

Meuh non, je le trouve à l'aise ☐
Je ne le trouve que très difficilement ☐
Je ne lis que le Chasseur Français ☐

ET EN PLUS, IL LE PRÊTE À SES COPAINS, CET ENFOIRÉ !

Non, pitié, je me le garde pour moi tout seul ☐
Arrêtez, j'avoue, je le prête à un mec ☐

Je le prête à plusieurs personnes (Combien ?) ☐☐☐
Je ... Arghhh ☐

QU'EST-CE QUE TU LIS COMME AUTRES JOURNAUX ?

Je lis tout ☐

QUOI ? JE DOIS AVOIR MAL COMPRIS ?

Je ne lis qu'Hebdogiciel ☐
Je lis Hebdogiciel partout ☐
Je passe ma vie à lire Hebdogiciel ☐

VAS-Y, DONNE TON AVIS SUR LES RUBRIQUES DE L'HHHHEBDO. VAS-Y, ESSAIE POUR VOIR.

	GÉNIAL	BON	BOF	NUL	POUBELLE
EDITO					
PROGRAMMES					
CONCOURS DE PRONOSTICS					
CONCOURS MENSUELS					
CONCOURS TRIMESTRIELS					
ARTICLES REDACTIONNELS					
ESSAIS DE MATERIEL					
BIDOUILLE GRENOUILLE					
DEULIGNEURS					
PETITES ANNONCES					
PAGE TELE					
PAGE CINE					
PAGE INFO-BD					
PAGE BD					
PAGE ZIZIQUE					
PAGE TÉLÉ HIFI VIDÉO					
MINI-MIRE					
SALUT LA PROMO					
CLUB HEBDOGICIEL					
FORMATION A L'ASSEMBLEUR					
LOGICIEL DE LA SEMAINE					

ET LA MAQUETTE, T'EN AS RIEN A FOUTRE DE LA MAQUETTE, CONNARD ?

Elle est très bien comme ça ☐
Un format plus petit me comblerait d'aise ☐

ET TOUS LES AUTRES TRUCS QU'ON FAIT POUR DES PETITS CONS COMME TOI, TU AS UN AVIS À DONNER, PAUV'MEC ?

	GÉNIAL	BON	BOF	NUL	POUBELLE
CLUB HEBDOGICIEL					
NUMÉRO SPECIAL AMSTRAD					
NUMÉRO SPECIAL COMMODORE					
MARCEL					
SERVEUR HG					

ET QU'EST-CE TU VOUDRAIS QU'ON TE FASSE ENCORE ?

Des K7 des meilleurs programmes de l'HHHHebdo
A quel prix (10 programmes par K7) ? ☐☐☐

Des K7 de tous les programmes de l'HHHHebdo
A quel prix (4 programmes par mois) ? ☐☐☐

Des cours de formation Basic ☐
Des cours de formation à l'assembleur ☐
A quel prix la journée ? ☐

Autre, quoi ?

ENFLURE, J'ESPÈRE QUE T'ES AU MOINS ABONNÉ AU CLUB ?

Oui ☐
Oui ☐
Oui ☐
Non ☐

MAIS IL RECHIGNE, LE CON ! RENÉ, DEMANDE-LUI S'IL EST ABONNÉ, JE PEUX PLUS, MOI, OU JE LUI FAIS LA GROSSE TÊTE !

Je suis abonné, enlevez-moi l'aiguille de sous l'ongle ! ☐
Je ne suis pas abonné, mais ne rajoutez pas d'aiguilles ! ☐

HOP, A POIL. ÇA A QUEL SEXE, ÇA, RENÉ ?

Sexe masculin ☐
Sexe féminin ☐
Les deux ☐
Autres ☐

ÇA SERAIT CON DE CREVER À TON ÂGE, NON ? AU FAIT TU AS QUEL ÂGE, P'TITE TÊTE ?

0 à 10 ans ☐
11 à 12 ans ☐
12 à 13 ans ☐
13 à 14 ans ☐
14 à 15 ans ☐
15 à 16 ans ☐
16 à 17 ans ☐
17 à 18 ans ☐
18 à 20 ans ☐
20 à 23 ans ☐
23 à 25 ans ☐
25 à 30 ans ☐
30 à 35 ans ☐
35 à 40 ans ☐
40 à 45 ans ☐
45 à 99 ans ☐
René, arrête la gégène, il est crevé ☐

TU AS UN ORDINATEUR CHEZ TOI ? AVOUE, SALOPE !

NON ☐
OUI ☐
Quelle marque ? ☐
Quel périphérique ? ☐

TU TAPES LES PROGRAMMES DE L'HHHHEBDO ET TU PLEURES PARCE QU'ON TE TAPE DESSUS ?

Non, je n'ai jamais tapé personne, moi ☐
Oui, je tape les programmes pour mon ordinateur ☐
Je les tape toutes les semaines ☐
Je les tape régulièrement ☐
Je les garde pour les taper plus tard ☐
On se les tape à plusieurs ☐

TU CONNAIS QUELQUE CHOSE À L'INFORMATIQUE, TOI ?

Un peu, je suis débutant ☐
Ouais, je suis branché ☐
Je suis amateur éclairé ☐
Je suis expert à la solde des Russes ☐

BON, ON AUGMENTE L'HHHHEBDO. TU ARRÊTES D'ACHETER À QUEL PRIX ? RÉFLÉCHIS BIEN, MINUS !

12 FRANCS ☐
13 FRANCS ☐
15 FRANCS ☐
20 FRANCS ☐
UNE BRIQUE ☐

UNE RANÇON ? TU VEUX PAYER UNE RANÇON ? COMBIEN TU PEUX METTRE, RIGOLO ?

Moi ou mes parents on se fait, par an

Jusqu'à 100 000 balles ☐
De 100 à 150 000 balles ☐
De 150 à 200 000 balles ☐
De 200 000 balles à un paquet de lnc ☐
De quoi je me mêle ? ☐

MERDE RENÉ, REGARDE : IL EST MEMBRE DU CLUB HEBDOGICIEL. MAIS ARRÊTE LE FER A SOUDER, BORDEL.

Oui ☐

Nous tirerons au sort 50 bons de participation qui gagneront chacun un logiciel à choisir dans les pages du club.
Ce questionnaire est destiné à un usage interne, il servira à améliorer les prochains numéros d'Hebdogiciel en fonction du goût de ses lecteurs, du moins de ceux qui ont répondu au questionnaire. C'est comme ça, la Démocratie !
La confidentialité de ce questionnaire n'est pas contrôlée par la commission Informatique et Libertés et c'est dommage car ils auraient travaillé au moins une fois dans leur vie. Par contre, vous nous connaissez, on va pas diffuser les informations que vous allez nous donner. Jamais on verra dans l'HHHHebdo des trucs du style "Le sénateur Machin a demandé qu'on rajoute une play-girl", "le député Chose ne lit que des BD, et encore, il ne regarde que les images" ou "Monsieur Montagne, PDG des ordinateurs Bambobeur a commencé à taper un programme en décembre 1976, il n'a pas fini". Tout reste con-fi-den-tiel, garanti pur beurre.
Si vous n'avez pas confiance, vous pouvez participer à l'évolution de votre journal en ne répondant pas à toutes les questions ou même en ne mentionnant pas votre nom et en envoyant votre bulletin de participation au tirage au sort par courrier séparé.
La loi nous oblige également à vous donner des bulletins de participation si vous en faites la demande à la rédaction. N'en faites pas la demande. Bon, on va pas y passer la nuit : vous répondez, un point c'est tout !

BON DE PARTICIPATION AU TIRAGE AU SORT

NOM : .....
PRENOM : .....
PROFESSION : .....

VILLE : .....
CODE POSTAL : .....

Si je gagne un logiciel au tirage au sort, je choisis dans la liste du Club le logiciel suivant :

Nom du logiciel : .....
Ordinateur : .....

NOUVEAUTÉS S.E.H.

LECTEUR DE K7

POUR AMSTRAD

- ☐ COMPTEUR
- ☐ FOURNI AVEC CABLE DE RACCORD AMSTRAD

149F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

QUICK SHOT IX

FONCTIONNE AVEC ATARI, COMMODORE, SPECTRAVIDEO ET LES CONSOLES DE JEUX VIDEO. EGALEMENT AVEC AMSTRAD, SANS POSSIBILITE D'UTILISER LE TIR AUTOMATIQUE NI LES VOYANTS DE CONTROLE.

POUR **133F**
LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- ☐ TIR AUTOMATIQUE
- ☐ CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.
- ☐ BOULE DE CONTROLE A MICRO CONTACT

DYSTAR DRIVE

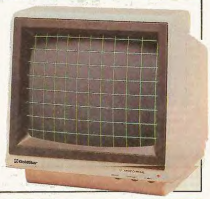
POUR **790F**
LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

POUR APPLE IIC ET IIE

- ☐ LECTEUR DE DISQUETTES COMPATIBLE APPLE IIC ET IIE (CABLE FOURNI).
- ☐ SILENCIEUX
- ☐ GARANTIE 12 MOIS PIECES ET MAIN D'OEUVRE

MONITEUR 12'' GOLDSTAR

- ☐ ECRAN VERT ANTI REFLET
- ☐ CONNECTEUR RCA
- ☐ CABLE RCA (mâle-mâle fourni)



POUR **650F**
LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

CANON V-20

750F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- ☐ UNITÉ CENTRALE Z80
- ☐ MÉMOIRE
  - RAM 32K (BASIC-MSX)
  - RAM 64K + RAM VIDEO 16K
- ☐ CÂBLE PÉRITEL FOURNI
- ☐ EN CADEAU XYZOLOG K7

QUICKSHOT X

PC POUR IBM PC ET COMPATIBLES

AP POUR APPLE IIE ET IIC

- ☐ LEVIER DE CONTROLE ULTRA PRECIS
- ☐ BOUTON DE CENTRAGE
- ☐ SELECTEUR : Main gauche/Main droite.
- ☐ TIR AUTOMATIQUE

POUR **133F**
LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

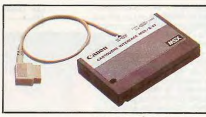
LOGICIEL X-COM

235F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- ☐ INTERCONNECTION X07
- ☐ APPLICATION MSX POUR INTERFACE X740

INTERFACE X-740



☐ LIAISON X07-V20

290F . POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

CONFIGURATION COMMUNICATION V-20 - X07

- ☐ 1 CANON V20
- ☐ 1 INTERFACE X-740 POUR LIAISON V20-X07
- ☐ EN CADEAU XYZOLOG K7

990F. POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H.,160 rue Legendre, 75017 PARIS.

LECTEUR K7 :	199 F.☐	PRIX SPECIAL CLUB :	149 F.☐	FRAIS DE PORT + 30F
DYSTAR DRIVE :	990 F.☐	PRIX SPECIAL CLUB :	790 F.☐	FRAIS DE PORT + 40F
QUICKSHOT IX :	165 F.☐	PRIX SPECIAL CLUB :	133 F.☐	FRAIS DE PORT + 20F
QUICKSHOT X (APPLE) :	165 F.☐	PRIX SPECIAL CLUB :	133 F.☐	FRAIS DE PORT + 20F
QUICKSHOT X (IBM PC) :	165 F.☐	PRIX SPECIAL CLUB :	133 F.☐	FRAIS DE PORT + 20F
MONITEUR GOLDSTAR :	850 F.☐	PRIX SPECIAL CLUB :	650 F.☐	Expédition par transporteur : 100F
CANON V20 :	950 F.☐	PRIX SPECIAL CLUB :	750 F.☐	FRAIS DE PORT + 50F
CANON V20 + X740 :	1 290 F.☐	PRIX SPECIAL CLUB :	990 F.☐	FRAIS DE PORT + 70F
INTERFACE X-740 :	490 F.☐	PRIX SPECIAL CLUB :	290 F.☐	FRAIS DE PORT + 20F
LOGICIEL X07-COM :	337 F.☐	PRIX SPECIAL CLUB :	235 F.☐	FRAIS DE PORT + 15F

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

..... CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

N° CARTE DU CLUB : ..... N° de téléphone : .....

Réglement joint : ☐ Chèque bancaire ☐ CCP

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LANGAGE MACHINE SUR SPECTRUM

Les vagues, le soleil, le sable, tout ça. D'accord, mais un peu de sérieux, vous êtes mordus, faut assumer : vous êtes là pour lire un cours d'assembleur, nom d'un électron ! Alors faudrait voir à voir pour une fois de regarder autre chose que l'écran. Mateurs, si on passait à l'acte. Le tactile au menu, ça vous va ?

Touché :

Voici venir l'organe de communication de l'homme vers la machine : le clavier. En effet, cet étrange machin que vous avez sans doute sous les doigts en ce moment (on se demande d'ailleurs comment vous tenez le journal ?) est le complément indispensable de l'écran, dirigé, lui, de la machine vers l'homme. On est bien d'accord (★).

A noter que les rapports entre l'homme et la machine, à l'encontre des lois d'Asimov, ne se font encore qu'à travers les sens de la vue et du toucher. Le vocal (ou Louis si vous voulez, c'est du même registre) n'est pas encore au point, mais c'est pour bientôt. On a déjà des 'beep' ponctuants sur un Spectrum. Cependant on se prend à rêver à une bécane qui communiquerait en exploitant l'odorat des homo-sapiens. Les mauvais programmes seraient alors détectables aisément, à l'odeur.

Les I/O (prononcer 'Aïe Ho' mais ça ne fait pas mal)) :

IN et OUT, vous connaissez ? C'est du Basic, alors vous devriez. Parce que ce sont aussi des mnémoniques de l'assembleur du Z80. Et ce sont des mnémoniques plus particulièrement orientés vers la communication. D'ailleurs, puisque ces instructions du langage machine agissent exactement comme leur équivalent en Basic, vous ne devriez pas avoir de mal à les utiliser et, en fait, on n'a rien à dire dessus. Quoi ? Vous n'avez rien compris de l'usage et de l'utilité de même les instructions Basic ?

C'est-à-dire que IN et OUT agissent comme des PEEK et POKE à la nuance près qu'il y a une broche du Z80, la broche IORQ, normalement à environ 5 volts, qui passe à environ 0 volt lors de l'emploi de ces mnémoniques ou ordres Basic (les IN et OUT du Basic utilisent les IN et OUT du code machine). Et ce signal est très important puisqu'il sert à préciser que le Z80 ne cherche pas à accéder à la mémoire mais à ce qu'on appelle les ports d'entrées-sorties (les I/O, les IN/OUT) : une sorte de mémoire parallèle. Un
LD A,0
IN A,(12)
ne mettra pas le contenu de la case mémoire d'adresse 12 dans le registre A, il lui enverra la valeur du port 12.

Mais le port 12 ne sert à rien. Il y a autant de ports d'entrées-sorties que d'adresses mémoire, 65536. Et seul un petit nombre d'entres eux sont utilisés effectivement sur un Spectrum : se reporter au manuel fourni avec le Spectrum, page 184. Là, on vous dira que le clavier du Spectrum est divisé hardwarement (de par son électronique) en huit demi-rangées de 5 touches chacune :

- demi-rangée 0 pour les touches de CAPS SHIFT à V
- demi-rangée 1 pour les touches de A à G
- demi-rangée 2 pour les touches de Q à T
- demi-rangée 3 pour les touches de 1 à 5
- demi-rangée 4 pour les touches de 6 à 0
- demi-rangée 5 pour les touches de P à 7
- demi-rangée 6 pour les touches de ENTER à H
- demi-rangée 7 pour les touches de SPACE à B

Puis on vous dira que le numéro du port (quand on parle de port, on dit 'numéro' ou 'adresse' pour dire la même chose) modifié par l'appui sur une touche de la demi-rangée N se calcule par la formule magique 254 + 256 ★ (255-2 + N). Ce à quoi nous répondrons qu'en fait c'est tout simple :
N est une valeur sur deux octets dont l'octet faible est toujours à 254 et l'octet fort déterminé par 8 bits pleins de 1 moins le bit de numéro égal au numéro de la demi-rangée à contrôler qui, bien sûr puisqu'il doit se différencier, est à 0. (pour ceux qui pinailleraient, rappelons que 2 ↑ 0 = 1).

Exemple, représentation binaire du numéro de port de contrôle de la demi-rangée 3 :

Octet faible :
bit 7 6 5 4 3 2 1 0
1 1 1 1 1 1 1 0

Octet fort :
bit 7 6 5 4 3 2 1 0
1 1 1 1 0 1 1 1

soit
$F7FE = 63486 = 254 + 256 ★ (255-2 ↑ 3), mais, le résultat de ce formulaire, on en a rien à cirer. Rien ne vaut les représentations binaires pour bosser en assembleur, on l'a déjà assez dit et j'espère que ce qui précède est démontrant.

Nous voici donc avec des numéros de ports à ne plus savoir qu'en faire. Mais que non, on se retrouve, en fait, avec de la lecture, huit bouquins, un par demi-rangée, de cinq bits significatifs chacun, de quoi meubler nos longues heures de farniente.

Mais revenons aux instructions IN et OUT de l'assembleur de votre microprocesseur préféré, et, voyons en la syntaxe très particulière. Parce que pour lire, on va bien en avoir besoin.

En Basic, c'est tout simple, LET a = IN 63486 renverra dans la variable "a" l'octet émis par le port 63486. En assembleur, il y a un gag. En effet ('effet' n'est pas un langage de programmation), par exemple pour IN, on dispose de deux mnémoniques simples (il y en a d'autres plus trafiquantes mais franchement je n'en vois pas l'utilité sur un Spectrum). Elles sont du type :

IN registre 8 bit, (C) ou
IN A, (octets faibles d'un numéro de port).

Auriez-vous eu l'obligence de remarquer l'écart étrange entre ces mnémoniques et les propos tenus plus haut où on annonçait 65536 adresses d'entrées-sorties ? N'avez-vous pas soupçonné d'être louche l'expression sur 8 bits des numéros de port dans ces mnémoniques ? Saviez-vous que dans le cas du premier mnémonique, c'était le registre B qui déterminait l'octet fort du numéro de port visé, que, dans le second cas, c'était l'accumulateur (le registre A, je ne sais pas si je vous l'ai déjà dit, s'appelle aussi l'accumulateur) qui devait être initialisé avant emploi avec ce même octet fort ?

Croulant sous ce flot d'interrogations, naturellement, on passe à autre chose : en quoi la forme de l'octet récupéré par une lecture de ces ports clavier peut nous intéresser ? En réalité, si vous m'avez bien compris, vous savez déjà que, dans cet octet, seuls 5 bits éveilleront notre intérêt (Frank, le testeur qui démonte tout ce qui a une tête d'ordinateur, m'a d'ailleurs permis d'observer, par ses démontages de Spectrum (sa passion), que le clavier de ces engins n'étaient reliés que par un câble de cinq broches à la carte mère). Les trois lésés seront ceux de poids forts. Là où ça devient très bigrement à frétiller du processeur, c'est quand on apprend que les cinq autres bits de l'octet récupéré sont le reflet exact du pressage de la demi-rangée interrogée. A zéro, ils signifient que la touche de même rang dans la demi-rangée que dans les cinq bits de l'octet est pressée, à un, qu'aucun effleurement n'a lieu sur cette dite.

Un exemple, si vous lisez le port 65278 en appuyant simultanément sur les touches Z, X et C, il vous sera retourné un octet de la forme binaire suivante : ? ? ?10001 ('?' pour on s'en fout).

Racontez cette petite histoire aux éventreurs de langage machine de micro-ordinateurs qui vous narguent de leurs Atari 2010 ST et autres IBM à plumes, les possibilités de test de plusieurs touches en même temps (de "multitouche") de votre Spectrum les empêcheront de dormir en rond.

Nicolas

(★) après acceptation de votre dossier par notre organisme spécialisé.

LANGAGE MACHINE SUR ORIC

AMIS DU JUR. BONJUR.

Pour une fois, je vais tenter une expérience unique : entrer directement dans le cours d'assembleur, y parler d'assembleur et de rien d'autre. Et surtout ne pas commencer par les multiples digressions et règlements de compte qui débutent d'habitude mes articles.
Dans la série "personnages contemporains" que j'inaugure ce jour, je vais décrire la vie trépidante de JRGO(F), grand lecteur de cours d'assembleur ORIC devant l'éternel, comme on dit.
Donc, par cette lourde soirée d'été, JGRO(F) ouvre son journal favori et cherche sa rubrique préférée, à savoir la page pédagogique. Ses quarante ans de chauffeur-livreur chez Manufrance ont fait de lui un homme avisé, et il trouve au bout d'à peine plus de 300 tentatives infructueuses la page expectée.
Le titre de la rubrique est bien "cours pratique d'assembleur". Rassuré, il cherche le nom de son ordinateur favori, écrit depuis quelque temps en lettres de sang sur le beau papier du plus beau des journaux. Il y lit "ORIC/ATMOS".
Un sourire de satisfaction pointe sur ses lèvres. Il entame la lecture de l'article, premier moment de détente après une journée de dur labeur (il s'est reconverti chez Darty).
C'est ici que le drame se noue. Il est fait état dans l'article de tout (ou plutôt de n'importe quoi) mais pas d'assembleur. Une crise cardiaque le terrasse (de café). C'est un peu fort (de café).
Pour éviter à d'autres fidèles lecteurs le triste sort de JGRO(F), jamais plus, pendant au moins un article, je ne ferai de digressions inutiles. Foi de Fabrice.

QUE DIRIEZ-VOUS D'UN PEU D'ASSEMBLEUR ?

C'est dur !
Je vous promettais la dernière fois un moyen génial d'appeler des routines. Ce moyen, n'écoutant que mon courage à deux mains (il doit y avoir une erreur. Les pages roses sont décolorées.), je vais vous le donner.
Mais auparavant (je vois déjà le fantôme de JGRO(F) s'insurger : quoi ? encore une digression ? Scandale !. Eh bien non ! Je ne mange plus de ce pain-là !) je vais vous expliquer l'intérêt que ça peut avoir, si tant est que ça en ait un.
Supposons que vous vouliez écrire un "moniteur". Moniteur est ici pris au sens large, c'est-à-dire ensemble de routines centrales pour un programme donné.
Un tel ensemble de routine est nécessaire aussi bien pour un jeu que pour un système d'exploitation etc.
Afin de faciliter l'évolution aussi bien du moniteur que des applications s'y attachant, il est indispensable que les modifications de l'un influent le moins possible sur le fonctionnement de l'autre.
Or il est probable qu'une modification même mineure provoque le changement de la plupart des adresses des routines, rendant toute compatibilité impossible. Ce phénomène a été brillamment démontré par le passage de l'Oric à l'Atmos : aucune des adresses en ROM ne sont communes aux deux machines, bien que les routines soient identiques à au moins 95% (ce phénomène peut être vérifié en consultant un livre nommé "ORIC A NU", écrit par un quidam).
Bien entendu, plusieurs solutions au problème de la compatibilité existent.
Elles présentent chacune des avantages et des inconvénients, comme on dit quand on n'a rien à dire.

SOLUTIONS AU PRUBLUMU

La première et la plus employée est celle que le vulgum pecus nomme "la table des JMP" (prononcer "djump"). Il s'agit de créer une table d'adresses fixe, qui elle même renvoie sur les adresses des routines qui sont, elles, variables. Ainsi, en faisant référence à la table fixe, la compatibilité est assurée.
Exemple :
ORG fixe

MULT : JMP XMULT
DIVISE : JMP XDIVISE

XMULT : ici la routine de multiplication
XDIVIS : ici la routine de division

Il suffit de faire appel à DIVISE au lieu de XDIVIS pour assurer la compatibilité.

Cette méthode est très pratique et ne souffre que de peu d'inconvénients.
Je ne vais citer que ses inconvénients, parce que :
- Pour chaque routine, on perd 3 octets (JMP xxx) et 3 microsecondes (toujours le JMP). Inconvénient négligeable.
- L'appel, pourtant par essence fréquent, à une routine du moniteur, nécessite 3 octets (JSR xxx ou JMP xxx). Il serait intéressant de réduire l'appel à deux octets seulement.
Le philosophe que je suis se demande toutefois si c'est le fait qu'il y ait un moniteur qui donne l'envie de s'en servir, ou si c'est l'envie de s'en servir qui a donné envie d'écrire un moniteur, sans intention de l'écrire, d'ailleurs. Enfin je sais plus.
Donc, l'usage d'une table de JMP n'a aucun inconvénient réel. Je vais donc vous décrire une méthode plus compliquée.

MUTHUDU DU BRK

Cette fois, on va appeler une routine non pas par son adresse, ni par l'adresse d'un quelconque vecteur, mais tout simplement par son numéro.
Grands dieux, comment est-ce possible ?
Primo.

trop les registres et sans faire perdre trop de temps.
Premier avantage : l'appel d'un sous-programme du moniteur ne nécessite que 2 octets au lieu de trois. Cet avantage n'est pas négligeable pour de grosses applications.
J'ouvre ici une petite parenthèse, pas en vrai, mais nul doute que dans votre esprit vous avez ouvert une parenthèse, pour faire part de mon étonnement : j'ai ouvert cette parenthèse pour rien. Je la ferme donc encore plus inutilement. Quel gâchis !

SUUTU DU RUCUU

Avantage de la méthode : sa compacité.
En effet, mis à part la gestion du BRK, on ne perd pas 3 octets par routine dans une inutile table de JMP. On n'en perd que 2 pour stocker l'adresse de la routine.
Autre avantage : il est plus facile de retenir un numéro de routine qu'une adresse.

Je ne reviendrai pas sur l'avantage décisif que l'utilisation ne nécessite que 2 octets.
Il y a de plus des cas où le recours au BRK s'impose : si le programme doit être à cheval sur plusieurs banques de mémoires, une table de JMP devrait être présente dans chaque banque de mémoire, ce qui n'est pas envisageable.

UNFUU ! LU PRUGRUUUU !

Mais, bon, voici une petite gestion du BRK.
Ce programme n'est pas optimisé, pour faciliter sa compréhension.

```
IRQ:     STA IRQSVA  ;sauver A
         PLA         ;prendre P
         PHA
         AND #$10 '  ;est-ce BRK ?
         BEQ PASBRK  ;non, IRQ simple
'
BRK:     STX IRQSVX  ;sauver X
         STY IRQSVY  ;sauver Y
         TSX
         LDA $0102,X
         BNE BR0
         DEC $0103,X
BR0:     DEC $0102,X ;décrémenter l'adresse de retour (on
reviendra par RTS et non RTI)
'
         LDA $0102,X
         LDY $0103,X
         STA ADBRK
         STY ADBRK+1  ;récupérer adresse du numéro de la
routine
'
         LDY #$00
         LDA (ADBRK),Y ;prendre numéro de la routine
         ASL A
         TAX           ;et calculer l'index dans la table
des adresses des routines
         PLA           ;récupérer P
         TAY           ;et le sauver dans Y
         LDA TABADR+1,X
         PHA
         LDA TABADR,X  ;empiler l'adresse d'exécution
         PHA           ;exécution de la routine par le RTI
         TYA
         PHA           ;remettre P au sommet de la pile (RTI)

         LDA IRQSVA
         LDX IRQSVX
         LDY IRQSVY    ;récupérer les registres
         RTI           ;exécuter la routine (en récupérant
au passage P et donc le flag I, autorisation d'intéruption)
```

comme il est extrêmement improbable que vous utilisiez plus de 256 routines systèmes, nous dirons que le numéro de la routine tient sur un seul octet.
Deuxio.
Pour appeler la routine, il suffira de placer le code du BRK (00) suivi du numéro de la routine. La gestion du BRK se démerdera pour appeler la routine en question sans modifier

Voilà, je vous donnerai plus d'explications la prochaine fois, la routine est tordue, je l'avoue. Si vous comprenez du premier coup, je vous fais chevalier du taste 6502.
En attendant, comme on dit pour faire chier tous ceux qui restent chez eux, bonnes vacances au soleil, bronzez bien !

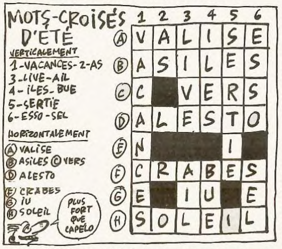
Fabrice BROCHE

LANGAGE MACHINE SUR THOMSON

UN BOUCAN DU DIABLE

Au début de l'origine du départ de la source sonore, existe un modeste buzzer au fonctionnement des plus archaïques. Ce bidule infernal n'a en effet que deux états possibles pour manifester sa ridicule existence : 1 ou 0. Le bit concerné par ce bruyant exercice est le bit 3 de l'adresse d'entrée sortie $E7C1 du PIA 6846 sur TO7-TO7/70, ou le bit 0 de l'adresse $A7C1 du PIA 6821 sur MO5. Le simple fait de changer l'état de ce monsieur exhale un ridicule pet de lapin tout juste perceptible. Donc, pour émettre un son digne de ce nom, il est nécessaire de produire une suite de pets à intervalles plus ou moins grands, selon que l'on désire obtenir un son grave ou bien aigu.

La routine NOTE$ en $E81E sur TO7-TO7/70, ou SWI $1E (JSR) et SWI $9E(JMP) sur MO5, se charge de ce travail ingrat. Avant d'appeler ladite routine, il est bon de déposer préalablement dans B le code de la note à jouer et les paramètres d'octave, de durée et de tempo, respectivement dans les registres $6036/6037 ($203E/$203F sur MO5), $6033/$6034 ($203B/$203C) et $6031/$6032 ($2039/$203A). Le timbre, quant à lui, sera placé dans l'octet du registre $6035 ($203D). Pour les paramètres adéquats, consultez votre manuel d'assembleur préféré.



UN VACARME D'ENFER

Mais voilà t'y pas qu'il existe sur THOMSON, une autre manière de nous abîmer les tympans ? ! Eh oui mon gars, par le C.N.A (Convertisseur Numérique Analogique) dissimulé dans votre interface joystick et qui à pour mission de traduire des valeurs binaires en valeurs électriques. Ces valeurs envoyées à votre télé seront amplifiées puis transmises à la bobine de votre haut-parleur, lequel n'est rien d'autre qu'un vulgaire cône de carton animé par l'intermédiaire d'un électro-aimant. Donc, en envoyant au haut-parleur des tensions plus ou moins grandes, il nous sera possible de créer des sons divers et d'été.

Voici comment procéder : tout d'abord, reprogrammer le PIA 6821 qui relie le THOMSON (NDLR : si Tom sonne, va lui ouvrir !) à l'interface, en mettant les six premières lignes du port B en sortie (lignes reliées au CNA). Par la mise à zéro du registre de contrôle port B, $E7CF ($A7CF sur MO5), l'accès nous est donné au registre des données $E7CD ($A7CD), où les bits 0 à 5 sont concernés par notre entreprise, chacun de ces derniers correspondant à une ligne de sortie vers le CNA. Il suffit donc de mettre ces fameux bits à 1 (valeur binaire de 0 à &H3F) selon la tension de sortie que l'on désire obtenir, puis de rendre cette action effective par la mise à 4 du registre de contrôle $E7CF ($A7CF). Par exemple :

LDA □ %00111111
STA $E7CD (ou $A7CD pour MO5)
LDA □ $4
STA $E7CF (ou $A7CF)

Sachez qu'à ces 5 bits, correspondent les tensions de sortie suivantes :

0 : 0,0073 volts
1 : 0,0146 volts
2 : 0,0293 volts
3 : 0,0586 volts
4 : 0,1175 volts
5 : 0,2250 volts

ET LES VOISINS ?..

Comme d'habitude, gâtés que vous êtes, nous avons commis une œuvre bruyante à souhait. Pour obtenir des sons chouettes (NDLR : y bout, le mec !), les valeurs de sortie doivent préalablement être calculées par une fonction sinus, le temps d'attente entre l'envoi de chaque valeur déterminant un son grave ou un son aigu. Pour obtenir ici une variation de l'amplitude, nous avons créé une série de tables contenant les échantillons d'une sinusoïde d'amplitude croissante. Le choix de ces tables sera fonction du dessin de la courbe affichée à l'écran et modifiable à volonté. Tapez vite le listing Basic et enchantez vos oreilles de bois...

```
10 CLEAR,&H9FFF:CLS:SCREEN,0,0:CONSOLE1:ATTRB1,0:COLOR7,1:LOCATE7,0,0:PRINT"MUSIC MACHINE":ATTRB0,0:LOCATE8,15:PRINT"PATIENCE, CREATION DE LA":LOCATE9,16:PRINT"TABLE DES ECHANTILLONS":BOX(60,25)-(250,100),4:AD=&HA000:FORT=0TO32STEP.5:FORI=0TO7
20 R=INT(T+T*SIN(I*3.14159/4)):PSET(90+I*20,100-R),1:POKEAD,R:AD=AD+1:NEXTI,T:COLOR4,0:CLS:LOCATE13,15:PRINT"Un instant..."
30 L=100:FORN=&HA300 TO &HA4DF STEP8:S=0:FORM= N TO N+7:READA$:V=VAL("&H"+A$):POKEM,V:S=S+V:NEXT:READA$:IFS<>VAL("&H"+A$)THENPRINT"Erreur de DATA en ligne ";L:STOPELSEL=L+10:NEXT
40 CLS:LOCATE0,14:PRINT"Selection 1, 2, 3, 4, 5 et ";CHR$(&H16)CHR$(&H2D);" ";CHR$(&H16)CHR$(&H2F);" ";CHR$(&H16)CHR$(&H2C);" ";CHR$(&H16);CHR$(&H2E)
50 PRINT"A : augmente la duree":PRINT"Z : reduit la duree":PRINT"Q : plus grave":PRINT"S : plus aigue":COLOR0,3:PRINT"ENTREE";:COLOR4,0:PRINT" : sans enveloppe":PRINT"CNT/C : stop":EXEC&HA300:CONSOLE0,24:CLS:PRINT"Bonnes vacances!..":END
100 DATA BD,A3,F2,86,01,B7,60,73,463
110 DATA 7F,E7,CF,CC,3F,04,B7,E7,4E2
120 DATA CD,F7,E7,CF,BD,E8,06,5D,582
130 DATA 27,FA,C1,03,26,01,39,C1,306
140 DATA 08,25,0C,C1,0B,23,3B,C1,224
150 DATA 31,25,04,C1,35,23,2A,C1,25E
160 DATA 41,26,03,7C,A4,BA,C1,5A,35F
170 DATA 26,03,7A,A4,BA,C1,51,26,339
180 DATA 03,7C,A4,BD,C1,53,26,03,31D
190 DATA 7A,A4,BD,C1,0D,26,05,BD,391
200 DATA A4,90,20,C0,BD,A4,55,20,3EA
210 DATA BB,C0,31,58,58,F7,A4,B7,4AE
220 DATA 20,B2,BD,A3,6F,BD,E8,09,44F
230 DATA 25,AA,BD,A4,23,20,A5,1F,337
240 DATA 98,8E,A4,CB,F6,A4,B7,3A,520
250 DATA 1F,13,1E,89,C1,08,26,1F,1E7
260 DATA 4D,27,09,AE,C4,AC,5C,26,31D
270 DATA 06,7E,A3,F2,39,AE,C4,30,3F4
280 DATA 1F,AF,C4,33,44,8B,04,B1,349
290 DATA A4,BE,26,F1,7E,A3,F2,C1,54D
300 DATA 09,26,23,4D,27,1F,EC,C4,295
310 DATA A3,5C,10,83,00,19,27,15,1E7
320 DATA B6,A4,B7,AE,C4,30,01,AF,463
330 DATA C4,33,44,8B,04,B1,A4,BE,3DD
340 DATA 26,F1,7E,A3,F2,39,C1,0B,42F
350 DATA 26,16,81,10,27,11,10,AE,1C3
360 DATA 42,10,8C,00,08,27,08,31,146
370 DATA 3F,10,AF,42,7E,A3,F2,39,38C
380 DATA 10,AE,42,10,8C,00,47,27,20A
390 DATA 08,31,21,10,AF,42,7E,A3,27C
400 DATA F2,39,B6,E7,C3,8A,01,B7,4CD
410 DATA E7,C3,8E,41,40,CC,00,00,385
420 DATA ED,81,8C,4C,00,26,F9,CE,433
430 DATA A4,BF,7F,60,41,AE,C1,10,402
440 DATA AE,C1,BD,E8,0F,86,07,AE,45E
450 DATA C1,10,AE,C1,BD,E8,0C,4A,43B
460 DATA 26,F5,39,CE,A4,DF,8E,00,433
470 DATA 6E,7F,60,41,10,8E,00,47,273
480 DATA BD,E8,21,C4,80,27,05,31,367
490 DATA 3F,26,F5,3F,1F,20,C0,47,2DF
500 DATA 50,E7,C0,30,01,BC,A4,DB,463
510 DATA 26,E2,5F,E7,C0,30,01,8C,3CB
520 DATA 00,D2,26,F7,39,34,01,1A,277
530 DATA D0,10,8E,A4,DF,8E,A0,00,41F
540 DATA B6,A4,BA,B7,A4,BC,86,08,489
550 DATA E6,A0,3D,30,8B,B6,A4,BB,493
560 DATA 4A,2A,02,86,07,B7,A4,BB,319
570 DATA E6,86,F7,E7,CD,F6,A4,BD,66E
580 DATA 5A,26,FD,7A,A4,BC,26,E8,465
590 DATA 10,8C,A5,43,26,CF,35,81,32F
600 DATA 34,01,1A,D0,8E,A1,F8,86,3CC
610 DATA 64,F6,A4,BA,3D,1F,02,86,39C
620 DATA 07,E6,86,F7,E7,CD,F6,A4,5B8
630 DATA BD,5A,26,FD,4A,2A,02,86,336
640 DATA 07,31,3F,26,EC,35,81,00,23F
650 DATA FF,FF,14,07,FF,08,14,00,334
660 DATA DB,00,48,00,6D,00,48,00,1D8
670 DATA 6D,00,08,00,6D,00,14,00,F6
680 DATA 78,00,3C,00,82,00,14,00,14A
690 DATA 8C,00,3C,00,96,00,47,FF,2A4
```

```
A300                      ORG     $A300
          E80F   PLOTS    EQU     $E80F
          E806   GETCS    EQU     $E806
          E821   GETPS    EQU     $E821
          E809   KTSTS    EQU     $E809
          E80C   DRAWS    EQU     $E80C
          6041   CHDRA    EQU     $6041
          6073   BUZZ     EQU     $6073
          E7C3   PRC      EQU     $E7C3
          E7CD   PRB1     EQU     $E7CD
          E7CF   CRB1     EQU     $E7CF
          A000   TABSIN   EQU     $A000
A300 BD   A3F2   DEBUT    JSR     COUR
A303 86   01              LDA     #1
A305 B7   6073            STA     BUZZ
A308 7F   E7CF            CLR     CRB1
A30B CC   3F04            LDD     #$3F04
A30E B7   E7CD            STA     PRB1
A311 F7   E7CF            STB     CRB1
A314 BD   E806   ROUT     JSR     GETCS
A317 5D                   TSTB
A318 27   FA              BEQ     ROUT
A31A C1   03              CMPB    #3
A31C 26   01              BNE     ENCORE
A31E 39                   RTS
A31F C1   08     ENCORE   CMPB    #8
A321 25   0C              BLO     SRT
A323 C1   0B              CMPB    #11
A325 23   3B              BLS     CHVL
A327 C1   31              CMPB    #49
A329 25   04              BLO     SRT
A32B C1   35              CMPB    #53
A32D 23   2A              BLS     CHTN
A32F C1   41     SRT      CMPB    #65
A331 26   03              BNE     PAAA
A333 7C   A4BA            INC     DURE
A336 C1   5A     PAAA     CMPB    #90
A338 26   03              BNE     PAZZ
A33A 7A   A4BA            DEC     DURE
A33D C1   51     PAZZ     CMPB    #81
A33F 26   03              BNE     PAQQ
A341 7C   A4BD            INC     FRE
A344 C1   53     PAQQ     CMPB    #83
A346 26   03              BNE     PASS
A348 7A   A4BD            DEC     FRE
A34B C1   0D     PASS     CMPB    #$D
A34D 26   05              BNE     SRTT
A34F BD   A490            JSR     COUIK
A352 20   C0              BRA     ROUT
A354 BD   A455   SRTT     JSR     COUAK
A357 20   BB              BRA     ROUT
A359 C0   31     CHTN     SUBB    #49
A35B 58                   ASLB
A35C 58                   ASLB
A35D F7   A4B7            STB     NTAC
A360 20   B2              BRA     ROUT
A362 BD   A36F   CHVL     JSR     CHVL2
A365 BD   E809            JSR     KTSTS
A368 25   AA              BCS     ROUT
A36A BD   A423            JSR     RTAB
A36D 20   A5              BRA     ROUT
A36F 1F   98     CHVL2    TFR     B,A
A371 8E   A4CB            LDX     #TABCO
A374 F6   A4B7            LDB     NTAC
A377 3A                   ABX
A378 1F   13              TFR     X,U
A37A 1E   89              EXG     A,B
A37C C1   08              CMPB    #8
A37E 26   1F              BNE     PAGA
A380 4D                   TSTA
A381 27   09              BEQ     FIGA
A383 AE   C4              LDX     ,U
A385 AC   5C              CMPX    -4,U
A387 26   06              BNE     BGA3
A389 7E   A3F2            JMP     COUR
A38C 39          FIGA     RTS
A38D AE   C4     BGA2     LDX     ,U
A38F 30   1F     BGA3     LEAX    -1,X
A391 AF   C4              STX     ,U
A393 33   44              LEAU    4,U
A395 8B   04              ADDA    #4
A397 B1   A4BE            CMPA    MAXP
A39A 26   F1              BNE     BGA2
A39C 7E   A3F2            JMP     COUR
A39F C1   09     PAGA     CMPB    #9
A3A1 26   23              BNE     PADR
A3A3 4D                   TSTA
A3A4 27   1F              BEQ     FIDR
A3A6 EC   C4              LDD     ,U
A3A8 A3   5C              SUBD    -4,U
A3AA 1083 0019            CMPD    #25
A3AE 27   15              BEQ     FIDR
A3B0 B6   A4B7            LDA     NTAC
A3B3 AE   C4     BPAG1    LDX     ,U
A3B5 30   01              LEAX    1,X
A3B7 AF   C4              STX     ,U
A3B9 33   44              LEAU    4,U
A3BB 8B   04              ADDA    #4
A3BD B1   A4BE            CMPA    MAXP
A3C0 26   F1              BNE     BPAG1
A3C2 7E   A3F2            JMP     COUR
A3C5 39          FIDR     RTS
A3C6 C1   0B     PADR     CMPB    #11
A3C8 26   16              BNE     PAHA
A3CA 81   10              CMPA    #16
A3CC 27   11              BEQ     FIHA
A3CE 10AE 42              LDY     2,U
A3D1 108C 0008            CMPY    #8
A3D5 27   08              BEQ     FIHA
A3D7 31   3F              LEAY    -1,Y
A3D9 10AF 42              STY     2,U
A3DC 7E   A3F2            JMP     COUR
A3DF 39          FIHA     RTS
A3E0 10AE 42     PAHA     LDY     2,U
A3E3 108C 0047            CMPY    #71
A3E7 27   08              BEQ     FIBA
A3E9 31   21              LEAY    1,Y
A3EB 10AF 42              STY     2,U
A3EE 7E   A3F2            JMP     COUR
A3F1 39          FIBA     RTS
A3F2 B6   E7C3   COUR     LDA     PRC
A3F5 8A   01              ORA     #1
A3F7 B7   E7C3            STA     PRC
A3FA 8E   4140            LDX     #$4140
A3FD CC   0000            LDD     #0
A400 ED   81     BEF1     STD     ,X++
A402 8C   4C00            CMPX    #$4C00
A405 26   F9              BNE     BEF1
A407 CE   A4BF            LDU     #TABRP
A40A 7F   6041            CLR     CHDRA
A40D AE   C1              LDX     ,U++
A40F 10AE C1              LDY     ,U++
A412 BD   E80F            JSR     PLOTS
A415 86   07              LDA     #7
A417 AE   C1     BCO1     LDX     ,U++
A419 10AE C1              LDY     ,U++
A41C BD   E80C            JSR     DRAWS
A41F 4A                   DECA
A420 26   F5              BNE     BCO1
A422 39                   RTS
A423 CE   A4DF   RTAB     LDU     #TABVA
A426 8E   006E            LDX     #110
A429 7F   6041            CLR     CHDRA
A42C 108E 0047   BTA1     LDY     #71
A430 BD   E821   BTA2     JSR     GETPS
A433 C4   80              ANDB    #$80
A435 27   05              BEQ     BTA3
A437 31   3F              LEAY    -1,Y
A439 26   F5              BNE     BTA2
A43B 3F                   SWI
A43C 1F   20     BTA3     TFR     Y,D
A43E C0   47              SUBB    #71
A440 50                   NEGB
A441 E7   C0              STB     ,U+
A443 30   01              LEAX    1,X
A445 BC   A4DB            CMPX    TABCO+16
A448 26   E2              BNE     BTA1
A44A 5F                   CLRB
A44B E7   C0     BTA4     STB     ,U+
A44D 30   01              LEAX    1,X
A44F 8C   00D2            CMPX    #210
A452 26   F7              BNE     BTA4
A454 39                   RTS
A455 34   01     COUAK    PSHS    CC
A457 1A   D0              ORCC    #$D0
A459 108E A4DF            LDY     #TABVA
A45D 8E   A000   BRC1     LDX     #TABSIN
A460 B6   A4BA            LDA     DURE
A463 B7   A4BC            STA     DUR1
A466 86   08              LDA     #8
A468 E6   A0              LDB     ,Y+
A46A 3D                   MUL
A46B 30   8B              LEAX    D,X
A46D B6   A4BB            LDA     ONDE
A470 4A          BRC2     DECA
A471 2A   02              BPL     BRC3
A473 86   07              LDA     #7
A475 B7   A4BB   BRC3     STA     ONDE
A478 E6   86              LDB     A,X
A47A F7   E7CD            STB     PRB1
A47D F6   A4BD            LDB     FRE
A480 5A          BRC4     DECB
A481 26   FD              BNE     BRC4
A483 7A   A4BC            DEC     DUR1
A486 26   E8              BNE     BRC2
A488 108C A543            CMPY    #TABVA+1
A48C 26   CF              BNE     BRC1
A48E 35   81              PULS    CC,PC
A490 34   01     COUIK    PSHS    CC
A492 1A   D0              ORCC    #$D0
A494 8E   A1F8            LDX     #TABSIN+
A497 86   64              LDA     #100
A499 F6   A4BA            LDB     DURE
A49C 3D                   MUL
A49D 1F   02              TFR     D,Y
A49F 86   07              LDA     #7
A4A1 E6   86     BCC3     LDB     A,X
A4A3 F7   E7CD            STB     PRB1
A4A6 F6   A4BD            LDB     FRE
A4A9 5A          BCC1     DECB
A4AA 26   FD              BNE     BCC1
A4AC 4A                   DECA
A4AD 2A   02              BPL     BCC2
A4AF 86   07              LDA     #7
A4B1 31   3F     BCC2     LEAY    -1,Y
A4B3 26   EC              BNE     BCC3
A4B5 35   81              PULS    CC,PC
A4B7 00          NTAC     FCB     0
A4B8             LON      RMB     1
A4B9             LONN     RMB     1
A4BA 14          DURE     FCB     20
A4BB 07          ONDE     FCB     7
A4BC             DUR1     RMB     1
A4BD 08          FRE      FCB     8
A4BE 14          MAXP     FCB     20
A4BF 00DB 0048   TABRP    FDB     219,72,1
A4C3 006D 0048
A4C7 006D 0008
A4CB 006D 0014   TABCO    FDB     109,20,1
A4CF 0078 003C
A4D3 0082 0014
A4D7 008C 003C            FDB     140,60,1
A4DB 0096 0047
A4DF             TABVA    RMB     100
          0000            END

00000 Total Errors
```

Les assourdissants Jean-Michel MASSON, Frank CHEVALLIER et Jean-Claude PAULIN.

LANGAGE MACHINE SUR AMSTRAD

CHOSES SÉRIEUSES

Avec notre dixième leçon, vont commencer les choses sérieuses, c'est-à-dire la pratique : enfin de vraies routines qui font "quelque chose" à l'écran ! Et pour démarrer cette petite révolution, nous allons étudier dans ses moindres détails une routine fort intéressante : une petite flèche que l'on peut déplacer sur l'écran, pixel par pixel, qui masque ce qui se trouve en arrière-plan, mais sans l'effacer. Voici :

FLÈCHE

Il s'agit, en fait, de trois routines que l'on appelle à partir du basic : la première, appelée en assembleur "IMFLE" permet d'afficher la flèche aux coordonnées X et Y spécifiée. La seconde, appelée "DEFLE", déplace la flèche sur l'écran lorsqu'on manipule le joystick ou les flèches curseurs. D'autre part, elle retourne les coordonnées X et Y de la flèche quand on appuie sur FEU ou sur COPY. La dernière routine, appelée "EFFLE", efface la flèche et restitue l'arrière-plan. La moitié du listing vous est donnée aujourd'hui, l'autre le sera le mois prochain. Ensuite, nous étudierons l'ensemble en détail.

Patrick Dublanchet.

```
         ORG  #A4C3                 ;DEBUT DU PROGRAMME
;
;**** SAUTS VERS LES ROUTINES PRINCIPALES
;
         JP   IMFLE                 ;#A4C3 - IMPLANTATION FLECHE
         JP   DEFLE                 ;#A4C6 - DEPLACEMENT FLECHE
         JP   EFFLE                 ;#A4C9 - EFFACEMENT FLECHE
;
;**** VARIABLES
;
COY:     DEFS 2                     ;COORDONNEE Y
COX:     DEFS 2                     ;COORDONNEE X
COULEU:  DEFS 1                     ;COULEUR
FEU:     DEFS 1                     ;SITUATION DE LA TOUCHE COPY OU FEU
ADEC:    DEFS 2                     ;SAUVEGARDE ADRESSE ECRAN
;
;**** DESSIN DE LA FLECHE
;
TFLE:    DEFB %00010101,%01010000,%00011010,%10010000
         DEFB %00011010,%01000000,%00011001,%10010000
         DEFB %00010100,%01100100,%00000000,%00011001
         DEFB %00000000,%00000101
;
;**** ZONE DE STOCKAGE PROVISOIRE D UNE PARTIE ECRAN
;
BUFEC:   DEFS 7*3
;
;**** ADRESSES DES ROUTINES SYSTEMES
;
GETJOY:  EQU  #BB24                 ;TEST JOYSTICK
TESKEY:  EQU  #BB1E                 ;TEST TOUCHES CLAVIER
DOTPOS:  EQU  #BC1D                 ;CHANGE LES COOR X,Y EN ADRESSE ECRAN
;
;**** AFFICHAGE DE LA FLECHE   C = MASQUE   HL = ADRESSE ECRAN
;
AFFLE:   LD   A,(COULEU)            ;COULEUR DANS ACCU
         AND  C                     ;PREPARATION
         LD   D,A                   ;DES
         LD   A,C                   ;MASQUES
         CPL                        ;SELON
         LD   E,A                   ;LA COULEUR
         LD   IX,TFLE               ;IX POINTE SUR DESSIN DE LA FLECHE
AF1:     LD   B,7                   ;LA FLECHE FAIT 7 LIGNES DE HAUT
AF8:     PUSH BC
         PUSH DE
         PUSH HL
         LD   B,8                   ;ET 8 PIXELS DE LARGE
AF7:     LD   A,4                   ;IX DOIT ETRE
         CP   B                     ;INCREMENTE
         JR   NZ,AF3                ;TOUT LES
         INC  IX                    ;4 PIXELS
AF3:     LD   A,(HL)                ;TOUTE
         AND  E                     ;CETTE
         LD   C,A                   ;PARTIE SERA
         LD   A,D                   ;ETUDIEE
         RLC  (IX)                  ;EN
         JR   NC,AF9                ;DETAIL
         RLC  (IX)                  ;DANS
         JR   AF4                   ;LES
AF9:     LD   A,0                   ;PROCHAINES
         RLC  (IX)                  ;LECONS
         JR   NC,AF5                ;IL S AGIT
AF4:     OR   C                     ;D AFFICHER
         LD   (HL),A                ;LA
AF5:     RRC  D                     ;FLECHE
         RRC  E                     ;SANS
         JR   C,AF6                 ;MODIFIER
         RRC  D                     ;LE FOND
         RRC  D                     ;DE
         RRC  D                     ;L ECRAN
         RRC  D
         INC  HL
AF6:     DJNZ AF7
         INC  IX
         POP  HL                    ;PASSAGE
         LD   A,H                   ;A
         ADD  A,8                   ;LA
         LD   H,A                   ;LIGNE
         JR   NC,AF14               ;SUIVANTE
         LD   A,H                   ;EQUIVAUT
         SUB  #40                   ;A
         LD   H,A                   ;LA
         LD   A,L                   ;ROUTINE
         ADD  A,#50                 ;SYSTEME
         LD   L,A                   ;NEXTLINE
         JR   NC,AF14
         INC  H
AF14:    POP  DE                    ;ON REPREND
         POP  BC                    ;LES REGISTRES
         DJNZ AF8                   ;ET ON BOUCLE 7 FOIS
         RET                        ;FIN)
;
;**** METTRE EN MEMOIRE UNE PARTIE DE L ECRAN
;
ECMEM:   LD   (ADEC),HL             ;SAUVEGARDE DE L ADRESSE ECRAN
         LD   DE,BUFEC              ;DE POINTE SUR LE BUFFER
         LD   B,7                   ;TOUJOURS 7 LIGNES
EC2:     PUSH HL
         LD   C,3                   ;SUR 3 OCTETS
EC1:     LD   A,(HL)                ;CONTENU DE L ECRAN
         LD   (DE),A                ;EN MEMOIRE
         INC  HL                    ;SUIVANT
         INC  DE                    ;SUIVANT
         DEC  C
         JR   NZ,EC1                ;ON RECOMMENCE 3 FOIS
         POP  HL                    ;PASSAGE
         LD   A,H                   ;A
         ADD  A,8                   ;LA
         LD   H,A                   ;LIGNE
         JR   NC,EC3                ;SUIVANTE
         LD   A,H                   ;COMME
         SUB  #40                   ;PRECEDEMMENT
         LD   H,A
         LD   A,L
         ADD  A,#50
         LD   L,A
         JR   NC,EC3
         INC  H
EC3:     DJNZ EC2                   ;ON BOUCLE 7 FOIS
         RET                        ;ET RETOUR
;
;**** REMETTRE A L ECRAN LA PARTIE EN MEMOIRE
;
MEMEC:   LD   DE,BUFEC              ;COMME
         LD   B,7                   ;ECMEM
MEMC:    PUSH HL                    ;SAUF
         LD   C,3
MEM1:    LD   A,(DE)                ;ICI C EST
         LD   (HL),A                ;L INVERSE
         INC  HL
         INC  DE
         DEC  C
         JR   NZ,MEM1
         POP  HL
         LD   A,H
         ADD  A,8
         LD   H,A
         JR   NC,MEM3
         LD   A,H
         SUB  #40
         LD   H,A
         LD   A,L
         ADD  A,#50
         LD   L,A
         JR   NC,MEM3
         INC  H
MEM3:    DJNZ MEMC
         RET
```

LANGAGE MACHINE SUR COMMODORE 64

Ahhh, les vacances...

Gnark, je suis intimement persuadé que 90% des articles de ce numéro d'août ont une introduction semblable, et c'est tout à fait normal, une grande partie de ceux-ci sont écrits en juillet, et tout le monde rêve de ces quelques jours de congés, après un an de dur labeur, de pénible travail à la chaîne... (plusieurs milliards de caractères tapés sur un clavier AZERTY inconfortable, à quand les commandes vocales, les dictées sur traitement de textes ! Joie et bonheur, mais il y aurait encore plus de cris dans les locaux de la rédaction. Par contre, vous auriez la chance de pouvoir lire les réflexions, les engueulades des journalistes, etc...).

Ah bon, c'est les vacances ? Mais pas pour tout le monde, me direz-vous, eh bien c'est pour cette bonne raison que le cours sera divisé en deux parties inégales : ceux qui partent, et ceux qui restent !

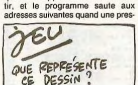
Très peu de chances pour la première catégorie de pouvoir emmener son petit Commodore, donc aujourd'hui un cours pas trop technique (si vous avez un SX, attention, le sable est très mauvais pour le drive, et si vous partez à la montagne, la neige aussi, les disquettes fondent au soleil (sauf Summergames qui est ignifugée) et l'eau risque de les détremper (sauf Wintergames qui est étanche).

Quelle joie de pouvoir mélanger l'HHHHebdo aux bouquins de plage (mots croisés, horoscope, numéro hors-série spécial potins sur le 23ème mariage de la princesse Marie Agathe VII, et encore plein de merveilles), et de pouvoir le déguster au soleil avec le parasol, la glacière, la chaise longue, le bob, le masque de plongée, le tuba, les palmes, le seau, la pelle, les pâtés de sable, le bateau pneumatique accompagné de sa bouée, le matelas pneumatique, le canard pneumatique, la poupée pneumatique, le maillot de bain trois-pièces avec queue-de-pie, le belle-mère, l'huile solaire et les coups de soleil, tant d'agréables objets pour passer d'inoubliables vacances... (NDLR : Mon petit Sébastien, quand t'auras fini de rêver, tu nous causeras un peu d'assembleur, mmmhhh ?)

On attaque, puisque vous n'aurez pas votre CBM sous les yeux, pensez à emporter avec vos bagages le No 138, je vous expliquerai ligne à ligne les routines précédentes.

Les listings 1 et listings 2 ne sont que des datas, donc rien à dire.

Le listing 3, c'est la routine de gestion du joystick : lecture des différents bits de l'adresse du JOY 2. L'octet placé en FF est modifié quand on appuie sur le bouton de tir, et le programme saute aux adresses suivantes quand une pres-



sion est donnée dans un sens déterminé sur le manche tant aimé de votre belle poignée (sans commentaires).

C150 Arrêt
C1A0 Saut vers le haut
C200 Saut vers le bas
C250 course à gauche
C2A0 course à droite

Vous l'avez peut-être remarqué : le personnage est composé de deux sprites, à chaque déplacement, les adresses X ou Y de ceux-ci sont modifiés et quand le bonhomme court, le mouvement est décomposé (c'est d'ailleurs mal fait, mais ce cours est un exemple, et je n'ai aucunement envie de commercialiser ce jeu débile (et sans intérêt, sauf peut-être pédagogique, enfin bref)). Donc, il est décomposé, pour effectuer une translation rectiligne, un déplacement, quoi ! Les adresses d'abscisses sont incrémentées (ou décrémentées, ça c'est vous qui décidez) et tout les Xèmes de secondes, le dessin est modifié (c'est l'adresse A2 qui est l'horloge, je ne sais pas à quelle vitesse elle change, mais ça marche).

Pour les sauts, il s'accroupit, saute, s'accroupit de nouveau. Et puis c'est tout.

Maintenant, pour ceux qui restent, une routine magique.

```
6000 4C 3F 60 JMP $603F
6003 4C 05 60 JMP $6005
6006 A9 03    LDA #$03
6008 20 13 EA JSR $EA13
600B 20 42 60 JSR $6042
600E A9 01    LDA #$01
6010 20 13 EA JSR $EA13
6013 20 42 60 JSR $6042
6016 A9 20    LDA #$20
6018 20 13 EA JSR $EA13
601B 20 42 60 JSR $6042
601E A9 12    LDA #$12
6020 20 13 EA JSR $EA13
6023 20 42 60 JSR $6042
6026 A9 09    LDA #$09
6028 20 13 EA JSR $EA13
602B 20 42 60 JSR $6042
602E A9 05    LDA #$05
6030 20 13 EA JSR $EA13
6033 20 42 60 JSR $6042
6036 A9 0E    LDA #$0E
6038 20 13 EA JSR $EA13
603B 20 42 60 JSR $6042
603E 60       RTS
603F 4C 4B 60 JMP $604B
6042 A5 A2    LDA $A2
6044 69 30    ADC #$30
6046 C5 A2    CMP $A2
6048 D0 FC    BNE $6046
604A 60       RTS
604B 20 03 60 JSR $6003
604E A9 F0    LDA #$F0
6050 8D 21 D0 STA $D021
6053 20 06 60 JSR $6006
6056 4C 00 60 JMP $6000
```

A bientôt, et joyeux noël.

Sébastien Mougey

LANGAGE MACHINE SUR MSX

```
                          .Z80
0000' 00          BASC:  DB   0
0001' 9000        ADLEC: DW   9000H
0003' 0001        COMPT: DW   1
0005' F5          DEB::  PUSH AF
0006' C5                 PUSH BC
0007' D5                 PUSH DE
0008' E5                 PUSH HL
0009' CD 0011'           CALL MUSIC
000C' E1                 POP  HL
000D' D1                 POP  DE
000E' C1                 POP  BC
000F' F1                 POP  AF
0010' C9                 RET
0011' 21 0003'    MUSIC: LD   HL,COMPT
0014' ED 4B 0003'        LD   BC,(COMPT)
0018' 0B                 DEC  BC
0019' ED 43 0003'        LD   (COMPT),BC
001D' 78                 LD   A,B
001E' B1                 OR   C
001F' C0                 RET  NZ
0020' 3E 00              LD   A,0
0022' CD 005F'           CALL LI
0025' CD 0093            CALL 93H
0028' 3C                 INC  A
0029' CD 005F'           CALL LI
002C' CB 78              BIT  7,E
002E' 28 03              JR   Z,MU1
0030' 32 0000'           LD   (BASC),A
0033' CD 0093     MU1:   CALL 93H
0036' 06 07              LD   B,7
0038' CD 005F'    MU2:   CALL LI
003B' 3C                 INC  A
003C' CD 0093            CALL 93H
003F' 10 F7              DJNZ MU2
0041' CD 005F'           CALL LI
0044' 4B                 LD   C,E
0045' CD 005F'           CALL LI
0048' 43                 LD   B,E
0049' ED 43 0003'        LD   (COMPT),BC
004D' 3A 0000'           LD   A,(BASC)
0050' A7                 AND  A
0051' C8                 RET  Z
0052' 3E 00              LD   A,0
0054' 32 0000'           LD   (BASC),A
0057' 01 9000            LD   BC,9000H
005A' ED 43 0001'        LD   (ADLEC),BC
005E' C9                 RET
005F' E5          LI:    PUSH HL
0060' C5                 PUSH BC
0061' ED 4B 0001'        LD   BC,(ADLEC)
0065' 2A 0001'           LD   HL,(ADLEC)
0068' 03                 INC  BC
0069' ED 43 0001'        LD   (ADLEC),BC
006D' 5E                 LD   E,(HL)
006E' C1                 POP  BC
006F' E1                 POP  HL
0070' C9                 RET
                         END
```

Ciel ! Un listing ! Déjà ?..

Eh oui très chers lecteurs, mais rassurez-vous, comme nous vous savons (de Marseille, ha, ha !) ou plutôt vous espérons (et ron, petit patapon) en vacances, notre cours d'aujourd'hui ne sera guère abscons (comme un balai, hi, hi !). Notre clémence proverbiale ne vous vaudra point cette fois de magistral discours sur les bienfaits incontestables du mnémonique ZIMBABOUE HL, à préférer au vulgaire KRAKBUM BC, mais plutôt une mélodieuse démonstration des possiblités enchanteresses du remarquable PSG (Programmable Sound Générator).

Sans plus attendre, tapez et lancez le listing 2 (Basic), non sans avoir au préalable, poussé sensiblement le volume de votre téléviseur (ou moniteur pour les nobles et fortunés). Dès lors, toutes les 30 secondes et quoi que vous fassiez (NEW, programmation, pipi ou caca), votre MSX interprètera avec emphase, le début d'un thème céleste fort connu (du moins de nos frères allumés).

Tout de même quelques précisions : Les codes du listing source (putain ça donne soif...), sont à l'ombre des lignes 30 à 40 du listing Basic. La partition s'étale sur la plage des DATA à partir de la ligne 70. Les frétillants codes hexadécimaux qui composent cette partition, ont été pêchés au large du listing 3. A noter que ce dernier a été réalisé par l'extraordinaire programme EDITEUR MUSICAL des numéros 78-79.

Il ne vous reste plus qu'à enchanter vos oreilles et celles de vos proches de quelques délicieuses et personnelles tonitruances, en sachant que :

chaque ligne de DATA détermine un son complet de la manière suivante :

DATA 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16

1 : octet faible de la fréquence du canal A.
2 : octet fort de la fréquence du canal A.
3 : octet faible de la fréquence du canal B.
4 : octet fort de la fréquence du canal B.
5 : octet faible de la fréquence du canal C.
6 : octet fort de la fréquence du canal C.
7 : période du générateur de bruit.
8 : bascule de contrôle de l'ouverture des canaux.
9 : volume du canal A.
10 : volume du canal B.
11 : volume du canal C.
12 : octet faible de la période de l'enveloppe.
13 : octet fort de la période de l'enveloppe.
14 : type d'enveloppe.
15 : octet faible de la durée de la note.
16 : octet fort de la durée de la note.

Pour les valeurs à entrer autres que les notes, veuillez consulter votre manuel de référence, parce que nous, hein...

Les estivants Nicolas Bourdin et Jean-Claude Paulin.

LISTING 2

```
10 POKE&HFD9F,&HC9
20 FORI=0TO&H70:READA$:POKE&H8F00+I,VAL("&H"+A$):NEXT:POKE&HFDA0,5:POKE&HFDA1,&H8F:POKE&HFD9F,&HC3
30 DATA1,0,90,10,0,F5,C5,D5,E5,CD,11,8F,E1,D1,C1,F1,C9,21,3,8F,ED,4B,3,8F,B,ED,43,3,8F,78,B0,C0,3E,0,CD,5F,8F,CD,93,0,3C,CD,5F,8F,CB,7B,28,3,32,0,8F,CD,93,0,6,C,CD,5F,8F,3C,CD,93,0,10,F7,CD,5F,8F,4B,CD,5F,8F,43,ED,43,3,8F,3A,0,8F,A7,C8,3E,0,32,0,8F
40 DATA1,0,90,ED,43,1,8F,C9,E5,C5,ED,4B,1,8F,2A,1,8F,3,ED,43,1,8F,5E,C1,E1,C9
50 I=0
60 READA$:IFA$="END"THENENDELSEPOKE&H9000+I,VAL("&H"+A$):I=I+1:GOTO60
70 DATA53,1,AB,1,D5,0,0,38,8,8,8,F,F,0,30,0
80 DATA53,1,1D,1,8E,0,0,38,8,8,8,F,F,0,30,0
90 DATA7C,1,40,1,A0,0,0,38,8,8,8,F,F,0,8,0
100 DATAAB,1,53,1,A9,0,0,38,8,8,8,F,F,0,8,0
110 DATAC4,1,7C,1,BE,0,0,38,8,8,8,F,F,0,8,0
120 DATA1D,1,D5,0,6A,0,0,38,8,8,8,F,F,0,30,0
130 DATA53,1,1D,1,8E,0,0,38,8,8,8,F,F,0,10,0
140 DATA7C,1,40,1,A0,0,0,38,8,8,8,F,F,0,8,0
150 DATAAB,1,53,1,A9,0,0,38,8,8,8,F,F,0,8,0
160 DATAC4,1,7C,1,BE,0,0,38,8,8,8,F,F,0,8,0
170 DATA1D,1,D5,0,6A,0,0,38,8,8,8,F,F,0,30,0
180 DATA53,1,1D,1,8E,0,0,38,8,8,8,F,F,0,10,0
190 DATABE,0,A0,0,5B,0,0,38,8,8,8,F,F,0,8,0
200 DATAD5,0,A9,0,54,0,0,38,8,8,8,F,F,0,8,0
210 DATABE,0,A0,0,5B,0,0,38,8,8,8,F,F,0,8,0
220 DATAE2,00,BE,0,5F,0,0,38,8,8,8,F,F,0,30,0
230 DATAE2,00,BE,0,5F,0,0,38,0,0,0,F,F,0,FF,5
240 DATAEND
```

LISTING 3

```
LA          =     55.00 Hz  -->  FE3
LA#,SIb     =     58.27 Hz  -->  EFF
SI          =     61.74 Hz  -->  E27
DO          =     65.41 Hz  -->  D5C
DO#,REb     =     69.30 Hz  -->  C9C
RE          =     73.42 Hz  -->  BE7
RE#,MIb     =     77.78 Hz  -->  B3C
MI          =     82.41 Hz  -->  A9A
FA          =     87.31 Hz  -->  A02
FA#,SOLb    =     92.50 Hz  -->  972
SOL         =     98.00 Hz  -->  8EA
SOL#,LAb    =    103.83 Hz  -->  86A
LA          =    110.00 Hz  -->  7F1
LA#,SIb     =    116.54 Hz  -->  77F
SI          =    123.47 Hz  -->  713
DO          =    130.81 Hz  -->  6AE
DO#,REb     =    138.59 Hz  -->  64E
RE          =    146.83 Hz  -->  5F3
RE#,MIb     =    155.56 Hz  -->  59E
MI          =    164.81 Hz  -->  54D
FA          =    174.61 Hz  -->  501
FA#,SOLb    =    185.00 Hz  -->  4B9
SOL         =    196.00 Hz  -->  475
SOL#,LAb    =    207.65 Hz  -->  435
LA          =    220.00 Hz  -->  3F8
LA#,SIb     =    233.08 Hz  -->  3BF
SI          =    246.94 Hz  -->  389
DO          =    261.63 Hz  -->  357
DO#,REb     =    277.18 Hz  -->  327
RE          =    293.66 Hz  -->  2F9
RE#,MIb     =    311.13 Hz  -->  2CF
MI          =    329.63 Hz  -->  2A6
FA          =    349.23 Hz  -->  280
FA#,SOLb    =    369.99 Hz  -->  25C
SOL         =    392.00 Hz  -->  23A
SOL#,LAb    =    415.30 Hz  -->  21A
LA          =    440.00 Hz  -->  1FC
LA#,SIb     =    466.16 Hz  -->  1DF
SI          =    493.88 Hz  -->  1C4
DO          =    523.25 Hz  -->  1AB
DO#,REb     =    554.37 Hz  -->  193
RE          =    587.33 Hz  -->  17C
RE#,MIb     =    622.25 Hz  -->  167
MI          =    659.26 Hz  -->  153
FA          =    698.46 Hz  -->  140
FA#,SOLb    =    739.99 Hz  -->  12E
SOL         =    783.99 Hz  -->  11D
SOL#,LAb    =    830.61 Hz  -->  10D
LA          =    880.00 Hz  -->  FE
LA#,SIb     =    932.33 Hz  -->  EF
SI          =    987.77 Hz  -->  E2
DO          =   1046.50 Hz  -->  D5
DO#,REb     =   1108.73 Hz  -->  C9
RE          =   1174.66 Hz  -->  BE
RE#,MIb     =   1244.51 Hz  -->  B3
MI          =   1318.51 Hz  -->  A9
FA          =   1396.91 Hz  -->  A0
FA#,SOLb    =   1479.98 Hz  -->  97
SOL         =   1567.98 Hz  -->  8E
SOL#,LAb    =   1661.22 Hz  -->  86
LA          =   1760.00 Hz  -->  7F
LA#,SIb     =   1864.66 Hz  -->  77
SI          =   1975.53 Hz  -->  71
DO          =   2093.00 Hz  -->  6A
DO#,REb     =   2217.46 Hz  -->  64
RE          =   2349.32 Hz  -->  5F
RE#,MIb     =   2489.02 Hz  -->  59
MI          =   2637.02 Hz  -->  54
FA          =   2793.83 Hz  -->  50
FA#,SOLb    =   2959.96 Hz  -->  4B
SOL         =   3135.96 Hz  -->  47
SOL#,LAb    =   3322.44 Hz  -->  43
LA          =   3520.00 Hz  -->  3F
LA#,SIb     =   3729.31 Hz  -->  3B
SI          =   3951.07 Hz  -->  38
DO          =   4186.01 Hz  -->  35
DO#,REb     =   4434.92 Hz  -->  32
RE          =   4698.64 Hz  -->  2F
RE#,MIb     =   4978.03 Hz  -->  2C
MI          =   5274.04 Hz  -->  2A
FA          =   5587.65 Hz  -->  28
FA#,SOLb    =   5919.91 Hz  -->  25
SOL         =   6271.93 Hz  -->  23
SOL#,LAb    =   6644.88 Hz  -->  21
LA          =   7040.00 Hz  -->  1F
LA#,SIb     =   7458.62 Hz  -->  1D
SI          =   7902.13 Hz  -->  1C
DO          =   8372.02 Hz  -->  1A
DO#,REb     =   8869.84 Hz  -->  19
RE          =   9397.27 Hz  -->  17
RE#,MIb     =   9956.06 Hz  -->  16
MI          =  10548.08 Hz  -->  15
FA          =  11175.30 Hz  -->  14
FA#,SOLb    =  11839.82 Hz  -->  12
SOL         =  12543.85 Hz  -->  11
SOL#,LAb    =  13289.75 Hz  -->  10
```

Les estivants Nicolas Bourdin et Jean-Claude Paulin.

LANGAGE MACHINE SUR ZX 81

Voici un logiciel de 139 octets qui, s'il avait été écrit en basic, aurait occupé une place bien plus importante dans la mémoire de votre ZX. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle on voit peu de BANDE ANNONCE dans les programmes tout-en-basic des programmeurs néophytes que vous n'êtes plus... Mais vous vous demandez sans doute ce que recouvre cette appellation qui évoque déjà dans votre imagination, sur le modeste écran cathodique de votre ZX, les fastes de la vidéo. Hélas ! ne planez pas plus haut, revenez à l'âge de pierre des ordinateurs, lorsque la HRG et la couleur n'existaient pas plus que la possibilité d'incrustation vidéo et ne méprisez pas pour autant votre ZX puisque nous allons pouvoir réaliser ,malgré tout, nos "bandes annonces".

Il s'agira en réalité de faire défiler sur une fenêtre de 29 caractères, par un scrolling de gauche à droite, les différents tronçons d'une chaîne de caractères D$. Chacun des tronçons sera numéroté de 1 à 255 max, l'affichage pouvant être séquentiel (incrémentation automatique) ou sélectif à chaque tour. Nous raffinerons d'avantage en nous offrant le luxe de choisir la ligne sur laquelle se situera notre fenêtre d'affichage. Pour pouvoir faire varier à notre guise ces deux paramètres je propose une solution facile à implanter et pratique à utiliser : deux octets dans la zone RAM des variables-système, les emplacements 16417 pour le numéro de ligne et 16507 pour stocker le numéro d'ordre à partir duquel la séquence pourra se dérouler. Une simple instruction POKE permettra à tout moment de réinitialiser ces deux octets.

Grâce à cette routine vous pourrez émailler vos logiciels d'amples et abondants commentaires qui, par leur mode original et dynamique d'apparition à l'écran, ne susciteront pas les baillements et n'empièteront pas sur une illustration ou un tableau de chiffres déjà présent à l'écran. Vous êtes convaincus ? On commence ?

Puisque nous utilisons une chaîne de caractères, il faudra tout d'abord la rechercher dans la zone RAM où le système sinclair range indifférement tous les noms et valeurs de variables. Cet espace a des limites précises : en amont VARS (16400) et en aval E-LINE (16404); aussi utiliserons-nous les contenus de ces adresses comme bornes nécessaires à la puissante instruction CPIR. Celle-ci effectue des comparaisons successives de l'accumulateur avec le contenu de l'octet pointé par HL et automatiquement incrémenté jusqu'à ce que la comparaison s'avère positive. C'est ainsi que nous rechercherons d'abord le symbole représentant le nom de la chaîne -(D = 41) + (chaîne de caractères = 32) = 73-, puis, deux octets plus loin, le symbole doublé "$$" (13,13) dont la présence évitera tout risque de confusion avec d'autres octets marqués 73.

Arrivés à ce point nous pointons l'adresse du premier caractère de la chaîne D$; reste à pointer sur le tronçon qui nous intéresse dans cette chaîne. On l'identifie en 16507 et on le recherche tout au long de D$ grâce, une fois encore, à l'instruction CPIR. Une fois trouvée l'adresse de départ du bon tronçon, il faut alors se préparer à son affichage. Pour cela il nous faut un deuxième paramètre : sur quelle

ligne situer notre fenêtre d'affichage. L'octet d'adresse 16417 apportera la réponse à cette question, tandis qu'un dispositif de sécurité veillera à ce que cette réponse ne déborde pas, par erreur, la limite supérieure du fichier d'affichage. Si c'était le cas, l'affichage aurait lieu automatiquement sur la vingtquatrième ligne de l'écran.

On teste ensuite chaque caractère du tronçon avant de l'afficher sur le dernier octet à droite de notre fenêtre; en effet si le signe "$" réapparaissait il signalerait cette fois la fin de ce tronçon et necessiterait donc la sortie de notre routine.

Le travail trop rapide de l'assembleur oblige à recourir à une temporisation avant de procéder au décalage global vers la gauche de la totalité de la fenêtre d'affichage. Vous remarquez pour ce petit scrolling le travail du registre C qui permet le transit, octet par octet, de la gauche vers la droite, en évitant "l'écrasement" pur et simple de l'octet-à-gauche par l'octet-à-droite.

Une fois le tronçon lu dans sa totalité, il convient pour des raisons esthétiques, de faire évacuer la fenêtre d'affichage en poursuivant 29 fois le scrolling; ceci aura pour effet de dupliquer 29 fois le dernier signe du tronçon c'est pourquoi je vous recommande, afin de simuler la disparition, de terminer tous les messages de vos tronçons par une case blanche (0) avant le signe de fin ($).

La routine s'achève sur l'incrémentation de l'octet 16507 qui permet un séquencement automatique des différents messages.

Ah ! Une dernière chose... Si vous ne savez pas avec quoi remplir D$, je vous conseille les œuvres complètes de Gérard Ceccaldi !

Bernard Guyot

LANGAGE MACHINE SUR APPLE

VIVE LES VACANCES ?

EH, oh on fait bronzette sur la plage, on conte fleurette aux jeunes filles, et bien évidemment on n'a pas emporté son APPLE en vacances : où va-t-on je vous le demande; de mon temps c'était mieux ! C'est tout juste si on achète le numéro quadruple de l'HHHHEBDO pour faire bonne figure, ou pour mettre dans sa collection. Ressaisissez-vous que diable ! (pauvre France !). Vous n'allez tout de même pas perdre le bénifice des cours assembleur précédents en vous pavanant sous les paulmiers en kléber-muda !

VOUS AVEZ DIT 65C02 ?

Que ceux qui possèdent un APPLE IIc aillent faire un tour ailleurs car ce qui suit ne devrait pas les concerner : il va en effet être question de la simulation de certaines instructions propres au 65C02 sur un vulgaire 6502. Voici tout d'abord la liste de ces dites instructions (ça mange pas de pain et ça permet de remplir la page sans se fatiguer) : BRA, PHX, PHY, PLX, PLY, STP, STZ, TRB, TSB, WAI, INC A, DEC A. Commençons par le commencement (original non ?) :

- BRA qui signifie BRanch Always indique au processeur qu'il faut toujours effectuer le branchement (d'où le nom). C'est ce qu'on l'habitude de rendre (pouah !) par un CLV BVC ou encore par un CLC BCC (les deux conditions précédentes étant remplies il y a bien branchement). Pour ce qui est du déplacement, tout ce passe comme pour les BNE, BEQ... et autres BPL.
- PHX, PHY (PusH X register, PusH Y register) : ce sont respectivement les équivalents de PHA pour les registres ixe et igrècque (?). Quand on n'a pas la chance de posséder ces instructions on se contente de faire : STA adresse TXA PHA LDA adresse, où adresse désigne un emplacement libre de la mémoire. Le principe est le même pour simuler PHY.
- PLX, PLY (PuLl X register, PuLl Y register) : auxiliaires indispensables de PHX et PHY, ils sont de la même famille que PHA et PHP. Voici une simulation maison de PLX : STA adresse PLA TAX LDA adresse. On emploie la même méthode pour faire un PLY (il suffit de remplacer TAX par TAY).
- STZ (STore Zero) : c'est l'équivalent du CLR (clear) du 68000. Mais j'imagine que cela ne vous dit pas grand chose. En fait STZ est une instruction stockant zéro à l'adresse désirée. Ainsi STZ ADR peut être rendu par STA adresse LDA £$00 STA ADR LDA adresse.
- WAI (WAIt) : c'est la classique routine d'attente. Surr 6502 apple-ez la routine en $FCA8 de la ROM. Fastoche ! (on peut également utiliser des NOP)
- INC A, DEC A : très intéressantes (INCrémente A, DECrémente A) car évitent les traditionnels CLC ADC £$01 et SEC SBC £$01. Bon ben j'crois qu'on a fini pour cette fonction.

Je vous entend déjà réclamer les STP (SToP), TRB et autres TSB; mais pour ne pas vous lasser nous en reparlerons une prochaine fois (je sens que les possesseurs de IIc se languissent car ils viennent juste de rentrer de leur promenade estivale).

WHAT ELSE ?

Revenons au bon vieux 6502. Il reste an corps beau coût de choses à dire (j'expérimente l'écriture phonétique pour faire travailler les méninges). Parlons par exemple de la pile du micro-processeur. Mais caisse ? Il s'agit d'une zone mémoire se comportant comme une pile d'assiettes : on ne peut accéder directement qu'à l'assiette du dessus, c'est ce qu'on appelle le

sommet de la pile. C'est aussi la dernière assiette qui a été empilée. Tiens, on vient d'employer le terme "empiler" : cela signifie déposer une assiette sur le dessus. De la même façon, on défini le terme "dépiler" comme étant l'action de retirer une assiette du dessus (c'est également de la que vient le qualificatif employé dans l'expression "crème DÉPILATOIRE" : c'est une crème qui enlève les poils du dessus). Munis de ces deux opérations, on peut accécder à tout élément de la pile (pour les non anglicistes, PUSH correspond à emplier et PULL à dépiler). Pour que le pile ne perde pas la face, on lui alloue la zone mémoire entre $100 et $1FF. De plus, il existe un registre interne du processeur (appelé S pour Stack register (Stack veut dire "pile" (j'imbrique les parenthèses pour embrouiller tout le monde (sauf moi (c'est fait exprès))))) qui pointe sur le premier emplacement libre de la pile, S-1 correspondant alors au sommet de la pile. On est en présence d'une pile montante, l'écriture se faisant dans le sens des adresses décroissantes. Ainsi, pour empiler, on décrémente S, tandis que pour dépiler, on l'incrémente. Initialement, S est à $FF.

Voici un dessin pour fixer le peu d'idées que vous avez :

$100
.
.
.
.
.
$1FC emplacement libre pointé par S
$1FD DONNEE 1 sommet de la pile
$1FE DONNEE 2
$1FF DONNEE 3 bas de la pile

MANIPULATIONS DIVERSES

Comme vous vous en doutez, il existe plusieurs instructions permettant de manipuler la pile. En voici la liste : PHA, PLA, PHP, PLP, TSX, TXS.

Commençons par changer les deux dernières : TSX et TXS. Elles ont respectivement pour rôle de transférer le registre S dans X et réciproquement. Ainsi, en faisant TSX LDA $101,X, on tombe pile (ah ah ah) sur le sommet de la pile : je vous rappelle que S pointe sur le prochain emplacement libre, c'est pourquoi il faut faire un LDA $101,X et non pas un LDA $100,X.

Passons maintenant aux instructions d'empilement PHA et PHP. Lorsque le processeur rencontre un PHA (de code $48), il stocke dans le premier emplacement libre de la pile le contenu de l'accumulateur, puis décrémente S. Tout se passe de la même façon avec PHP (PusH P register) excepté que cette fois c'est le registre d'état P qui est emplié. C'est tout aussi simple avec PLA et PLP (instructions de dépliement). On récupère alors le contenu du sommet de la pile, on le place dans A ou P selon le choix, et on incrémente S (l'adresse de l'ancien sommet correspondant maintenant à celle du prochain emplacement libre).

FONCTION FONDAMENTALE

A quoi sert la pile, me direz-vous ? Il faut savoir que celle-ci ne change pas : non contente de servir de lieu de stockage temporaire, elle joue un rôle déterminant dans l'exécution des sous-programmes : elle est par exemple sollicitée lors d'un JSR ou d'un RTS. Examinons de plus près ces deux fonctions.

1) Un JSR ADRESSE a pour effet de sauver PC + 2 (compteur ordinal : celui qui pointe sur les instructions que l'on exécute froidement) sur la pile, et de placer ADRESSE dans PC.

2) Lors d'un RTS, on récupère dans PC le sommet de la pile (PC + 2), on ajoute deux à S et on incrémente PC (qui pointe alors sur la nouvelle instruction à exécuter).

Vous trouverez ci-dessous un exemple expliqué dans tous ses détails. Supposons que vous exécutiez le programme suivant (présentant un intérêt purement pédagogique !) :

```
300 JSR $800
303 BRK
800 JSR $908
803 RTS
908 RTS
```

Décrivons l'état de la pile après chacune de ces opérations (on suppose que la valeur initiale de S est bien $FF).

300 JSR $800 1FF = 02, 1FE = 03, S = FD, PC = 800
800 JSR $908 1FF = 02, 1FE = 03, 1FD = 02, 1FC = 08, S = FB, PC = 908
908 RTS 1FF = 02, 1FE = 03, 1FD = 02, 1FC = 08, S = FD, PC = 803
803 RTS 1FF = 02, 1FE = 03, 1FD = 02, 1FC = 08, S = FF, PC = 303

THE END

Voilà. Vous savez tout sur la pile, et vous avez donc la possibilité de réaliser des programmes entièrement relogeables, grâce à d'habiles manipulations de la pile. Ce sera tout pour cette fois-ci, et rendez-vous en septembre pour la rentrée, si l'avion qui me ramènera des Bahamas n'est pas détourné. D'ici là, glandez bien.

Philippe PIERNOT (ricard)

MUSIQUE

ETIENNE DAHO
ARNOLD TURBOUST

Un tandem idéal qui donne le ton à une nouvelle génération de crooners pop français.

DAHO VERS LE SATORI

Moins de trente ans, ex-étudiants, branchés juste ce qu'il faut mais sans excès, tous deux sortis du creuset musical rennais au début des années 80, Etienne Daho et Arnold Turboust sont parvenus à extraire la pop française du bourbier imprécis de la variété, où elle avait sombré trop longtemps. Leur histoire, c'est d'abord une histoire de copains qui avaient envie de s'éclater en faisant des chansons. S'ils étaient plus ou moins dilettantes au départ, les succès remportés par "Le Grand Sommeil", "La Notte, la Notte", "Tombé Pour La France" et plus récemment "Pop Satory", les ont amenés à devenir de véritables professionnels du son. Turboust s'est acquis une réputation de bidouilleur inspiré en studio, Daho est devenu l'auteur chéri des jeunes romantiques, tout en restant le tombeur de ces demoiselles.

Toutes les conditions étaient requises pour qu'Etienne Daho voit sa vie tracée sur les rails stables d'une destinée ordinaire de jeune homme de bonne famille. Une jeunesse heureuse entre un père rentier, une mère chimiste, mais quand même fan d'Elvis Presley, de rock'n'roll de doo-wop, et deux grandes sœurs yéyés, l'a mené de Paris, où il est né, à Rennes, où il a passé ses années d'adolescent et de jeune adulte. Prémices d' une carrière qu'il n'envisageait pas encore, Etienne enregistrait son tout premier disque à exemplaire unique, un après-midi de 1966. Ses sœurs l'avaient entraîné à "La Locomotive", boîte en vogue des années yéyés, où l'on pouvait, dans une cabine, graver sa voix sur une petite plaque de cire, contre cinq francs. Il avait fredonné "Tout Le Long Du Chemin" d'Hugues Aufray, chanson apprise en camp de scouts.

Plus tard à Rennes, il découvre le Velvet Underground, dont il devient un fervent admirateur, ce qui n'entache d'ailleurs pas ses passions pour James Dean ou Ricky Nelson. Après une scolarité normale, Etienne se lance dans une expérience peu conduante au Conservatoire d'art dramatique de Rennes, en même temps qu'il entreprend une licence d'anglais.

Son projet : écrire les sous-titres des films anglais et américains. Au cours de voyages linguistiques en Angleterre, il découvre avec intérêt le mouvement punk naissant. Puis entre 1977 et 1980, il va se retrouver à évoluer au centre de la scène rock rennaise. Dans le milieu des étudiants, ça bouge, les idées fourmillent. Toute une faune de jeunes artistes, écrivains, musiciens, peintres, etc., évolue autour du noyau formé par le groupe Marquis de Sade. Très ami avec son guitariste Franck Darcel, Daho organise des fêtes où tout le monde se retrouve. Il lui arrive aussi d'organiser des concerts, comme pour Stincky Toys, le groupe d'Elli et Jacno, alors presqu'inconnus. Grâce à cette émulation, stimulé surtout par ses amis Darcel et Jacno, Etienne écrit ses premières chansons. On le verra même pour la première fois sur la scène des Transmusicales de Rennes en 1980. Accompagné par les musiciens de Marquis de Sade, il ne parvient pas à faire passer un hoquet tenace durant ses vingt minutes de prestation, tellement il a le trac. C'est peut-être ce qui le retiendra de refaire de la scène en France avant 1985. Pourtant, c'est l'époque où l'on croit très fort dans la jeune scène rennaise. Alors que Marquis de Sade se dissout bizarrement, son ex-manager décide de faire entrer Etienne Daho dans plus d'une "lettre discographique" que d'un début de "carrière". Il veut pas entendre parler de promo, de radio ou de télé et se replie sur lui-même pendant un an.

Arnold Turboust et Frank Darcel arrivent alors à la rescousse de leur copain et tous trois s'attellent à la réalisation d'un nouveau 45 tours. "Le Grand Sommeil". Drelin, jack-pot, ce n'est que le début du succès ! Gonflés à bloc et plus fêtards que jamais, les trois larrons ont quitté Rennes pour s'installer dans le même appartement parisien, où ils préparent le nouvel album de Daho, "La Notte, la Notte". Sorti fin avril 84, il contient deux nouveaux tubes extrêmement bien ficelés : "Week-End A Rome" et "Sortir Ce Soir". C'est ce qui vaut à Daho d'être invité à se produire sur la scène de deux clubs new-yorkais pendant l'été. Il est maintenant grand temps de fourbir ses armes pour affronter le public français dans les meilleures conditions. Et c'est ce qu'il fera avec un excellent groupe pop rehaussé d'un quatuor à cordes, en mars-avril 85, avant d'asseoir sa renommée avec encore un tube, "Tombé Pour La France", qui remportera le "Bus d'Acier".

Fort de ces succès, Daho décidait de se passer des services de Franck Darcel, jusqu'alors son producteur artistique, pour réaliser "Pop Satori" avec Turboust et les Anglais de Torch Song. Mais après un mois de piétinement peu productif à Londres, le tandem Daho/Turboust retrait à Paris pour terminer l'enregistrement avec Richard Conning, l'ingénieur du son anglais qu'ils ont débauché, début 86. Malgré l'image de séducteur un peu fleur bleue qu'il avait alimentée jusqu'alors, il développe dans ce nouvel album un rien de cynisme qui peut laisser présager le meilleur pour l'avenir. D'ailleurs, l'avenir de Daho pourrait bien passer par le cinéma, puisqu'il apparaîtra cette année dans deux films : "Jeux d'Artifice" de Virginie Thévenet et "Désordre" d'Olivier Assayas. Quant au chanteur sur scène, on le retrouvera du 21 au 26 octobre à l'Olympia.

L'auteur chéri des jeunes romantiques, tout en restant le tombeur de ces demoiselles.

L'écurie des productions Virgin. Un premier album confidentiel, "Mythomane", sort en 1982. Les chansons lui ont été inspirées par une fantastique histoire d'amour qu'il vient de vivre, avec son dénouement fatalement malheureux. Pour Daho, il s'agit

TURBOUST : LE SPECIALISTE SE RACONTE

HHHHEBDO : "Comment es-tu devenu le coéquipier attitré d'Etienne Daho ?"

ARNOLD TURBOUST "J'habitais Rennes où j'étais très copain avec Frank Darcel et Etienne Daho. On sortait tout le temps ensemble, on faisait la fête. En fait, Etienne m'a fait écouter ses premières maquettes en 1979, quand j'ai participé à l'album "Dantzig Twist" de Marquis de Sade. Il voulait que je travaille avec lui, mais j'étais resté assez vague, parce qu'à l'époque j'étais dans une école de commerce et je comptais terminer mes études. Un an plus tard, j'étais viré. C'est alors que j'ai monté le groupe Private Jokes à Nantes Ça n'a duré qu'un an, mais on a laissé quelques traces discographiques (en particulier dans la compilation "Rock'n'Rennes"). Entre-temps, "Mythomane", le premier album d'Etienne, était sorti et je l'avais trouvé bien, assez différent de ce qui se faisait à l'époque. Je suis donc allé le voir en lui disant que j'étais d'accord pour travailler avec lui. Après, j'ai joué sur "White Light White Heat", le 45 tours de M.D.S., avant de participer au premier album d'Octobre, le groupe formé par Frank Darcel. Là, c'était une assez longue expérience de studio. Je tenais les synthés, mais à vrai dire, j'ai pratiquement tout fait avec un Korg Landa à presets, dont je tratiquais les sons avec de simples pédales comme l'Electric-Mistress et le Flanger que j'adorais. J'ai aussi utilisé un Oberheim pour faire des choses beaucoup plus précises, des lignes de basse, etc...C'était en 82. J'étais assez content du résultat, mais quand j'ai vu la direction artistique vouloir prendre le groupe, j'ai préféré le quitter. Je suis néanmoins resté très copain avec Frank et on a commencé à travailler avec Etienne. La première réalisation de notre trio de base a été "Le Grand Sommeil" en 1983. L'année suivante, on a fait "La Notte, la Notte"; en 1985, "Tombé Pour La France" et enfin "Pop Satori", qu'on a fait sans Frank. En fait, Etienne et moi, on a tout appris ensemble et on se complète parfaitement."

HHHH : "Avec quels instruments travailles-tu actuellement ?"

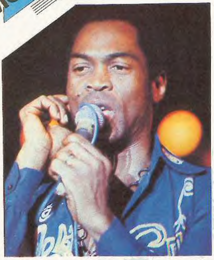
A.T. : "Quand je veux faire des séquences, je me sers d'un Yamaha QX7. Je démarre sur une première grille d'accords à laquelle j'ajoute des mélodies, que je retravaille. Ça permet de bien préparer le morceau, trouver des arrangements, prévoir la ligne de basse. Ce qui est intéressant, c'est que ça donne rapidement une idée de la façon dont va sonner le morceau. C'est un élément indispensable en studio qui reste, de plus, facile d'emploi. Par exemple, si je décide de travailler sur Fairlight en studio, je demande toujours un opérateur, ce qui me permet de me concentrer uniquement sur les sons."

HHHH "Comment as-tu procédé pour la construction des morceaux de "Pop Satori"?"

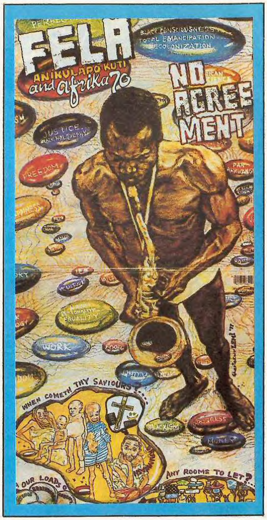
A.T. : "On a commencé par faire les programmations de batteries qu'on couplait assez rapidement avec une basse. A partir de là, avec Richard Conning, l'ingénieur du son anglais qui a produit le disque avec nous, on refaisait les batteries, sur lesquelles je refaisais des basses. On obtenait ainsi un son de base. Après, soit j'introduisais les principales séquences, soit on faisait travailler le guitariste Xavier Geronimi, en ayant pris la précaution d'enregistrer auparavant une voix témoin d'Etienne. Ensuite, j'ajoutais généralement une autre série de claviers, avant de passer aux voix. Et à partir de là, ça devient du fignolage. C'est d'ailleurs la partie la plus difficile et la plus intéressante. La moindre petit son placé ici ou là peut avoir beaucoup d'importance. Sur "Pop Satori", j'ai utilisé un peu le Fairlight, mais surtout l'Emulator, pour lequel je disposais d'un choix de disquettes étendu, avec plein de chouettes sons. Je le couplais assez souvent en midi avec un ou deux autres synthés qui avaient des sons complètement différents. Pour le morceau "Satori Pop Century". J'ai employé en particulier une disquette géniale qui s'appelle "Marcatto String" c'est un échantillon très bien enregistré de coups d'archets. Autrement, j'adore toujours les petits Korg, dont je reste une sorte de spécialiste."

HHHH : "Avec "Adélaïde", tu démarres une carrière sous ton nom, mais tu n'as pas l'air de te démarquer beaucoup du style de Daho."

A.T. : "Ouais, c'est vrai qu'il y a une ressemblance, mais c'est difficile de se départir de son propre style. Je ne voudrais pas paraître prétentieux, mais les chansons de Daho, c'est quand même mon style, dans la mesure où je signe la plupart des musiques. Et même quand je ne signe pas les morceaux, je les arrange. Et puis, il faut aussi considérer le fait que j'ai enregistré "Adélaïde" en même temps que nous faisions "Pop Satori"... Mais je pense que la musique va changer dans mes prochains disques."



Créateur inspiré de "l'Afro-Beat" il est devenu le porte-parole d'un peuple perpétuellement en butte à l'injustice et aux tracasseries des gouvernements militaires successifs du Nigéria. Ses quelques 40 albums ont fait de lui une idole populaire, mais aussi une cible pour les tenants du pouvoir. Arbitrairement condamné à 5 ans de prison le 8 novembre 1984, il était libéré par les nouvelles autorités le 24 avril 1986. Un mois plus tard, il se rendait en France, "son troisième pays".



FELA :

UN MUSICIEN QUI SAIT LE PRIX DE LA LIBERTE

Ce n'est qu'au début des années 80, après dix ans de succès en Afrique, que le renom de Fela commença à s'étendre en Europe. Alors qu'il ouvrait une brèche pour la musique africaine, on découvrait en lui un personnage d'une force étrange. Chef d'orchestre implacable, saxophoniste souvent inspiré sa musique déferlait, balayant toutes références à des musiques déjà connues, en même temps que les clichés sur la musique nègre, hérités du colonialisme. On s'étonnait de ses discours sans concession, souvent empreints de violence et d'arrogance. Intelligent et cultivé, il n'avait rien du "bon nègre" en costard-cravate que les télés aiment à présenter. Fela portait le visage d'une autre Afrique, celle d'un peuple qui se débat pour son identité et sa survie en dehors des chemins tracés par les Blancs, des frontières arbitrairement découpées par les colons. Même à travers ses élans délirants, on comprenait que Fela parlait juste. Un coup de projecteur sur la vie de ce personnage hors du commun me semblait mérité.

Fela est né le 15 octobre 1938. Son père, le révérend I.O. Ransome Kuti est un homme aisé et respecté. Sa mère, Fumilayo Ransome Kuti, deviendra dès le début des années 40 l'une des premières militantes africaines, fondant "L'Union des femmes nigériannes" et devenant ensuite vice-présidente de la "Fédération démocratique internationale des femmes". A ce titre, elle voyagera en URSS et sera reçue en Chine par Mao Tsé Toung, lui-même, au début des années 50. Fela s'intéresse assez jeune à la musique. A 14 ou 15 ans, il joue à l'occasion dans les clubs de Lagos avec son pote J.K. Braimah, qu'il retrouve en Angleterre, lorsqu'il y part, en 1958, suivre des études de droit au Trinity Collège. Quatre ans plus tard, il échoue partiellement aux épreuves de fin d'études. Il est vrai qu'entre-temps, Braimah et lui ont monté un groupe et prennent le temps de s'éclater. En 1961, Fela épouse Remi, fille d'un père nigérian et d'une mère noire américaine, à Londres. Elle lui donnera trois enfants. De retour au Nigéria en 1963, il joue avec son groupe, les Koola Lobitos, et travaille un temps comme producteur à la radio nigérianne. C'est à 28 ans, dans un club de Lagos que Fela fume son premier joint : flash ! En 1967, son groupe ne marche toujours pas très fort et il envisage d'arrêter la musique. Pourtant, attiré par la grande vogue de la musique "Highlife", il décide d'aller chercher du travail au Ghana, où il va jouer durant un an. C'est à son retour à Lagos qu'on lui propose d'aller tenter sa chance aux Etats-Unis. Il débarque à New York avec son groupe en 1969, y passe trois mois avant de regagner Los Angeles, où il rencontre Sandra. C'est elle qui va l'aider à développer une conscience politique. Elle fait partie du mouvement des Black Panthers, alors au plus fort de son action revendicative et révolutionnaire. la notion d'africanisme est très présente dans l'idéologie des Panthers, à laquelle Fela s'initie rapidement. Quant à sa vie et à celle de son groupe, c'est celle d'émigrés noirs dans un pays de ségrégation : très dure. L'expérience américaine n'aura duré que dix mois, mais suffisamment pour permettre à Fela de déterminer une nouvelle orientation à sa musique.

1970 marquera le début de sa popularité en Afrique. Rebaptisé "Africa 70", son groupe s'installe à demeure au Club "Afro-Spot", qui deviendra le "Shrine" (le temple) un an plus tard. Il enregistre ses premiers disques à succès à Lagos, sur deux pistes, puis sur huit pistes. Avec ses textes politisés, Fela commence à se forger une solide réputation. En 1971, il décide d'aller enregistrer dans un bon studio à Londres, où il retrouve son ami de longue date J.K. Braimah, qui devient son associé-producteur-manager. C'est à cette époque que Fela rencontre et joue avec le batteur anglais Ginger Baker. 1972-74, c'est la période dorée pour toute la troupe de "Africa 70". Tout le monde vit dans une grande maison baptisée "Kalakuta". Le "Shrine" est plein tous les soirs et au rythme de huit albums par an, la popularité de Fela déborde les frontières du Nigéria. Seulement, dans ses chansons, Fela joue un peu trop avec les nerfs des gouvernants et dès 1974, les prémices d'un harcèlement qui deviendra systématique se font sentir. Décidément, Fela a une trop grande gueule et on voudrait bien qu'il la ferme. C'est sans compter sur la résistance du bonhomme. En 74, donc, cinquante flics débarquent à "Kalakuta" parce qu'on y fume de l'herbe. Premières expériences de taule, dont Fela se tire par

une pirouette. Il comprend la leçon et entoure sa maison de barbelés. le coup d'état de 1975 calme le jeu. Mais Fela, qui africanise son nom en Fela Anikulap Kuti, continue de dénoncer sans merci la corruption gouvernementale dès que le régime est à nouveau renversé en 1976. Il refuse en 1977, l'invitation à jouer au FESTAC, le festival d'Art Nègre de Lagos. Déclarations radicales à la presse internationale, contre FESTAC au "Shrine", escarmouches avec l'armée, le 18 février 1977, un véritable bataillon de militaires prend d'assaut ce que Fela appelle maintenant "la République de Kalakuta". Pas de quartier, les soldats mettent la maison à sac, battent, matraquent, fouettent tous ses occupants, violent chanteuses et danseuses, balancent même par la fenêtre la mère de Fela, alors âgée de 77ans, mettent le feu à tout, voitures, bus, matériel de musique... Un vrai carnage ! Fela squatte un temps le bureau de sa maison de disque avec sa troupe, avant de s'exiler au Ghana. Pour remonter la pente, il y fait disques et concerts avec succès, mais est chassé du pays par les autorités ghanéennes qu'il a également accusées de corruption dans son nouveau disque "Zombie". Les quelques 70 personnes de la troupe se retrouvent ainsi chez des amis de Fela, dans un immeuble de Lagos, lequel se vide progressivement de ses habitants, qui craignent les représailles, et chez qui toute l'équipe s'installe. Le 20 février 1978, par provocation, pour commémorer la destruction de "Kalakuta" et pour éviter qu'on l'accuse de proxénétisme, Fela épouse les 27 femmes qui vivent avec lui.

Mais quelques mois plus tard, sa mère meurt des suites de sa défénestration, ce qu'il ne pardonnera jamais au responsable des armées, qu'il mouche en déposant le cercueil maternel devant sa demeure officielle, le jour de son départ du pouvoir en 1979. Depuis, les affaires de Fela ont prospéré de nouveau et les coups ont continué de pleuvoir. A partir de 1981, il a obtenu la reconnaissance en Europe, avec son groupe, rebaptisé "Egypt'80". Sa voix n'a pas cessé de porter toujours plus loin, jusqu'aux U.S.A., où il devait se rendre le jour de son arrestation en 1984. Bien qu'il n'ait pas été élu président du Nigéria aux élections de 1983, où il s'était présenté, il reste pour de nombreux admirateurs le "Black President", celui pour qui "la musique est l'arme du futur".

FELA S'ADRESSE A LA PRESSE

Le 26 juin, un mois après sa libération, deux jours après son arrivée à Paris, Fela tenait une conférence de presse dans les luxueux locaux de l'hôtel Lutecia. En voici les principaux extraits.

FELA : "Good afternoon Brothers and Sisters. Je voulais dire à mes frères et mes sœurs français que j'ai trois pays dans le monde. Mon premier pays, c'est le Ghana, le second, c'est le Nigéria et le troisième, c'est la France. La France, parce que c'est dans ce pays qu'a démarré ma popularité en Europe. Je m'y sens chez moi et je voulais remercier tous ceux qui m'ont soutenu pendant mon séjour en prison. Je voudrais que vous sachiez que je continuerai de lutter pour la libération du peuple d'Afrique et que je ne vous décevrai pas. Je me souviendrai toujours de ces durs moments passés en prison... Je dois vous dire la joie qu'a été pour moi d'être reçu à mon arrivée en France par l'ancien ministre Jack Lang. Je ne suis généralement pas très impressionné par les gouvernementaux, où que ce soit dans le monde, mais Jack Lang m'a impressionné. J'aime sa mentalité, sa chaleur, sa façon de vouloir que le message des peuples qui souffrent soit entendu... J'ai été également très heureux que Jack Lang me présente à la première dame de l'État, Madame Mitterrand. C'était la première fois de ma vie qu'une telle chose m'arrivait...Même si d'autres pays d'Europe ne veulent pas reconnaître que ma voix est forte en Afrique (...), les nigérians n'oublieront jamais le fait que j'ai été reconnu par de hauts personnages français."

QUESTION : "Le juge qui vous a condamné a d'abord déclaré qu'il avait subi des pressions pour prononcer sa sentance, puis il s'est rétracté. Où est la vérité là-dedans ?"

FELA : "C'était le 24 septembre 1985. J'étais à l'hôpital de la prison, quand un soir, vers 8h30, ce juge est entré dans ma chambre. Il avait parcouru près de 1500 km depuis Lagos pour venir s'excuser de m'avoir mis en prison, en me disant qu'il avait été contraint de le faire. A partir de cette rencontre, je savais que j'étais un homme libre. J'ai prévenu mon frère, le Docteur Beko Ransome Kuti, et nous avons décidé de tenir l'information secrète, si le gouvernement usait de bon sens en me libérant avant la fin du mois de décembre. Mais, au lieu de me libérer, on constitua un jury pour reconsidérer mon cas, lequel se réunit le 31 janvier 1986. Comme aucune décision n'était toujours venue à la fin mars, j'ai décidé de mouiller le juge. Mon frère Beko a constitué un dossier qu'il a livré à la presse. Le 13 avril, l'affaire paraissait dans les journaux. Cinq jours plus tard, le gouvernement constituait un nouveau jury pour vérifier mes dires. Mais le juge a nié avoir subi des pressions. Et j'étais libéré le 4 avril."

QUESTION : "Etiez-vous au courant des manifestations de solidarité à votre égard, qui se sont déclenchées dans le monde ?"

FELA : "Oui, j'en ai eu connaissance, bien qu'en prison nous n'avions droit ni au journaux, ni à la télé, ni à la radio. Mes sources d'information étaient plutôt "souterraines". Je savais que des associations s'étaient formées pour ma libération, je savais qu'Amnesty International s'occupait de mon cas. Et c'était un soulagement pour moi de voir que tout ce que j'avais fait pour mon pays n'avait pas été vain."

QUESTION : "Pendant que vous étiez en prison, qu'est devenu votre groupe ?"

FELA : "Il ne s'est jamais séparé. C'est un miracle que je dois à mon frère Béko, qui l'a maintenu soudé. Mon groupe n'a pas cessé de jouer à Lagos. Et nous espérons venir jouer en Europe vers la fin du mois d'août."

QUESTION : "A une époque, vous aviez 27 femmes. Que sont-elles devenues ?"

FELA : "Je veux d'abord dire qu'en 1984, je n'en avais plus que onze. Quand je suis sorti de prison, il en restait bien peu. Mais pendant mon séjour forcé, je me suis forgé une nouvelle conception du mariage. Beaucoup de mes compagnons prisonniers étaient mariés et venaient me raconter leurs problèmes. L'un avait appris que sa femme avait eu un enfant d'un autre homme, l'autre qu'on disait de la sienne qu'elle baisait avec tout le monde... etc. C'est un truc terrible pour les prisonniers. Maintenant, donc, je considère l'institution du mariage comme une chose malsaine qui protège la jalousie, le sens de la possession et l'égoïsme. Si l'on veut lutter contre ces trois maux, l'institution du mariage devient caduque. Je ne suis donc plus marié actuellement."

QUESTION : "Avez-vous toujours l'intention de concourir à la présidence du Nigéria ?"

FELA : "Oui, parce que c'est la position la plus haute qui permette de faire changer les choses. Et j'ajoute que je serai certainement président de mon pays . Il y a une dizaine d'années que je le dis et je le répète maintenant avec encore plus d'assurance. Je serai le "Music President" et la libération de l'Afrique se fera à travers la musique."

QUELQUES REFERENCES

Le livre de référence : *"FELA FELA, Cette Putain de Vie"* par Carlos MOORE, éditions Karthala.

Parmi la quarantaine d'albums enregistrés par Fela, un certain nombre ont été diffusés en France sporadiquement dans les années 70. On trouve cependant essentiellement ses enregistrements des années 80 :
- *"Black President"* et *"Original Suffer Head"*, chez Arista.
- *"Live In Amsterdam"* chez Pathé Marconi/EMI

L'initiative de Barclay qui réédite trois de ses meilleurs disques des années 70, sur le label Yaba, est donc à saluer. Je ne saurais trop vous conseiller de vous procurer :
- *"Zombie"* (enregistré en 75/76), *"No Arrangement"* (enregistré en 77), *"Shuffering and Shmiling"* (enregistré en 78) ou la version originale de *"Army Arrangement"* (enregistré en 84).

MUSIQUE

AS DE COEUR

MADONNA

"True Blue" (Sire/WEA)

Malgré tous les a priori, tous les préjugés, il faut bien avouer que Madonna n'a certainement pas usurpé sa place en haut des charts. Qu'elle tienne absolument à vouloir entrer dans le cercle très fermé des mythes de l'Amérique post-Hollywoodienne, c'est une autre affaire. Si belle soit la pochette de "True Blue", qui tient aussi lieu d'affiche, on ne voit là qu'un clone de plus de Marylin, et l'on ne peut s'empêcher de sourire en découvrant qu'il ne s'agit en fait que de la petite chanteuse qui grimpe. Quant à ses rapports avec les paparazzi de tout poil (ou plutôt ceux de son cher et tendre jeune époux Sean Penn, qui s'en sert essentiellement de punching-ball) qu'elle tente désespérément de fuir, après les avoir honteusement allumés, ils font partie de ce domaine hautement nécessaire de l'alimentation des ragots de chottes, sans lesquels il n'y aurait justement plus de star, in de-mythe américain. En faisant donc abstraction de l'exaspérant tirage de bobards et gâchis de papier à son sujet, il faut bien se rendre à l'évidence : Madonna possède une voix exclusive, au grain et au timbre extrêmement personnels, qui prend sa forme la plus exquise dans cette sorte de velouté orgastique dont elle se pare lorsqu'elle rétrograde en glissando vers des oscillations graves. Ecoutez "Live To Tell" et ce que j'avance deviendra limpide. Mais mieux, elle parvient, avec son équipe, à aligner allègrement un minimum de quatre tubes sur ce seul album : "Papa Don't Preach", "White Heat", "Where's The Party", très certainement "Live To Tell" et même encore "Jimmy Jimmy" (liste non exhaustive). Une performance à saluer, d'autant que la chère Madonna affirme en assumer l'entière responsabilité.

MICRO... SILLONS

Un été sans musique,
voilà quelque chose de bien inconcevable.
Mais un été pollué par tous les faux
"tubes de l'été", c'est comme une plage de sable
blanc maculée de mazout :
une chose horrible, insupportable,
une terrible expérience que je ne souhaite
à aucune de vos fragiles oreilles.
Voilà pourquoi je me suis efforcé d'extraire
les quatre meilleurs disques
parmi les plus récemment sortis et dont
il n'a pas encore été question dans ces pages.
Voici donc les quatre as de l'été, ceux qui ne risquent
pas de vous décevoir.
BEN

AS DE PIQUE

STING

"Bring On The Night" (A&M/Polydor)

Quatre faces pour se souvenir de l'envol relativement inattendu de Sting au printemps 85. Il avait décidé de changer d'image, de quitter pour un temps le trio Police, avec lequel il estimait être allé aussi loin que possible, pour s'offrir à grands frais certains des musiciens de jazz les plus réputés du moment. Réunir sur scène Omar Hakim (ex-batteur de Weather Report), le bassiste Darryl Jones (qui sortait tout droit de l'orchestre de Miles Davis), Kenny Kirkland (qui a tenu les claviers notamment avec Winton Marsalis, Dizzie Gillespie et Elvin Jones) et Brandford Marsalis (dont le saxo devait tenir une place de choix auprès de noms aussi prestigieux que Art Blakey, Dizzie Gillespie, Miles Davis, son frère Wynton Marsalis et Clark Terry), relevait pratiquement du défi pour un de ces godelureaux de pop-stars. Il suffisait d'ailleurs de voir la moue outrée des pérorants spécialistes de la jazz-critique, lorsque cet espèce de Sting osait adresser la parole à leurs valeureux héros immaculés, en se promenant dans les loges. Déjà qu'il les payait grassement pour les livrer aux foules malodorantes du rock, n'était-ce pas amplement suffisant ?...
Bref, un tour de force finalement très réussi, vue l'incroyable affluence à tous les concerts, vue également la générosité d'une démarche proche de celle des années 60, où l'on servait rock et jazz au même programme sans que cela pose le moindre problème. Magnifique témoignage d'une longue série de shows qui commençait dans l'intimité du théâtre Mogador à Paris, pour se voir propulsée dans d'immenses salles, dont celle de Bercy où ont été réalisés la plupart des enregistrements de ce disque le 23 décembre 1985, ce double live n'est pas une simple redite des précédents albums de studio. N'y figurent que six morceaux extraits de "The Dream Of The Blue Turtles", les autres étant tirés du répertoire de Police ("Bring On The Night", "Driven To Tears", "Demolition Man", "One World (Not Three)", "Tea In The Sahara"), mais aussi constituant des inédits. Sting explique que la plupart de ces inédits sont, en fait, d'anciens morceaux réactualisés. L'anecdote qui l'attache à "I Burn For You" est assez savoureuse. Il l'aurait écrit pendant une heure de cours, en 1975, alors qu'il gagnait sa vie comme prof de maths à Newcastle. Pour composer tranquillement, il lui suffisait de donner de longues interrogations à ses élèves... A part ça, est-ce que j'ai oublié de vous dire que ce double live est super ?

AS DE CARREAU

GENESIS

"Invisible Touch" (Virgin)

Sans doute était-il beaucoup moins évident de décerner un as à cette dernière production de Genesis. Pourquoi ? Parce que ce n'est malgré tout qu'un autre Genesis, même s'il s'est écoulé une fort longue période avant que les membres du groupe ne se retrouvent pour travailler ensemble, après leurs diverses échappées en solo. Et pourtant, "Invisible Touch" prouve qu'en 1986, le trio est au mieux de sa forme créatrice. Evidemment, par affinité, je suis plus sensible à la voie empruntée par le dissident solitaire Peter Gabriel (qui aurait, bien entendu, trouvé sa place ici, si je n'avais pas déjà largement encensé son dernier album "So", il y a quelques semaines). Cela dit, malgré leur solide background musical très typé "années 70", Tony Banks, Phil Collins et Mike Rutherford parviennent à intégrer les nouvelles technologies à l'intérieur de leur genre, avec un doigté particulièrement fin, qui implique qu'avec eux, le terme de "musique progressive" n'est toujours pas tombé en désuétude. C'est ce qu'on ressent surtout dans le traitement rythmique des morceaux, le rapport entre les séquences électroniques et les percussions, dont Phil Collins nous offre ici un festival. Quant à sa voix, elle est égale à elle-même et l'on a beau chercher la différence entre un enregistrement signé Genesis et un autre signé Phil Collins, il paraît manifestement impossible de la faire. On sait, en revanche, qu'un véritable don pour faire des

tubes les anime : la preuve ici avec "Invisible Touch", "Land Of Confusion" et l'irrésistible ballade "In Too Deep". Décidément très fort, Genesis !

AS DE TREFLE

THE CURE

"Standing On The Beach, The Singles" (Fiction/Polydor)

Il aurait été criminel de ne pas citer les Cure parmi les as de l'été. Cure sur tous les fronts : sur scène, en vidéo, sur disque. Cure pléiocisté par un public français toujours plus fervent. "Quand ils passent à la télé, je les écoute à genoux, en plein recueillement. Ils me fascinent", m'avoue avec des yeux caressants une lycéenne de seize ans, pendant que sa mère se demande ce qu'elle peut bien trouver à cette espèce d'hirsute bouffi au maquillage dégoulinant. Et oui, Robert Smith a toute la France adolescente à ses pieds - Où en sera-t-il lorsqu'elle s'apercevra qu'il s'est fait tailler les cheveux en brosse ? - Il est arrivé à faire de son style de séduction à la grâce introvertie et à l'expression aussi floue que possible, le must du milieu des années 80. Qui aurait pu l'imaginer il y a ne serait-ce que cinq ans ? Et il y a dix ans, alors ?... Justement, c'est tout l'intérêt de ce disque de retracer la lente évolution du groupe par 45 tours interposés.
Cela permettra aux fans de fraîche date d'essayer d'envisager pourquoi ceux que avaient fait de Cure LE groupe culte du début des années 80 regardent avec une certaine hauteur les nouvelles fournées d'admirateurs vêtus de noir et chevaux en bataille. Malgré tous les changements de personnel, toutes les hésitations, les chemins sinueux empruntés par le noyau de base (qui se réduit maintenant au duo Smith/Tolhurst), on sent se construire la personnalité de Cure à travers la succession chronologique de ses chansons phares. Une personnalité que l'on pourrait qualifier d'"existentialiste", comme l'indiquait déjà "Killing An Arab". Ici, premier simple, inspiré de "L'Etranger" de Camus.

CONCERTS ET FESTIVALS AOUT 86

★ **DEPECHE MODE,** le 4/8 : Fréjus, le 8/8 : Annecy, le 9/8 : Nîmes, le 11/8 : Royan, le 12/8 : Bayonne

★ **SIMPLE MINDS,** les 12 et 13/8 : Paris (Zénith)

★ **RENAUD,** le 1/8 : Bandol, le 2/8 : Vienne, le 3/8 : Lausanne, le 4/8 : Annecy, le 5/8 : Orange

★ **AL JARREAU,** le 6/8 : Bayonne, le 8/8 : Fréjus, le 9/8 : Orange, le 11/8 : Béziers, le 13/8 : La Baule, le 14/8 : Concarneau

★ **LLOYD COLE AND THE COMMOTIONS,** le 7/8 : Nîmes, le 9/8 : Mont-de-Marsan, le 10/8 : La Baule (avec Stephan Eicher).

★ **STEPHAN EICHER,** le 12/8 : Sète

★ **THE POGUES,** le 11/8 : Lorient

★ **FAIRPORT CONVENTION + DAN AR BRAZ + GWERZ,** le 16/8 : Landerneau

★ **BLESSED VIRGIN,** le 10/8 : Trégastel

★ **BON JOVI + OZZY OSBOURNE,** les 26 et 27/8 : Paris (Zénith).

★ **STEVIE,** le 4/8 : Dax, le 6/8 : Béziers, le 8/8 : Orange, le 9/8 : Fréjus.

★ **LES AVIONS,** le 9/8 : Sètes, le 22/8 : Les Ormes.

★ **ARENA ROCK '86,** à Nîmes -30- (Arènes), les 7 et 8/8, avec The Pogues, Lloyd Cole & The Commotions, Killing Joke, Fine Young Cannibals, UB 40.

★ **10° FESTIVAL DE MONT-DE-MARSAN,** à Mont-de-Marsan, les 9 et 10/8, avec Philippe Dauga, Stephan Eicher, Fine Young Cannibals, The Pogues, UB 40, Lloyd Cole & The Commotions, H.F. Thiéfaine, The Kinks (?)

★ **ROCK TOUS AZIMUTS,** à Locmine -56- le 9/8, avec Nuclear Device, Les Conquérants, Mecanic Model, Marie Patch.

★ **STAROCKMANIA FESTIVAL,** à Valotte -58-, le 16/8, avec Baroque Bordello, Kate Rench, Suzie Robinson, Box Office, Ophélie, Letters, Alban Bouquet's, etc.

★ **II° FESTIVAL DE FIUMORBU,** à Ghisonaccia -20- (Plage de Calzarello), les 16 et 17/8, avec de nombreux groupes intéressants. (Rens : 95.44.00.91 ou 95.44.00.04).

★ **MONSTERS OF ROCK FESTIVAL,** à Castle Donington -GB- le 16/8, avec Ozzy Osbourne et un complément d'affiche bien heavy (Rens. Aimcarve Ltd PO Box 123 Aldridge Walsall, West Midlands W 29 8XY England)

★ **2° SUN FESTIVAL D'IBIZA,** à Ibiza - Espagne-, les 7, 8 et 9/8, avec Matt Bianco, Bronski Beat, Carmel, Kingsnake, Talk Talk, Joe Cocker, Elvis Costello.

ET S'IL N'EN RESTE QUE 7, CE SERONT CEUX-LÀ !

Cela faisait maintenant longtemps que j'avais décidé, pour fuir cette civilisation dégénérée, de m'exiler sur cette île déserte. Je ne pouvais plus supporter de vivre enfermé dans des buildings affreux, d'être soumis à des horaires intenables, de ne pouvoir violer que les femmes consentantes, d'acheter la nourriture en conserve made in Taïwan au supermarché Mamouth du coin. J'avais donc laissé tout cela derrière moi, pensant échapper à l'aliénation mentale et physique qui me guettait en me réfugiant au fin fond du Triangle des Bermudes.
Mais, comble de malheur pour moi, l'île n'était pas si déserte que je le pensais. Une société totalement étrangère et différente de la notre y existait.
Tenez, par exemple :

LE PRÉSIDENT CETI

(1)

Lui, il a pas été dans la politique toute sa vie. Il avait commencé par être explorateur spatial. C'est lui qui avait d'ailleurs découvert la Terre au cours d'une de ses missions de reconnaissance, il y a maintenant trois siècles de ça. Il venait d'une planète dont j'ai oublié le nom, et cherchait une terre à coloniser, car la vie sur leur planète n'était plus possible : leur race s'éteignait peu à peu à cause d'un virus destructeur dont elle n'avait pas pu trouver l'origine, et donc encore moins le combattre.
En découvrant notre Terre, il avait tout de suite su que ce serait là que sa civilisation irait vivre des derniers millénaires. Aussi, a-t'il, à peine arrivé, pris toutes les dispositions nécessaires pour qu'on ne vienne pas déranger les lieux : des robots ont été laissés sur place, avec pour mission d'interdire l'accès à toute personne étrangère. Ce qu'il n'avait pas prévu, c'est qu'une fois seuls, les robots interdiraient l'entrée à tout le monde, même lui !
Heureusement, après une lutte acharnée, on réussit à reprendre le contrôle de la situation, et il put tant venir ses congénères sur Terre. C'est comme ça qu'est né le fameux Triangle des Bermudes.

Parmi les autres personnages intéressants dans cette société, il y a

WU, LE SPORTIF

(2)

Mais lui, c'est un cas un peu à part. Il a toujours été doué pour tout ce qui est sport. C'est au cours d'une escapade sur Terre, et plus spécialement au Japon, qu'il a découvert le ping-pong. Il en est devenu fou, au sens figuré du terme. Il s'est même démerdé pour que ça devienne le sport national des Bermudes, c'est vous dire. En plus, Wu c'est même pas son vrai nom : il s'appelle en fait Celdicl, mais il dit que Wu c'est plus court, et que ça fait peur à l'adversaire quand on arrive derrière son dos et qu'on crie "WU !". Ça fait sursauter, paraît-il.
Faut avouer qu'il est très fort : il réussit tous les coups, tout ce qu'il entreprend est couronné de succès.
Services canons, coups droits, revers, smaches, tout, je vous dis. Il a participé à tous les plus grands tournois mondiaux et a battu tous les plus grands champions de ce monde, les japonais, les français, les chinois, les suédois, les hongrois, les thaïlandais, tous, sans exception.
Il est vraiment très bon.

Sinon, y a aussi le fossoyeur qui n'est pas mal dans son genre.

GHOST, LE FOSSOYEUR

(3)

Lui, il est devenu fossoyeur depuis le temps où, alors qu'il pique-niquait avec sa tendre et chère femme, un démon maléfique est venu la lui enlever.
Alors depuis, il erre dans les cimetières du Triangle, en espérant bien pouvoir la retrouver un jour. Dernièrement, il a retrouvé la trace du monstre. Du moins le croit-il, car, alors qu'il s'ajdonnait à son passe-temps préféré, à savoir déterrer les cadavres pour retrouver celui de son épouse, des morts-vivants se sont lancés à sa poursuite, en lui gueulant des insanités, du genre "mon cher monsieur, vous ne retrouverez jamais madame", ou, plus poli, "va te faire foutre, eh, connard !". Il en a réchappé de justesse, est revenu en ville, a acheté une armure médiévale au maréchal-ferrant du coin, et est aussitôt reparti à la recherche de sa nana. On n'a plus aucune nouvelle de lui depuis. On espère tout qu'il ne lui est rien arrivé de grave, il était bien gentil. Et puis, s'il est mort, qui est-ce qui va aller enterrer son cadavre, hein ?

Dans un autre genre, y aussi

CHARLIE, LE PILOTE

(4)

Lui, il était co-pilote de Tau, quand celui-ci a découvert le Refuge Malheureusement pour lui, il était malade, ce grand jour, et n'avait pas pu participer à l'expédition. Sinon, il serait actuellement vice-président. Il a atteint le grade de pilote parce que c'est lui qui avait vaincu les robots laissés en prolsection par Tau. Sa mission actuelle est divisée en deux parties distinctes : première-ment, il doit, en alternance avec son copilote, véhiculer les officiels du Triangle lors de leurs déplacements, et deuxièmement, il doit rechercher d'autres planètes à coloniser, au cas où la Terre ne pourrait plus abriter leur forme de vie si particulière.

Et c'est justement au cours d'une de ces missions qu'il a capté un signal radio provenant d'une intelligence étrangère, et qui lui donnait une énigme à résoudre. La clé de cette énigme est le nom et les coordonnées d'une planète qui serait paradisiaque pour son espèce. Vous pensez s'il a sauté sur l'aubaine !
Ça fait maintenant deux ans qu'il recherche sans cesse la solution du problème, parcourant les planètes en quête d'indices, louflant et refoulllant chaque ville rencontrée, pour l'instant sans grand succès. Malgré tout, les autorités du Triangle lui ont donné carte blanche et crédits illimités pour réussir.

Plus "conventionnel" est

LAMA, LE PEINTRE ET MUSICIEN

(5)

Enfin, je dis "le peintre" parce que je connais pas de terme terrestre capable de traduire le mot "dfrgyth". A vous de voir comment on peut l'interpréter. Quant à "musicien", c'est tout-à-fait ça.
Sa lubie à lui, c'est de projeter des lasers dans le ciel et dans tous les sens, en leur donnant la forme qu'il désire par une simple action sur une manette. Il peut tout faire, et quand il se déchaîne, ce qu'il fait tous les ans à date fixe, pour la fête nationale dont la date correspond, par hasard, au 14 juillet français, ça donne des trucs vraiment géniaux,

dont même Pablo Picasso (qui n'était pas la moitié d'un con, d'ailleurs, sinon il ne serait pas mort dans son lit dans le Larousse) aurait rougi de jalousie en les voyant. Il est capable de tout, ce bougre de Lama, il fait exactement ce qu'il veut avec la lumière : des symétries selon les deux axes, en diagonale, ou encore en ce qu'il appelle "l'augmenté", qui est un mélange de toutes les symétries possibles et imaginables. Le tout dans des défilements et des éclatements de lumières indescriptibles.

Une fois tout cela créé et mis en mémoire dans sa machine, il va créer de la musique qu'il jouera en même temps que sa kaléidoscope défilera, en harmonie, en rythme et en synchronisé. Tout cela est vraiment superbe (j'aimerai ici défendre l'atmosphère en introduisant une petite blague bien innocente : chaque fois qu'il va au bistrot boire un petit coup parce que c'est égrégable, le garçon lui demande gentiment "que vous sers-je, Lama ?". Oui, bon, je referme la parenthèse).

Ah ben oui, au fait, y a aussi

MONBRAQUE, LE MAGICIEN

(6)

Lui, il n'a de magicien que le nom. En fait, on pourrait plutôt l'assimiler à un barde demi-elfe, si vous voyez ce que je veux dire. Il ne faisait pas partie de la colonie, on ne l'a découvert que bien plus tard. En fait, c'était le premier habitant des Bermudes, à part qu'il avait appelé ça "Le Disque des Bermudes", en souvenir de Sheila, une ex-petite amie. Quand elle l'avait quitté, il avait décidé d'hiberner, jusqu'à ce qu'une belle princesse vienne le réveiller d'un doux baiser. Pour ce faire, il était allé jusqu'aux tréfonds de la forêt, et s'était jeté un sort. Je vous passe les détails : un jeune fille nommée Blanche est venue l'embrasser (elle était aveugle), il s'est réveillé, et ils vécurent heureux. Au moins pendant quelques jours.

Parce qu'après, de vieux amis à Monbraque (Gorling le nain et Faslng le gnôme) sont venus le chercher pour se livrer à leur passion favorite : aller boire un coup à l'auberge du coin. Alors qu'ils rentraient, ivres morts, ils se sont jurés de combattre le mal qui oppressait le pays d'origine de Blanche, et se rendirent pour ce faire à Skara Brae, la ville maudite. On raconte qu'ils se sont frayé un chemin à travers les cadavres jonchant le sol pavé de la ville, jusqu'au trône de l'empereur à délaire. Je dis "on raconte" car eux non plus, on ne les a pas revus depuis.

Et le dernier homme important dont je voulais vous parler, c'est

DRENCULA, LE VAMPIRE

(7)

Vampire, moi je veux bien, mais pas tant que ça : il ne ferait pas de mal à une mouche, le pauvre petit Drenculs. Bon, c'est vrai qu'il a l'apparence d'un vampire, qu'il a des dents comme un vampire, qu'il s'habille comme un vampire, qu'il a la couleur d'un vampire, mais ce n'est pas un vampire, et c'est pour ça que ça désalère. Non, je déconne, laissez pas gaffe.
Je vais vous raconter son histoire, vous verrez, c'est pas triste.
Il y a 25 ans, alors qu'il revenait d'un bal masqué, rond comme un tonneau, sa voiture est tombée en panne, ce qui était d'autant plus

étrange que le réservoir d'essence était encore plein, et qu'il a eu beau chercher, farfouiller dans son moteur, il n'a trouvé aucune anomalie. Bizarre également, cela lui était arrivé à minuit sonnant... Et la voiture qui refusait de repartir. Au bout de quelques instants, il entendit un bruit étrange, strident. Scrutant l'horizon, il ne vit pourtant rien d'autre qu'une faible lueur. Quand soudain, un deuxième cri retentit, provenant de la direction où se trouvait la lumière. Il l'avait maintenant entendu distinctement : c'était un cri de femme. Et qui dit cri dit danger. Il fallait faire vite, quelqu'un avait peut-être besoin d'aide.
Et voilà pourquoi, depuis 25 années maintenant, après avoir sauvé la jeune fille, il fuit sans arrêt les immondes personnages qui veulent se venger de leur avoir ôté leur proie de la bouche, allant même jusqu'à garder son déguisement de vampire pour leur faire croire qu'il est devenu un des leurs. Les étrangers l'ont accepté chez eux exceptionnellement, avec l'arrière pensée d'étudier un peu cette race humaine qui les intrigue tant.

Voilà, je vous ai dit tout ce que je savais sur le mystère du Triangle des Bermudes. Ça fait trois mois que je suis revenu à la civilisation, car Charlie, le pilote, avait enfin trouvé la solution à cette fameuse énigme. Les étrangers sont donc partis de la Terre. Le triangle des Bermudes est redevenu ouvert à tous, bateaux et avions pourront s'y aventurer de nouveau sans aucun risque. Quant à moi, il va falloir que je me réhabilite à vivre parmi les humains...

POUR CEUX QU'AURAIENT PAS PIGÉ :

(1) Tau Ceti de CRL pour Amstrad, Spectrum et Commodore. Superbe jeu d'arcades en trois dimensions, Tau Ceti vous emmène sur une planète entière à l'attaque de robots tous qui interdisent à tout étranger de s'y poser. Graphismes géants, sonorisation extraordinaire en font un must des jeux d'arcades.

(2) Ping Pong de Konami pour MSX. Cette prodigieuse simulation de ping pong (eh oui !) vous fera passer des nuits entières à essayer de battre l'adversaire ou l'ordinateur. La simplicité de maniement des raquettes et l'utilisation judicieuse des sprites confèrent à ce jeu le titre de meilleur jeu de l'année sur MSX.

(3) Ghosts'n Goblins de Elite pour Commodore, Spectrum et Amstrad. Adapté d'un jeu de café, ce soft est une merveilleuse réussite, et ce à tous points de vue, tant du côté graphisme que du côté son, et que du côté animation. A posséder absolument.

(4) The Planets de Martech pour Spectrum. Quatre cassettes pour un seul logiciel, ça représente déjà une bonne garantie de qualité, non ? Tout est soigné, dans ce jeu. Depuis les décors jusqu'à l'animation, en passant par la sonorisation, qui, pour une fois, atteint des sommets encore inexplorés sur cette machine.

(5) Colourspace de Llamasoft pour Atari ST. Ce logiciel n'est ni un jeu ni un utilitaire, mais un véritable synthétiseur de lumière. On peut tout faire avec, ou presque, la manipulation étant facilité par une simplicité à peine croyable d'utilisation des commandes.

(6) Bart's Tale de Electric Arts pour Apple II. Extraordinaire jeu de rôles, Bart's Tale vous entraînera dans les temps louches du Moyen-âge où vous devrez faire régner le loi et la justice. A voir, ne serait-ce que pour le graphique époustouflant de réalisme.

(7) Vampire de Infogrames pour Thomson. Dans le lignée des jeux d'aventure-arcade du genre Sorcery, Vampire est un des meilleurs jeux qu'il m'ait été donné de voir sur cet ordinateur si souvent dénigré. Les graphismes et la technique d'animation retenue par les programmeurs montent ce jeu au niveau des meilleurs softs jamais vus sur un Thomson.

GRASSHOPPER

SPECTRUM

Eprouvez les délices masochistes d'une ceuillette de poires, en sautant joyeusement sur des piliers mouvants tout en risquant la décapitation...

Jacques LIEVRE

```
   1 REM -------------------------
   2 REM ------GRASSHOPPER--------
   3 REM -----J-F & J LIEVRE----
   4 REM -------------------------
   5 REM -------------------------
   8 DIM e$(3,2): FOR f=1 TO 3:
LET e$(f,1)="Y": LET e$(f,2)="A"
: NEXT f
   9 LET xnav=0: LET st=3: LET v
ie=3: LET lev=1: LET mo=0: LET d
imi=2: LET h=8
  10 RESTORE : FOR f=USR "a" TO
USR "h"+7: READ a: POKE f,a: NEX
T f
  15 DATA 0,195,66,36,60,90,126,
126
  16 DATA 255,126,126,102,129,19
5,36,231
  17 DATA 12,16,56,124,254,254,2
54,124
  18 DATA 0,7,31,63,109,255,56,1
6
  19 DATA 0,224,248,252,182,255,
28,8
  20 DATA 126,126,90,60,36,66,19
5,0
  21 DATA 231,36,195,129,102,126
,126,255
  22 DATA 0,102,36,36,60,90,126,
126
1000 GO SUB 9300
2000 PAPER 7: BORDER 0: INK 0: C
LS
2190 LET sc=0
2200 CLS
2220 DIM r(21,28): DIM b(29)
2250 INK 1: PLOT 79,175: DRAW 15
0,0: DRAW 0,-25: DRAW -150,0: DR
AW 0,25
2255 PRINT AT 0,11;"SCORE";AT 2,
12;sc;AT 0,21;"TABLEAU";AT 2,24;
 INK 1;lev
2260 INK 0
2265 PLOT 0,144: DRAW 255,0
2280 FOR x=3 TO 27 STEP 3
2300 PRINT AT 4,x;"o"
2350 LET r(4,x)=3
2400 NEXT x
2700 GO SUB 7300
2750 INK 2
2800 FOR x=14 TO 0 STEP -3
2805 FOR y=21 TO h STEP -1
2810 PRINT AT y,x;"■ "
2815 LET r(y,x+1)=1
2820 PRINT AT y,28-x;"■ "
2825 LET r(y,29-x)=1
2830 LET b(x+1)=21-h: LET b(29-x
)=21-h
2835 NEXT y
2840 LET h=h+dimi
2845 NEXT x
2850 INK 0
2852 LET l=19-b(3): LET c=3
2855 PRINT AT l,c;"Y";AT l+1,c;"
A"
3025 IF INKEY$="8" THEN GO SUB 5
060
3027 IF r(l+2,c)=0 THEN GO SUB 5
600
3030 IF INKEY$="5" THEN GO SUB 5
070
3035 IF INKEY$="7" AND r(l+2,c)=
1 THEN GO SUB 6000
3037 FOR f=0 TO (10-r)*10: NEXT
f
3040 IF r(l+2,c)=1 THEN LET st=3
: GO SUB 5090
3300 LET st=2: PRINT AT 5,xnav;"
 ": GO SUB 6500
3350 IF ATTR (l+1,c)=59 OR ATTR
(l+1,c-1)=59 OR ATTR (l,c)=59 TH
EN LET mo=1: GO SUB 7000
3400 IF sc=lev*90+(lev-1)*100 TH
EN GO TO 8000
4900 GO TO 3020
5061 IF c>=27 THEN RETURN
5063 IF r(l+1,c+3)=1 OR r(l,c+3)
=3 THEN RETURN
5066 LET c=c+3: PRINT AT l,c;"Y"
;AT l+1,c;"A";AT l,c-3;" ";AT l+
1,c-3;" "
5068 RETURN
5070 IF c<=3 THEN RETURN
5071 IF r(l+1,c-3)=1 THEN RETURN
5072 PRINT AT l,c;" ";AT l+1,c;"
 ": LET c=c-3: PRINT AT l,c-1;"
Y ";AT l+1,c-1;" A "
5078 RETURN
5079 REM
5090 REM ======descente======
5093 IF (lev=2 OR lev=3) AND c=1
5 THEN GO SUB 5800: RETURN
5095 BEEP .007,0
5100 PRINT AT l,c;" ": LET l=l+1
: PRINT AT l,c-1;" Y ";AT l+1,c-
1;" A "
5110 IF l=20 THEN GO SUB 7000
5150 LET r(21-b(c),c)=0: LET b(c
)=b(c)-1
5200 IF c=15 AND lev=1 THEN RETU
RN
5300 IF b(30-c)<=12 THEN LET b(3
0-c)=b(30-c)+1: LET r(21-b(30-c)
,(30-c))=1: PRINT AT 21-b(30-c),
29-c; INK 2;"■ "
5500 RETURN
5600 PRINT AT l,c;" ": LET l=l+1
: PRINT AT l,c-1;" Y ";AT l+1,c-
1;" A "
5700 RETURN
5800 REM ===MONTEE BARR.CENT===
5810 IF b(c)>=13 THEN RETURN
5815 BEEP .007,0
5820 LET l=l-1: PRINT AT l,c;"Y"
;AT l+1,c;"A"
5821 LET r(20-b(c),c)=1
5822 LET b(c)=b(c)+1: PRINT AT 2
1-b(c),29-c; INK 2;"■ "
5825 RETURN
6000 REM =======SAUT=========
6010 FOR f=0 TO 4: PRINT AT l+1,
c;" ": LET l=l-1: PRINT AT l,c;
"Y";AT l+1,c;"A"
6015 LET st=1: GO SUB 6500
6022 IF ATTR (l+1,c)=59 OR ATTR
(l+1,c-1)=59 OR ATTR (l,c)=59 OR
 ATTR (l-1,c)=59 THEN LET mo=1:
GO SUB 7000
6035 IF r(l,c)=4 THEN RETURN
6040 IF r(l,c)=3 THEN LET r(l,c)
=4: LET sc=sc+10: BEEP .01,20: P
RINT AT 2,12; INK 1;sc: RETURN
6200 NEXT f
6300 RETURN
6500 REM =====NAVETTE======
6510 PRINT AT 5,xnav; INK 0;"  "
6600 LET xnav=xnav+st
6650 IF xnav>=30 THEN LET xnav=0
6700 PRINT AT 5,xnav; INK 3;"▲"
6900 RETURN
7000 REM =========PERDU========
7010 LET e$(vie,1)="": LET e$(vi
e,2)=""
7012 GO SUB 7300
7020 IF vie=1 THEN GO TO 9000
7025 LET vie=vie-1
7029 BEEP .3,11: BEEP .3,7: BEEP
 .3,2: BEEP .2,5: BEEP .2,7: BEE
P .2,9: BEEP .2,7: BEEP .2,5: BE
EP .2,7: BEEP .2,4: BEEP .3,2
7030 IF l=20 THEN GO TO 8150
7032 PRINT AT 5,xnav;"  "
7035 IF mo=1 THEN FOR l=l+1 TO 1
9-b(c): PRINT AT l,c;"X";AT l-1,
c;"Y": FOR g=0 TO 10: NEXT g: PR
INT AT l-1,c;" ": NEXT l: PRINT
AT l,c;"X";AT l-1,c;"Y": LET mo=
0
7038 BEEP .3,-20
7039 FOR f=0 TO 40: NEXT f
7040 LET l=l-1: PRINT AT l,c;"Y"
;AT l+1,c;"A"
7100 RETURN
7290 REM =======aff.vie=======
7300 FOR f=2 TO 6 STEP 2: PRINT
AT 0,f;e$(f/2,1);AT 1,f;e$(f/2,2
): NEXT f
7310 RETURN
8000 REM =======GAGNE=======
8005 RESTORE 8010: FOR f=1 TO 92
: READ a,d: LET a=a/8: BEEP a,d:
 NEXT f
8010 DATA 1,2,1,3,1,4,2,12,1,4,2
,12,1,4,1,12,4,12,1,12,1,12,1,14
,1,15,1,16,1,12,1,15,1,16,1,16,1
,11,2,14,4,12,1,2,1,3,1,4,2,12,1
,2,2,12,1,4,1,12,4,12,1,12,1,9,1
,7,1,5,1,9,1,12
8011 DATA 1,16,1,16,1,14,1,12,1,
9,4,14,1,2,1,2,1,4,2,12,1,4,2,12
,1,4,4,12,1,12,1,12,1,12,1,14,1,
15,1,16,1,12,1,15,1,16,1,16,1,11
,2,14,4,12,1,12,1,14,1,16,1,12,1
,14,1,16,1,16,1,12,1,14,1,12
8012 DATA 1,16,1,12,1,14,1,16,1,
16,1,12,1,15,1,12,1,16,1,12,1,14
,1,16,1,16,1,11,2,14,4,12,1,2,1,
3,4,12
8045 LET lev=lev+1: LET sc=sc+10
0
8050 IF lev=2 THEN LET h=17: LET
 dimi=-2: GO TO 2200
8100 IF lev=3 THEN LET h=15: LET
 dimi=0: GO TO 2200
8120 IF lev=4 AND sc=570 THEN PR
INT AT 5,12; FLASH 1;" BRAVO "
; FLASH 0;: PAUSE 4e4: GO TO 907
0
8150 REM =====BAS DE PILIER====
8170 IF lev=1 THEN LET h=8: GO T
O 2190
8200 IF lev=2 THEN LET h=17: GO
TO 2190
8250 IF lev=3 THEN LET h=15: GO
TO 2190
9000 REM ========MORT=========
9005 RESTORE 9030: FOR i=1 TO 31
: READ a,b
9010 BEEP a/20,b: NEXT i
9020 DATA 4,0,2,0,2,0,4,4,2,2,2,
0,2,2,2,4,4,0
9030 DATA 4,4,2,4,2,4,4,7,2,5,2,
4,2,5,2,7,4,4
9040 DATA 2,0,2,0,4,9,4,9,4,7,4,
4,2,2,2,4,2,2
9050 DATA 2,0,4,-3,2,-5,2,-3,4,0
,4,0,4,0,4,4
9060 DATA 2,2,2,0,2,2,2,4,4,0
9070 PRINT AT 5,12;"[illegible]";A
T 7,4;"Voulez-vous rejouer (o/n)
 ": INPUT a$
9075 IF a$="n" OR a$="N" THEN ST
OP
9076 INK 7
9300 BORDER 5: PAPER 2: INK 7: C
LS
9302 RESTORE 9350
9305 PRINT TAB 9;"J & J-F LIEVRE
";AT 2,11;"PRESENTENT";AT 4,14;"
THE"
9310 LET x=2: LET y=4
9312 FOR f=1 TO 151
9315 IF f>68 THEN INK 0
9316 READ a,b
9320 IF a>60 OR b>60 THEN PLOT a
,b-30: READ a,b
9330 DRAW a,b: DRAW x,y: DRAW -a
,-b: INK 8: DRAW -x,-y: DRAW a,b
9340 NEXT f
9350 DATA 3,143,32,0,8,-8,-8,-8,
-16,0,0,-24,16,0,-8,8,8,8,16,0,0
,-24,-48,0,0,48
9360 DATA 59,143,24,0,8,-8,0,-8,
-8,0,8,-24,-16,16,-16,-24,0,48,6
7,135,16,0,-16,-16,0,16
9365 DATA 115,143,24,0,16,-40,-8
,-8,-8,8,-4,8,-4,8,-4,16,-4,-16,
-4,-8,-4,-8,-8,-8,-8,8,16,40,123
,119,8,0,4,-8,-16,0,4,8
9367 DATA 171,143,24,0,8,-8,-8,-
8,-16,0,0,-8,16,0,0,-24,-24,0,-8
,4,8,4,16,0,0,8,-16,0,0,32
9370 DATA 219,143,24,0,8,-8,-8,-
8,-16,0,0,-8,16,0,0,-24,-24,0,-8
,4,8,4,16,0,0,8,-16,0,0,32
9375 DATA 7,79,8,-8,0,-8,8,0,0,8
,8,8,8,-8,0,-24,-8,-8,-8,8,0,8,-
8,0,0,-8,-8,-8,-7,8,0,24,7,8
9380 DATA 63,79,16,-16,0,-8,-16,
-16,-16,16,0,8,16,16,63,71,8,-8,
0,-8,-8,-8,-8,8,0,8,8,8
9390 DATA 95,79,24,0,8,-8,0,-8,-
8,-8,-16,0,0,-8,-8,-8,-8,8,0,24,
```

Suite page 66

MSX

Suite de la page 24

```
390 MO=MO+1 : IF MO>4 THEN MO=2 : GOT
O 310 ELSE 310
400 LOCATE 22,13:PRINT"O":FORI=1TO400
:NEXT
410 SC=0
420 CLS:LOCATE 0,3 :PRINT"      abcbo
bcbobcbobcbd" : FOR I=1 TO 7 : PRINT"
      klklklklklklklklk" : PRINT"
  ebfbfbfbfbfbfbfbg" : NEXT
430 PRINT"      klklklklklklklklk":PR
INT"      hbibibibibibibibj"
440 LOCATE 6,2 : PRINT" 1 2 3 4 5 6 7
 8"
450 FOR I=0 TO 7 : LOCATE 5,I*2+4 : P
RINT CHR$(I+49) : NEXT
460 LOCATE 6,22:PRINT"(C) PIRASOFT 19
86" : LOCATE 0,0
470 A=8:LOCATE24,A:PRINT"┌┬┐":LOCAT
E24,A+1:PRINT"| | |":LOCATE24,A+2:PRI
NT"└┴┘": LOCATE24,A+4:PRINT"┌┬┐":
LOCATE24,A+5:PRINT"| | |":LOCATE24,A+
6:PRINT"└┴┘"
480 LOCATE 1,4 : PRINT"┌┐" : FOR I=1
 TO 13: PRINT" | |" : NEXT : LOCATE 0
,0
490 SOUND 7,55 : SOUND 8,13 : SOUND 1
,0 : B$="PENSATE" : FOR I=1 TO 7 : A$
=MID$(B$,I,1)
500 A=20 : FOR J=22 TO I*2+3 STEP -1
: SOUND 6,J : LOCATE 2,J : PRINT A$ :
 LOCATE 2,A : PRINT" " : A=J : NEXT :
 NEXT : SOUND 8,0
510 LOCATE 1,18 : PRINT"└┘"
520 FF=RR+3 : FOR I=1 TO FF
530 A=INT(RND(1)*8+1) : B=INT(RND(1)*
8+1) : D=INT(RND(1)*NI+1)
540 IF T(A,B)<>0 THEN 530
550 T(A,B)=D : X(I)=A:Y(I)=B:D(I)=D:L
OCATE A*2+5,B*2+2 : PRINT CHR$(C(D))
560 NEXT
570 W=1 : Z=0 : X=1
580 Z=Z+1 : IF Z/10=INT(Z/10) THEN Z=
0:LOCATE X*2+5,20 : IF W=1 THEN W=2:P
RINT" " ELSE W=1:PRINT"▲"
590 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 580 ELS
E A=ASC(A$) : IF A=13 THEN LOCATE X*2
+5,20:PRINT" ":X=X+1:IF X>8 THEN X=1:
LOCATEX*2+5,20:PRINT"▲":GOTO 580 ELSE
 LOCATEX*2+5,20:PRINT"▲":GOTO580
600 IF A=32 THEN ELSE 580
610 FOR I=0 TO 13 : SOUND I,0 : NEXT
: SOUND 7,62 : SOUND 0,0 : SOUND 8,13
 : FOR I=0 TO 255 STEP 10 : SOUND 0,I
 : NEXT : SOUND 8,0
620 Y=8:LOCATEX*2+5,Y*2+2:PRINT"p":LO
CATEX*2+5,20:PRINT" ":T(X,Y)=9
630 NB=0
640 FOR I=1 TO 4 : LOCATE PX(I),PY(I)
 : PRINT" " : ND(I)=0 : NEXT:FOR I=0
TO 13 : SOUND I,0 : NEXT : SOUND 7,62
 : SOUND 0,0
650 IF INKEY$<>"" THEN 650
660 FOR I=1 TO MO
670 Z=Z+1 : IF Z/5=INT(Z/5) THEN LOCA
TE PX(I),PY(I):Z=0 : W=W+1 : IF W>4 T
HEN W=1:PRINTCHR$(A(W)) ELSE PRINT CH
R$(A(W))
680 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 670 ELS
E A=ASC(A$)
690 IF A=30 THEN ND(I)=1 : GOTO 730
700 IF A=28 THEN ND(I)=2 : GOTO 730
710 IF A=31 THEN ND(I)=3 : GOTO 730
720 IF A=29 THEN ND(I)=4 : GOTO 730 E
LSE 680
730 LOCATE PX(I),PY(I) : PRINT CHR$(A
(ND(I))) : SOUND 8,13 : FOR Z=255 TO
0 STEP-5 : SOUND 0,Z : NEXT : SOUND 8
,0
740 NEXT : NB=NB+MO : BEEP : PLAY"V15
S1M6000L50T50C"
750 FOR J=1 TO MO
760 T(X,Y)=0 : LOCATE X*2+5,Y*2+2:PRI
NT"l":ON ND(J) GOTO 770,780,790,800
770 Y=Y-1 : IF Y=1 THEN 1250 ELSE 810
780 IF X<8 THEN X=X+1 : GOTO810 ELSE
810
790 IF Y<8 THEN Y=Y+1 : GOTO810 ELSE
810
800 IF X>1 THEN X=X-1
810 LOCATE X*2+5,Y*2+2 : PRINTCHR$(11
1+ND(J)):PLAY"O4E":IF T(X,Y)=0 THEN T
(X,Y)=9 ELSE 1140
820 FOR I=1 TO FF
830 T(X(I),Y(I))=0 : LOCATE X(I)*2+5,
Y(I)*2+2 : PRINT"l" : ON D(I) GOTO 84
0,850,860,870,880,930,980,1030
840 Y(I)=Y(I)-1 : GOTO 1080
850 X(I)=X(I)+1 : GOTO 1080
860 Y(I)=Y(I)+1 : GOTO 1080
870 X(I)=X(I)-1 : GOTO 1080
880 ON ND(J) GOTO 890,900,910,920
890 Y(I)=Y(I)+1 : GOTO 1080
900 X(I)=X(I)-1 : GOTO 1080
910 Y(I)=Y(I)-1 : GOTO 1080
920 X(I)=X(I)+1 : GOTO 1080
930 ON ND(J) GOTO 940,950,960,970
940 X(I)=X(I)+1 : Y(I)=Y(I)-1 : GOTO
1080
950 X(I)=X(I)+1 : Y(I)=Y(I)+1 : GOTO
1080
960 X(I)=X(I)-1 : Y(I)=Y(I)+1 : GOTO
1080
970 X(I)=X(I)-1 : Y(I)=Y(I)-1 : GOTO
1080
980 ON ND(J) GOTO 990,1000,1010,1020
990 X(I)=X(I)-1 : GOTO 1080
1000 Y(I)=Y(I)-1 : GOTO 1080
1010 X(I)=X(I)+1 : GOTO 1080
1020 Y(I)=Y(I)+1 : GOTO 1080
1030 ON ND(J) GOTO 1040,1050,1060,107
0
1040 X(I)=X(I)-2 : Y(I)=Y(I)+1
1050 Y(I)=Y(I)-2 : X(I)=X(I)-1
1060 Y(I)=Y(I)+2 : X(I)=X(I)-1
1070 Y(I)=Y(I)+2 : X(I)=X(I)+1
1080 IF X(I)>8 THEN X(I)=X(I)-8 ELSE
IF X(I)<1 THEN X(I)=X(I)+8
1090 IF Y(I)>8 THEN Y(I)=Y(I)-8 ELSE
IF Y(I)<1 THEN Y(I)=Y(I)+8
1100 IF T(X(I),Y(I))=9 THEN 1140 ELSE
 T(X(I),Y(I))=D(I)
1110 LOCATE X(I)*2+5,Y(I)*2+2 : PRINT
 CHR$(C(D(I))) : PLAY"O2C"
1120 NEXT : NEXT
1130 IF PLAY(0) THEN 1130 ELSE 640
1140 BEEP:FOR I=0 TO 13 : SOUND I,0 :
 NEXT : SOUND 7,62 : SOUND 0,0 : SOUN
D 8,16 : SOUND 12,5
1150 Z=1 : FOR I=0 TO 240 STEP 20 : S
OUND 0,I : SOUND 13,0
1160 LOCATE X*2+5,Y*2+2 : PRINTCHR$(1
11+Z) : Z=Z+1 : IF Z>4 THEN Z=1
1170 A=COS(5):NEXT
1180 CLS : LOCATE 3,5:PRINT"abbbbbbbb
bbbbbbbbbbbbbbbbd":FORI=1TO9:LOCATE3,
5+I:PRINT"k                        k"
:NEXT:LOCATE3,5+I:PRINT "hbbbbbbbbbb
bbbbbbbbbbbbbbj"
1190 LOCATE 5,8 : PRINT"SCORE........
....":LOCATE22,8:PRINTUSING"#####";SC
1200 IF SC>HG THEN HG=SC
1210 LOCATE 5,12 :PRINT"MEILLEUR SCOR
E...":LOCATE22,12:PRINTUSING"#####";H
G
1220 ERASE T : DIM T(8,8)
1230 IF INKEY$<>"" THEN 1230
1240 IF INKEY$="" THEN 1240 ELSE 210
1250 BEEP:LOCATE X*2+5,Y*2+2 : PRINT"
p"
1260 LOCATE 10,0 : PRINT"GAGNE !!!"
1270 FOR I=0 TO 13 : SOUND I,0 : NEXT
 : SOUND 7,55 :SOUND 8,13 :FORT=1TO10
:FOR I=0 TO 31:SOUND 6,I : VDP(1)=VDP
(1)XOR64:A=COS(5)^5:NEXT:VDP(1)=VDP(1
)OR64:SOUND8,0
1280 SC=SC+RR+NI*9-NB : IF SC<0 THEN
SC=0
1290 RR=RR+1 : IF RR>9 THEN NI=NI+1 :
 RR=1 : IF NI>8 THEN NI=5 : MO=MO+1 :
 IF MO>4 THEN MO=4
1300 ERASE T : DIM T(8,8)
1310 GOTO 420
1320 A=LEN(A$) : X=(31-A)/2 : A$=A$+S
TRING$(X+A,32)
1330 FOR I=0 TO X+A
1340 LOCATE 0,Y : PRINT RIGHT$(A$,X+A
)
1350 A$=RIGHT$(A$,1)+LEFT$(A$,LEN(A$)
-1)
1360 NEXT : RETURN
1370 CLS:A$="EXPLICATIONS" : Y=1 : GO
SUB 1320
1380 A$="bbbbbbbbbbbb" : Y=2 : GOSUB
1320
1390 A$="DANS LE MENU" :Y=5 : GOSUB 1
320
1400 A$="------------" :Y=6 : GOSUB 1
320
1410 A$="L'OPTION ROUND SELECTIONNE":
Y=8:GOSUB1320
1420 A$="LE NOMBRE D'ENNEMIS DANS LE"
:Y=9:GOSUB1320
1430 A$="JEU":Y=10:GOSUB1320
1440 A$="L'OPTION NIVEAUX SELECTIONNE
 LE":Y=12:GOSUB1320
1450 A$="NIVEAU DES ENNEMIS":Y=13:GOS
UB1320
1460 A$="L'OPTION DEPLACEMENTS DONNE"
:Y=15:GOSUB1320
1470 A$="LE NOMBRE DE DEPLACEMENTS":Y
=16:GOSUB1320
1480 A$="PAR TOUR":Y=17:GOSUB1320
1490 A$="L'OPTION JEUX SELECTIONNE LE
":Y=19:GOSUB1320
1500 A$="DEPART DU JEU":Y=20:GOSUB132
0
1510 IF INKEY$<>"" THEN 1510
1520 IF INKEY$="" THEN 1520
1530 CLS:A$="EXPLICATIONS" : Y=1 : GO
SUB 1320
1540 A$="bbbbbbbbbbbb" : Y=2 : GOSUB
1320
1550 A$="LE BUT DU JEU":Y=6:GOSUB1320
1560 A$="EST D'ARRIVER EN HAUT":Y=7:G
OSUB1320
1570 A$="LE PLUS VITE POSSIBLE":Y=8:G
OSUB1320
1580 A$="PENDANT TOUTE LA DUREE DE JE
U":Y=10:GOSUB1320
1590 A$="LA TOUCHE F1 FAIT REVENIR":Y
=11:GOSUB1320
1600 A$="AU MENU":Y=12:GOSUB1320
1610 A$="LES CHOIX SE FONT A L'AIDE":
Y=14:GOSUB1320
1620 A$="DES TOUCHES SPACE ET ENTER":
Y=15:GOSUB1320
1630 A$="LE CHOIX DES DIRECTIONS":Y=1
7:GOSUB1320
1640 A$="SE FAIT AVEC LES TOUCHES DU"
:Y=18:GOSUB1320
1650 A$="CURSEUR":Y=19:GOSUB1320
1655 GOSUB 1700
1670 IF INKEY$<>"" THEN 1670
1680 IF INKEY$="" THEN 1680 ELSE RETU
RN
1690 BEEP : ERASE T : DIM T(8,8) : KE
Y(1)ON:GOTO 210
1700 IF INKEY$<>"" THEN 1700
1701 IF INKEY$="" THEN 1701
1710 CLS
1720 A$="LES ENNEMIS":Y=3:GOSUB1320
1721 A$="------------":Y=4:GOSUB1320
1730 A$="x,y,z ET { INDIQUENT LEUR":Y
=7:GOSUB1320:A$="DIRECTION":Y=8:GOSUB
1320
1740 A$="Ç SE DEPLACE VERTICALEMENT":
Y=10:GOSUB1320:A$="ET HORIZONTALEMENT
":Y=11:GOSUB1320
1750 A$="@ SE DEPLACE EN DIAGONALE":Y
=14:GOSUB1320
1760 A$="é IL FAIT L'INVERSE DE VOUS"
:Y=17:GOSUB1320
1770 A$="y LE CAVALIER SE DEPLACE":Y=
20:GOSUB1320:A$="COMME AUX ECHECS":Y=
21:GOSUB 1320
1780 RETURN
```

BATTLE

Aux commandes de votre char léger X3 puissamment armé, vous avez la lourde tâche de débarrasser la terre des puissantes armées d'un tyran mégalomane...

Jean Christophe BOBINET

```
   3 LET REC=0
   7 GO SUB 7000
   8 GO SUB 9500
   9 GO SUB 9000: GO SUB 6000
  10 GO SUB 5000
  12 LET BON=BON+1: LET H=H+1: P
RINT AT 11,0; INK INK; PAPER PAP
1;A$
  13 IF CIB=8 THEN PRINT AT 1,0;
 FLASH 1; INK 7; PAPER 0;"     AL
ERTE     AERIENNE        ": BEE
P .2,40
  14 PRINT AT 0,0; PAPER 0;"
                              ";AT
 0,13;"SCORE : "; INK 6;SC
  15 PRINT AT 0,0;" ";AT 0,31;"
"
  16 IF DIS=1 THEN IF CIB=1 THEN
 FOR F=0 TO 5: BEEP .01,F: NEXT
F
  17 IF DIS=0 THEN IF CIB<>5 AND
 CIB<>1 THEN FOR F=0 TO 5: BEEP
.01,F: NEXT F
  18 IF H=1001 OR H=1201 OR H=20
01 OR H=2201 THEN LET ET=0: GO S
UB 6000
  20 IF A<>0 AND VHC=1 THEN GO S
UB 4000
  30 IF DIS>=0 THEN PRINT AT 0,0
; INK 2; FLASH 1;"■"
  32 IF DIS<=0 THEN PRINT AT 0,3
1; INK 2; FLASH 1;"■"
  42 IF DIS<=13 AND DIS>=-13 THE
N GO SUB 3000
  44 IF DIS=15 OR DIS=-15 THEN F
OR F=12 TO 15: PRINT AT F,0; INK
 8; PAPER PAP2;"
                 ": NEXT F
  46 IF DIS<=2 AND DIS>=-2 THEN
LET INI=INI+.7
  48 IF INI>=3 OR INKEY$="" THEN
 GO SUB 1000
  50 IF INKEY$="5" THEN LET A$=A
$(32)+A$( TO 31): LET DIS=DIS-1
  52 IF INKEY$="8" THEN LET A$=A
$(2 TO )+A$(1): LET DIS=DIS+1
  54 IF INKEY$="B" OR INKEY$="N"
 OR INKEY$="M" OR INKEY$="b" OR
INKEY$="n" OR INKEY$="m" OR INKE
Y$="H" OR INKEY$="h" THEN GO SUB
 2000
 895 GO TO 11
1000 REM    DEPLACEMENT ET TIR
            DE L'ENNEMI

1002 IF CIB=1 THEN LET INI=0: LE
T DIS=DIS-1
1004 IF CIB=2 THEN IF DIS>0 THEN
 LET DIS=DIS-1
1006 IF CIB=2 THEN IF DIS<0 THEN
 LET DIS=DIS+1
1008 IF CIB=2 THEN IF DIS=0 THEN
 FOR F=65 TO 1 STEP -2: PLOT INK
 0;120+F/10-5,F: BEEP .005,0: PL
OT OVER 1; INK 1;120+F/10-5,F: N
EXT F: GO SUB 1500: LET INI=0
1012 IF CIB=3 THEN IF DIS=0 THEN
 FOR F=70 TO 1 STEP -2: PLOT INK
 0;120+F/10-5,F: BEEP .005,0: PL
OT OVER 1; INK 1;120+F/10-5,F: N
EXT F: GO SUB 1500: LET INI=0
1014 IF CIB=4 THEN IF DIS=0 THEN
 FOR F=70 TO 1 STEP -2: PLOT INK
 0;120+F/10-5,F: BEEP .005,0: PL
OT OVER 1; INK 1;120+F/10-5,F: N
EXT F: GO SUB 1500: LET INI=0
1016 IF CIB=8 THEN IF DIS=0 THEN
 FOR F=150 TO 1 STEP -2: PLOT IN
K 0;120+F/10-5,F: BEEP .005,0: P
LOT OVER 1; INK 1;120+F/10-5,F:
NEXT F: GO SUB 1500: LET INI=0
1499 RETURN
1500 REM    SCRATCH

1504 INK INK4: PLOT 115,0: DRAW
-9,20: DRAW 11,-20: DRAW -4,25:
DRAW 6,-25: DRAW 1,30: DRAW 1,-3
0: DRAW 6,25: DRAW -4,-25: DRAW
11,20: DRAW -9,-20
1506 FOR A=1 TO 100: BEEP .005,0
: BORDER 1: BORDER 0: BORDER 4:
BORDER 1: BORDER 0: NEXT A
1508 FOR N=1 TO 3: BEEP .5,10: N
EXT N
1510 DIM S$(1,704)
1512 PRINT AT 0,0; OVER 1; PAPER
 8; INK INK;S$(1)
1513 LET VIES=VIES-1: IF SC>REC
THEN LET REC=SC
1514 PRINT AT 10,5; INK INK4;"VI
ES RESTANTES : ";VIES
1516 PRINT AT 13,8; INK INK4;"RE
CORD : ";REC: PRINT AT 0,13; INK
INK4;"SCORE: ";SC
```

```
1602 IF VIES>0 THEN PAUSE 50: PA
USE 150: GO SUB 3000: BEEP .5,0:
 GO SUB 4000: GO TO 5000
1604 IF VIES<=0 THEN INPUT " <EN
TER> Pour rejouer ...";a$: GO TO
 9
1999 REM
2000 REM      DESSIN DU TIR ET
              VALIDATION DU TIR

2002 IF INKEY$="B" OR INKEY$="b"
 THEN LET HA=55: GO SUB 2500
2004 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N"
 THEN LET HA=63: GO SUB 2500
2006 IF INKEY$="m" OR INKEY$="M"
 THEN LET HA=71: GO SUB 2500
2008 IF INKEY$="h" OR INKEY$="H"
 THEN LET HA=139: GO SUB 2500
2499 RETURN
2500 FOR N=1 TO 5: PLOT INK INK4
,117,40: PLOT INK INK4,130,40: B
EEP .01,20: BEEP .01,10: PLOT IN
K 1;117,40: PLOT INK 1;130,40: N
EXT N
2502 FOR F=1 TO 6: INK INK4: OVE
R 1: PLOT 120,HA: DRAW -5,6: PLO
T 121,HA: DRAW -2,7: PLOT 122,HA
: DRAW 0,8: PLOT 123,HA: DRAW 2,
7: PLOT 124,HA: DRAW 5,6: OVER 0
2504 NEXT F
2600 IF CIB=1 AND HA=55 AND DIS=
1 THEN LET INI=0: FOR F=-20 TO 1
0: BEEP .005,F: NEXT F: LET SC=S
C+50-BON: LET VHC=2: GO SUB 2900
: GO SUB 5000
2602 IF CIB=2 AND DIS=0 AND HA<>
71 THEN LET INI=0: FOR F=-20 TO
10: BEEP .005,F: NEXT F: LET SC=
SC+150-BON: LET VHC=2: GO SUB 29
00: GO SUB 5000
2604 IF CIB=3 AND DIS=0 AND HA=7
1 THEN LET INI=0: FOR F=-20 TO 1
0: BEEP .005,F: NEXT F: LET SC=S
C+200-BON: LET VHC=2: GO SUB 290
0: GO SUB 5000
2606 IF CIB=4 AND DIS=0 AND HA=7
1 THEN LET INI=0: FOR F=-20 TO 1
0: BEEP .005,F: NEXT F: LET SC=S
C+100-BON: LET VHC=2: GO SUB 290
0: GO SUB 5000
2607 IF CIB=5 THEN IF DIS<=2 AND
 DIS>=-2 THEN LET INI=0: IF HA=7
1 THEN FOR F=-20 TO 10: BEEP .00
5,F: NEXT F: LET SC=SC+20-BON: L
ET VHC=2: GO SUB 2900: GO SUB 50
00
2608 IF CIB=8 AND DIS=0 AND HA=1
39 THEN LET INI=0: FOR F=-20 TO
10 STEP -1: BEEP .005,F: NEXT F:
 LET SC=SC+200-BON: PRINT AT 1,0
; PAPER 0;"
                   ": LET VHC=2: GO SUB
2610: GO SUB 2900: GO SUB 5000
2609 GO TO 2899
2610 FOR F=140 TO 90 STEP -2: IN
K INK4: PLOT 112,F: PLOT 116,F+2
: PLOT 116,F-1: PLOT OVER 1;112,
F: BEEP .01,F-100: PLOT OVER 1;1
16,F+2: BEEP .01,F-100: PLOT OVE
R 1;116,F-1: BEEP .01,F-100: NEX
T F
2612 RETURN
2899 LET BON=0: RETURN
2900 FOR F=12 TO 15: PRINT AT F,
0; PAPER PAP2;"
                    ": NEXT F
2999 RETURN
3000 REM    DESSIN DE LA CIBLE

3002 IF CIB=1 THEN PRINT AT 13,D
IS-13; INK INK1;"  A"; INK INK3;
"B ";AT 14,DIS-13; INK INK1;" C
DEJ ";AT 15,DIS-13; INK INK2;"
FGHI "
3004 IF CIB=2 THEN PRINT AT 13,D
IS-13; INK INK+1;"  KL  ";AT 14,
DIS-13; INK INK+1;"  MN  "
3006 IF CIB=3 THEN PRINT AT 12,D
IS-13; INK INK;" OP "
3008 IF CIB=4 THEN PRINT AT 12,D
IS-13; INK INK;" QRS "
3010 IF CIB=5 THEN PRINT AT 12,D
IS-13; INK INK;" TUTU "
3998 RETURN
3999 REM
4000 REM      POSITION DE LA
              CIBLE

4001 IF INI>=3 THEN LET INI=2.3
4002 LET POS=INT (RND*2)+1
4004 IF POS=1 THEN LET DIS=INT (
RND*10)+15
4006 IF POS=2 THEN LET DIS=-INT
(RND*10)-15
```

```
4008 LET VHC=2
4010 RETURN
5000 REM    DETERMINATION D'UNE
            CIBLE ET CHOIX
            DE CELLE-CI

5002 LET A=INT (RND*11)+1
5006 IF A>0 AND A<=2 THEN LET CI
B=1
5008 IF A>2 AND A<=6 THEN LET CI
B=2
5010 IF A=8 OR A=7 THEN LET CIB=
3
5012 IF A=9 THEN LET CIB=4
5014 IF A=10 THEN LET CIB=5
5016 IF A=11 THEN LET CIB=8
5018 LET VHC=1
5020 RETURN
6000 REM    CHANGEMENT DE
            JOUR

6002 IF H>1000 AND H<=1200 AND E
T=0 THEN LET INK=6: LET INK1=3:
LET INK2=6: LET INK3=6: LET INK4
=3: LET PAP1=2: LET PAP2=2: PRIN
T AT 0,0; PAPER 0; INK 5;"   LA
NUIT VA BIENTOT TOMBER    ": BEE
P .5,10: BEEP .5,10: BEEP .5,10
6004 IF H>1200 AND H<=2000 AND E
T=0 THEN LET INK=1: LET INK1=1:
LET INK2=1: LET INK3=1: LET INK4
=2: LET PAP1=0: LET PAP2=0: PRIN
T AT 0,0; PAPER 0; INK 5;"   LA
NUIT VIENT DE TOMBER    ": BEE
P .5,10: BEEP .5,10: BEEP .5,10
6006 IF H>2000 AND H<=2200 AND E
T=0 THEN LET INK=6: LET INK1=3:
LET INK2=6: LET INK3=6: LET INK4
=3: LET PAP1=2: LET PAP2=2: PRIN
T AT 0,0; PAPER 0; INK 5;"   LE
JOUR VA BIENTOT SE LEVER  ": BEE
P .5,10: BEEP .5,10: BEEP .5,10
6008 IF H>2200 AND ET=0 THEN LET
 H=0: LET INK=0: LET INK1=3: LET
 INK2=6: LET INK3=2: LET INK4=2:
 LET PAP1=5: LET PAP2=4: PRINT A
T 0,0; PAPER 0; INK 5;"  LE JOUR
  VIENT DE SE LEVER   ": BEEP .
5,10: BEEP .5,10: BEEP .5,10
6022 IF ET=0 THEN LET ET=1: GO S
UB 4000: GO SUB 5000: GO SUB 800
0: RETURN
6024 RETURN
7000 RESTORE 7010: FOR A=USR "A"
 TO USR "U"+7
7002 READ ZX: POKE A,ZX
7004 NEXT A: RETURN
7010 DATA 0,0,0,0,0,0,1,3
7012 DATA 0,0,0,0,0,127,224,240
7014 DATA 7,15,31,63,127,255,255
,255
7016 DATA 255,243,240,248,252,25
5,255,195
7018 DATA 0,192,240,60,15,255,25
5,135
7020 DATA 12,30,51,51,30,12,0,0
7022 DATA 24,60,102,102,60,24,0,
0
7024 DATA 51,121,204,204,120,48,
0,0
7026 DATA 192,128,0,0,0,0,0,0
7028 DATA 0,0,0,0,0,192,252,192
7030 DATA 0,31,16,17,19,27,49,64
7032 DATA 0,248,8,136,200,216,14
0,2
7034 DATA 192,234,128,254,194,12
6,66,126
7036 DATA 9,171,1,127,67,126,66,
126
7038 DATA 0,0,124,127,127,127,12
7,126
7040 DATA 0,96,192,128,0,0,0,0
7042 DATA 96,240,243,100,127,127
,127,127
7044 DATA 60,195,0,0,255,231,195
,195
7046 DATA 6,15,207,38,254,254,25
4,254
7048 DATA 0,7,63,127,255,255,255
,255
7050 DATA 0,0,192,252,255,255,25
5,255
7999 REM
8000 REM     DECOR PRINCIPAL

8001 LET A$="TUTUTUTUTUTUTUTUTUT
UTUTUTUTUTU"
8002 BORDER 0: INK 8: PAPER 8: C
LS
8004 FOR F=0 TO 11: PRINT AT F,0
; PAPER PAP1;"
                ": NEXT F
8006 FOR F=12 TO 21: PRINT AT F,
0; PAPER PAP2;"
```

```
                ": NEXT F
8008 PRINT AT 11,0; INK INK; PAP
ER PAP1;A$
8010 OVER 1: FOR F=1 TO 11: INK
1: PLOT 112+F,0: DRAW 5,40: DRAW
 -2,1: DRAW 0,4: DRAW 1,1: PLOT
134-F,0: DRAW -5,40: DRAW 2,1: D
RAW 0,4: DRAW -1,1: NEXT F
8012 FOR F=0 TO 13: PLOT 98+F,0:
 DRAW 50-2*F,0,-PI/3: NEXT F
8014 PLOT OVER 1;113,0: DRAW OVE
R 1;1,7: PLOT OVER 1;133,0: DRAW
 OVER 1;-1,7
8998 OVER 0: RETURN
8999 REM
9000 REM     LISTE DES
             VARIABLES

9001 LET H=0
9002 LET SC=0
9004 LET VIES=3
9006 LET X=0: LET Y=0
9008 LET A=0
9010 LET CIB=0
9012 LET MH1=1: LET MH2=1
9014 LET DIS=10
9016 LET BON=0
9018 LET ET=0
9020 LET INI=0
9022 LET INK=0: LET INK1=3: LET
INK2=6: LET INK3=2: LET INK4=2:
LET PAP1=5: LET PAP2=4
9499 RETURN
9500 REM   PRESENTATION

9502 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
9504 PRINT AT 0,12;"BATTLE"
9506 PRINT " Vous etes a bord du
 X3,le char leger le plus elabor
e de nos    jours."
9508 PRINT " Vous etes le dernie
r espoir de la terre.En effet,un
 tyran aide d'un savant a conqui
s grace a   ses puissantes armee
s,la terre  entiere..."
9510 PRINT " A vous de debarasse
r la terre  de ces armees."
9512 PRINT " Vous disposez a bor
d du X3 de  deux mitrailleuses a
 portee va- riable,d'un canon an
ti-aerien etd'un radar."
9514 PRINT " Ce radar vous indiq
uera,par la presence d'un carre
clignotant  rouge,la direction v
ers l'ennemile plus proche."
9516 PRINT " Dirigez vous vers c
et ennemi etfaites feu des que l
e signal d' alerte retentira."
9518 PRINT #1;TAB 15;"ENTER": PA
USE 0
9520 CLS : PRINT AT 0,12;"BATTLE
"
9522 PRINT AT 2,0;" Faites tout
de meme attention, car certaines
 cibles ( rochers )n'emettent qu
e peu de chaleur   aussi le rada
r ne pourra vous   avertir au mo
ment du tir."
9524 PRINT " Faites aussi attent
ion a ne     rater aucune cible c
ar bunkers, villes,chars et avio
ns ennemis  eux,ne vous rateront
 pas..."
9526 PRINT : PRINT " Fiez vous p
ar contre au radar  pour les avi
ons car ceux-ci sonttrop haut po
ur etre vus."
9528 PRINT #1;TAB 15;"ENTER": PA
USE 0
9530 CLS : PRINT AT 0,12;"BATTLE
"
9540 PRINT AT 3,0;"Les commandes
 du X3 sont:"
9542 PRINT AT 6,4;"5--> gauche d
roite <--8"
9543 PRINT AT 8,3;"B --> Tir a c
ourte portee";AT 10,3;"N --> Tir
 a moyenne portee";AT 12,3;"M --
> Tir a longue portee";AT 14,3;"
H --> Canon anti-aerien"
9550 PRINT #1;TAB 15;"ENTER"
9999 PAUSE 0: RETURN
```

SPECTRUM

Suite de la page 65

```
8,8,103,71,8,0,8,-8,-24,0,8,8
9395 DATA 143,79,24,0,8,-8,0,-8,
-8,-8,-16,0,0,-8,-8,-8,-8,8,0,24
,8,8,151,71,8,0,8,-8,-24,0,8,8
9400 DATA 183,71,8,8,16,0,8,-4,-
8,-4,-8,0,-8,-8,8,0,0,-8,-8,0,8,
-8,8,0,8,-4,-8,-4,-16,0,-8,8,0,2
9405 DATA 223,79,16,0,8,-8,-6,-8
,-8,0,-16,-16,16,-8,-24,0,40,23,
1,71,8,-8,-8,0
9425 INK 0: GO SUB 9560
9430 FOR f=1 TO 5
```

```
9440 PRINT AT f,2;"X";AT f+1,2;"
X"
9450 PRINT AT f,29;"X";AT f+1,29
;"X"
9460 PRINT AT f-1,2;" ";AT f-1,2
9;" "
9465 GO SUB 9700
9470 NEXT f
9475 PRINT AT f,2;"X";AT f,29;"X
"
9480 FOR f=0 TO 5: PRINT AT 5,2;
"X";AT 5,29;"X"
9490 GO SUB 9700
9500 PRINT AT 5,2;"X";AT 5,29;"X
"
9505 GO SUB 9700
9510 NEXT f
9520 FOR f=5 TO 1 STEP -1
9530 PRINT AT f+1,2;" ";AT f+1,2
9;" "
9540 PRINT AT f-1,2;"X";AT f-1,2
9;"X"
9550 PRINT AT f,2;"X";AT f,29;"X
"
9560 GO SUB 9700
9570 NEXT f
9575 GO TO 9430
```

```
9580 RESTORE 8010: FOR f=1 TO 62
: READ a,b: BEEP a/8,b: NEXT f:
BEEP 1,12: RETURN
9700 PRINT AT 21,0; FLASH 1; INK
 0;"      PRESSEZ UNE TOUCHE
      ": FOR g=0 TO 10: NEXT g: IF
 INKEY$<>"" THEN GO TO 9715
9710 RETURN
9720 CLS
9750 PRINT AT 1,9;"  GRASSHOPPER
  ";AT 2,0;"est un jeu qui deman
de habilete et ruse"
9752 PRINT AT 5,1;"Transforme en
 sauterelle vous devez a l'aide
de piliers ensorcelles-attraper
les poires qui pendent au-dessus
 de vos tetes et permettant ains
i le passage au tableau(il y en
a 3)"
9754 PRINT AT 12,1;"5<-- GAUCHE
       DROITE--> 8";AT 14,12;"SA
UTER  P"
9760 PRINT AT 16,1;"ATTENTION Vo
us ne pouvez pas sauter avant d'
avoir touche le sol        Et
gare a la soucoupe qui risque d
```

```
e vous couper la tete."
9765 GO SUB 9800
9770 PRINT AT 16,1;"Hep..Un autr
e conseil:ne tombez pas en bas d
'un des piliers,vous risqueriez
de ne plus pouvoir remonter et d
e devoir recommencer le tableau.
"
9775 GO SUB 9800
9780 PRINT AT 16,1;"ATTENTION:Au
 tableau 2&3,le pilier central m
onte des que vous y posez les pi
eds
                 "
9785 PRINT AT 19,1;" NIVEAU DE D
IFFICULTE(1 a 10)? ceci joue sur
 la rapidite du jeu"
9786 INPUT r
9790 GO TO 1010
9800 PRINT AT 21,0; FLASH 1; INK
 0;"    APPUYEZ SUR UNE TOUCHE
   ": FLASH 0
9810 IF INKEY$<>"" THEN RETURN
9820 GO TO 9810
9999 RETURN
```

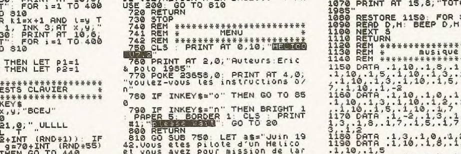
HELI7

C'est la guerre et les parachutistes que vous transportez à bord de votre hélicoptère doivent être menés à bon port. Joyeuse sera la traversée du territoire ennemi ...

Patrick DELVENNE

```
10 GO SUB 1270: GO SUB 920: GO TO 810
20 REM ************************
30 REM *     graphiques       *
40 REM ************************
50 DATA 0,0,255,0,0,3,4,8,0,0,3,0,0,3,4,8,0,0,247,8,252,255,142,135,0,0,255,0,240,240,128,128,0,0,224,0,240,240,128,128,16,115,127,127,31,0,32,31,135,135,135,135,252,144,144,255,255,255,255,128,0,0,128,0,230,249,128,0,0,0,0,0,0,0,128,0,32,23,15,22,0,4,8,24,56,48,0,0,25,26,60,60,88,24,36,108
60 DATA 3,15,31,42,31,37,39,26,227,247,255,170,255,0,255,170,224,240,254,171,252,82,242,172,0,0,0,0,0,38,127,119,0,0,0,0,0,0,255,0,0,4,8,16,32,64,128,0,0,0,60,94,171,255,129,66,90,90,60,24,24,60,36,102,28,26,60,56,56,24,24,24
70 RESTORE 50
80 FOR a=0 TO 95: READ c: POKE USR "A"+a,c: NEXT a
90 FOR a=0 TO 71: READ d: POKE USR "M"+a,d: NEXT a
100 CLS
110 PRINT AT 21,0;"MNO";AT 20,1;"PQ";AT 21,10;"MNO";AT 20,11;"PR";AT 21,15;"TUUU   L LLL"
120 PAUSE 50
130 PRINT INK 3; OVER 1;AT 21,0;"FGB": BEEP .01,-25: BEEP .05,0: BEEP .5,-15
135 REM ************************
136 REM *DECLARATION DES VARS.*
137 REM ************************
140 LET oo=0: LET op=0: LET f=7: LET p1=0: LET p2=0: LET pa=0: LET tr=0: LET ti=0: LET te=0: LET sc=0: LET s=0: LET g=120: LET x=9: LET y=25
150 LET k=RND*3: LET l=RND*6: LET k2=0: LET k1=0
160 LET d$="
 "
170 LET c$="      PQ     PQ    PR
          PR      PQ
    PQ                 PR
 PR           PQ  PR
    PQ                PR   PQ
 "
180 LET b$="_____MNO___MNO__MNO_
_____#####______MNO______MNO___###_
_____MNO_________###________MNO_____
MNO________________MNO_MNO__________
_____MNO___________________MNO__MNO____
_______"
185 REM ************************
186 REM *  ROUTINES DE TIRS    *
187 REM ************************
190 GO TO 400
200 FOR p=x+3 TO 18: PRINT AT p-1,y+1;" "; INK 7;AT p,y+1;"S"; INK 1;AT p+1,y+1;"T": NEXT p: GO SUB 260: RETURN
210 LET my=y: FOR m=x+2 TO 19: LET my=my-2: PRINT PAPER 8;AT m-1,my+2;" ";AT x+1,y;"F"; INK 2;AT m,my;"K": BEEP .005,50: NEXT m: GO SUB 290: RETURN
220 LET my=y: FOR m=x+2 TO 19: LET my=my-1: PRINT PAPER 8;AT m-1,my+1;" ";AT x+1,y;"F"; INK 2;AT m,my;"K": BEEP .01,55: NEXT m: GO SUB 290: RETURN
224 LET o=1
225 IF x+1=k2 THEN LET o=k: LET oo=1
228 IF x+1=k1 THEN LET o=l: LET op=1
230 PLOT y*8-4,(21-x)*8-4: DRAW -(((25*8-4))-o*8),0: BEEP .02,20: GO SUB 320
232 RETURN
240 PRINT AT k2,31;" ": LET k=1: LET k2=5+INT (RND*13): RETURN
250 PRINT AT k1,31;" ": LET l=1: LET k1=8+INT (RND*9): RETURN
255 REM ************************
256 REM *   TESTS COLLISION    *
257 REM ************************
260 IF SCREEN$ (p+1,y+1)="#" THEN LET s=s+100: BEEP .01,0
270 IF SCREEN$ (p+1,y+1)<>"#" THEN LET s=s-50
280 RETURN
290 IF SCREEN$ (m,my-1)="_" THEN LET s=s-50: PRINT PAPER 4; INK 3; OVER 1;AT 20,my-1;"-": RETURN
300 IF SCREEN$ (m+1,my-1)="#" THEN LET s=s-50: PRINT PAPER 4; INK 3; OVER 1;AT 20,my-1;"+": RETURN
310 LET s=s+250: PRINT PAPER 4; INK 3; OVER 1;AT 20,my-1;"Ss": BEEP .5,-15: RETURN
320 IF o<>1 THEN LET s=s+25: PRINT AT x+1,o-2;" ": PLOT y*8-4,(21-x)*8-4: DRAW OVER 1;-(((25*8-4))-o*8),0: PLOT OVER 1;y*8-4,(21-x)*8-4: GO SUB 370
321 IF o=1 THEN GO SUB 330
325 IF oo=1 THEN LET k=0: LET oo=0
326 IF op=1 THEN LET l=0: LET op=0
327 GO TO 232
330 PLOT y*8-4,(21-x)*8-4: DRAW OVER 1;-(((25*8-4))-8),0: PLOT OVER 1;y*8-4,(21-x)*8-4: GO SUB 370: RETURN
340 IF k2=x OR k2=x+1 AND k=y THEN PRINT OVER 1; INK 3;AT x,y;"sss": BEEP 3,-30: PRINT AT 10,6;"VOUS ETES MORT": FOR i=1 TO 400: NEXT i: GO TO 810
350 IF k1=x OR k1=x+1 AND l=y THEN PRINT OVER 1; INK 3;AT x,y;"sss": BEEP 3,-30: PRINT AT 10,6;"VOUS ETES MORT": FOR i=1 TO 400: NEXT i: GO TO 810
360 RETURN
370 IF x+1=k1 THEN LET p1=1
380 IF x+1=k2 THEN LET p2=1
390 RETURN
395 REM ************************
396 REM *   TESTS CLAVIER      *
397 REM ************************
400 LET a$=INKEY$
410 PRINT AT x,y;"BCEJ"
420 GO SUB 680
430 PRINT AT 21,0;" ULLLL
    T     LTL  LL  T  "
440 LET g=g-(2+INT (RND*1)): IF g<=0 THEN LET g=70+INT (RND*55)
445 IF g>122 THEN GO TO 440
450 PRINT PAPER 4; INK 1;AT 19,0;c$(g TO 31+g); PAPER 4; INK 0;AT 20,0;b$(g TO 31+g); INK 7;AT 18,0;d$
460 IF INKEY$="1" AND x>4 THEN LET x=x-1: PRINT AT x+2,y;" "
465 IF x>15 THEN GO TO 400
470 IF INKEY$="q" THEN LET x=x+1: PRINT AT x-1,y;"    "
480 PRINT AT x,y;"BCEJ";AT x+1,y;"FGHI";AT x,y;"ACDJ"
490 IF p1=1 AND p2=1 THEN LET f=INT (RND*10)+0
500 IF f>5 THEN LET k3=k2: LET k4=k1: PRINT PAPER 8; INK 2;AT k3,k-2;" ";AT k2,k;"©" AND p2=0; INK 3;AT k4,l-2;" ";AT k1,l;"©" AND p1=0
510 IF k=y OR l=y THEN GO SUB 340
520 IF p2=0 THEN LET k=k+2
530 IF k>31 THEN GO SUB 240
540 IF p1=0 THEN LET l=l+2
550 IF l>31 THEN GO SUB 250
560 IF pa>19 THEN GO TO 700
570 LET a$=INKEY$
580 IF a$="n" THEN LET pa=pa+1: GO SUB 200
590 IF ti>80 THEN GO TO 630
600 IF a$="9" THEN LET ti=ti+1: GO SUB 210
605 IF TR=20 THEN GO TO 620
610 IF INKEY$="m" THEN LET tr=tr+1: GO SUB 224
620 IF a$="0" THEN LET ti=ti+1: GO SUB 220
630 PRINT PAPER 3; INK 6;AT 0,20;"      ";AT 0,5;"       SCORE = ";s+sc
640 LET te=te+1: IF te>=500 THEN GO TO 680
645 IF tr=20 AND ti=80 THEN PRINT AT 13,6;"PLUS DE MUNITIONS !": FOR S=1 TO 100: NEXT S: GO TO 810
650 IF p1=1 AND p2=1 THEN LET p1=0: GO SUB 250
660 IF p2=1 AND p1=0 THEN LET p2=0: GO SUB 240
670 GO TO 400
680 PRINT PAPER 6;AT 1,0;"
S                              ";AT 2,0;"      T      -      K      TEMPS      ";AT 3,0;"
 "
690 PRINT INK 1; PAPER 6;AT 3,0;TAB 5;20-pa;TAB 11;20-tr;TAB 17;80-ti;TAB 24;500-te
695 IF 20-pa=0 THEN PRINT AT 10,6;"PLUS DE PARAS A LARGUER!": FOR I=1 TO 400: NEXT I: GO TO 810
700 IF 20-pa=0 AND te>100 THEN PRINT AT 10,6;"BRAVO! MISSION ACCOMPLIE": FOR i=1 TO 400: NEXT i: GO TO 810
710 IF te>500 THEN PRINT " FIN DE VOL,RETOUR A LA BASE... ": PAUSE 200: GO TO 810
720 RETURN
730 STOP
740 REM ************************
741 REM *        MENU          *
742 REM ************************
750 CLS : PRINT AT 0,10;"HELICO V7.2"
760 PRINT AT 2,0;"Auteurs:Eric & polo 1985"
770 POKE 23658,0: PRINT AT 4,0;"voulez-vous les instructions o/n"
780 IF INKEY$="o" THEN GO TO 850
790 IF INKEY$="n" THEN BRIGHT 1: PAPER 5: BORDER 1: CLS : PRINT #1;"please wait": GO TO 20
800 RETURN
810 GO SUB 750: LET a$="Juin 1942.Vous etes pilote d'un Helico et vous avez pour mission de larguer des parachutistes en terrain sur.Mais les Allemands envoient leurs ballons et leurs chars pour vous detruire.De plus vos munitions sont comptees et vous disposez d'un temps reduit.Bonne chance quand meme....Les auteurs": LET l=LEN a$
820 FOR n=1 TO 32: GO SUB 780: PRINT AT 13,32-n;a$(1 TO n): PAUSE 4.5: NEXT n
830 FOR n=2 TO l-31: GO SUB 780: PRINT AT 13,0;a$(n TO n+31): PAUSE 4.5: NEXT n
840 GO TO 810
850 CLS : PRINT AT 0,10;"HELICO V7.2"
860 PRINT AT 2,0;"Instructions"
870 PRINT AT 6,0;"Les deplacements de l'Helico sefont avec les touches 1 et q"
880 PRINT AT 9,0;"L'helico largue des bombes avecles touches 0 (tir court) ou 9  (tir long)"
890 PRINT AT 13,0;"Vous devez eviter les © et les tirer avec la touche m"
900 PRINT AT 16,0;"Vous devez larguer vos allies les parachutistes sur les # avecla touche n"
910 PRINT #1;"tapez une touche": PAUSE 0: GO TO 750
915 REM ************************
916 REM *  AFFICHAGE DEBUT     *
917 REM ************************
920 INK 0: CLS
930 PLOT 10,50
940 DRAW 0,70: DRAW 10,0: DRAW 0,-30: DRAW 20,0: DRAW 0,30: DRAW 10,0: DRAW 0,-70: DRAW -10,0: DRAW 0,30: DRAW -20,0: DRAW 0,-30: DRAW -10,0
950 PLOT 60,50: DRAW 0,70: DRAW 40,0: DRAW 0,-10: DRAW -30,0: DRAW 0,-20: DRAW 30,0: DRAW 0,-10: DRAW -30,0: DRAW 0,-20: DRAW 30,0: DRAW 0,-10: DRAW -40,0
960 PLOT 110,50: DRAW 0,70: DRAW 10,0: DRAW 0,-60: DRAW 30,0: DRAW 0,-10: DRAW -40,0
970 PLOT 160,50: DRAW 0,70: DRAW 10,0: DRAW 0,-70: DRAW -10,0
980 PLOT 200,110
990 DRAW 0,10: DRAW 40,0: DRAW -20,-70: DRAW -10,0: DRAW 8,30: DRAW -10,0: DRAW 0,10: DRAW 12,0
1000 DRAW 6,20: DRAW -25,0
1010 PLOT 165,120: DRAW 0,20
1020 FOR r=0 TO 100
1030 DRAW -50,0: PLOT 165,140: DRAW OVER 1;-50,0: PLOT 165,140: DRAW 50,0: PLOT 165,140: DRAW OVER 1;50,0: PLOT 165,140
1040 NEXT r: PLOT 165,120: DRAW OVER 1;0,20
1050 FOR g=1 TO 50
1060 RANDOMIZE USR 64001: NEXT g
1070 PRINT AT 15,8;"TOTO & POLO 1985"
1080 RESTORE 1150: FOR S=1 TO 76
1090 READ D,H: BEEP D,H
1100 NEXT S
1110 RETURN
1120 REM ************************
1130 REM *      musique         *
1140 REM ************************
1150 DATA .1,10,.1,8,.1,10,.1,7,.1,10,.1,5,.1,10,.1,3,.1,10,.1,2,.1,10,.1,3,.1,10,.1,5,.1,10,.1,7,.1,10,.1,-2
1160 DATA .1,10,.1,0,.1,10,.1,2,.1,10,.1,3,.1,10,.1,2,.1,10,.1,3,.1,10,.1,5,.1,10,.1,7
1170 DATA .1,-2,.1,3,.1,2,.1,0,.1,3,.1,8,.1,7,.1,5,.1,7,.1,5,.1,3,.1,2
1180 DATA .1,3,.1,0,.1,2,.1,-2
1190 DATA .1,10,.1,8,.1,10,.1,7,.1,10,.1,5
1200 DATA .1,10,.1,3,.1,10,.1,2,.1,10,.1,3,.1,10,.1,5,.1,10,.1,7,.1,-2
1210 DATA .1,3,.1,2,.1,0,.1,3,.1,8,.1,7,.1,5,.1,7,.1,5,.1,3,1,3
1220 REM ************************
1230 REM *  langage machine     *
1240 REM ************************
1250 REM *   defilement haut    *
1260 REM ************************
1270 RESTORE 1280: FOR s=64001 TO 64097: READ p: POKE s,p: NEXT s
1280 DATA 33,0,64,6,3,197,6,8,197,6,7,197,6,32,229,17,0,1,25,209,126,18,235,35,16,244,17,224,0,25,193,16,234,193,120,254,1,40,26,197,6,32,17,224,6,229,167,237,82,209,126,18,235,35,16,242,17,0,7,167,237,82,193,16,199,193,120,254,1,40,18,197,6,32,17,32,0,229,25,209,126,18,235,35,16,244,193,16,172,6,32,54,0,35,16,251,201
1290 RETURN
1300 STOP
9999 CLEAR : SAVE *"m";1;"heli7" LINE 1: VERIFY *"m";1;"heli7"
```

QUASIMODO



Par amour pour une ravissante princesse prisonnière dans un donjon, un misérable sonneur de cloche se transforma en héros...

Samuel CABONI

```
120 REM ******************
130 REM *    QUASIMODO    *
140 REM *                 *
150 REM *  ÇABONI SAMUEL  *
160 REM *    17/6/1985    *
170 REM ******************
1000 OVER 0: CLEAR : GO SUB 2135: LET hi=0
1005 GO SUB 2060
1010 GO SUB 1990
1015 GO SUB 1620
1020 PRINT AT x,y;" ";AT x+1,y;" "
1025 IF INKEY$="" THEN GO TO 1065
1030 IF INKEY$<>"2" THEN GO TO 1045
1035 LET m$="A": LET n$="B"
1040 IF y<31 AND ATTR (x+1,y+1)<>86 THEN LET y=y+1
1045 IF INKEY$<>"1" THEN GO TO 1060
1050 LET m$="C": LET n$="D"
1055 IF y>0 AND ATTR (x+1,y-1)<>86 THEN LET y=y-1
1060 IF INKEY$="0" THEN GO TO 1100
1065 IF y=31 THEN GO TO 1525
1070 PRINT AT x,y; INK 5;m$;AT x+1,y;n$
1075 GO SUB 1215
1080 GO SUB 1240+le*30
1085 IF ATTR (x+2,y)<>86 THEN GO TO 1170
1090 IF ATTR (x,y)<>69 OR ATTR (x+1,y)<>69 THEN GO TO 1560
1095 GO TO 1020
1100 IF m$="C" THEN LET n$="F": LET jd=-1: GO TO 1115
1105 IF m$="A" THEN LET n$="E": LET jd=1: GO TO 1115
1110 LET jd=0
1115 FOR a=-1 TO 1 STEP .5: PRINT AT x,y;" ";
1120 PRINT AT x+1,y;" ": LET x=x+a
1125 IF y<31 AND y>0 THEN LET y=y+jd
1130 PRINT AT x,y; INK 5;m$;AT x+1,y;n$
1135 GO SUB 1240+le*30
1140 IF rh=0 AND y=INT (rp/8) OR y+1=INT (rp/8) THEN GO TO 1175
1145 IF y=31 THEN GO TO 1525
1150 IF le=2 OR le=4 THEN GO TO 1160
1155 IF ATTR (x,y)<>69 OR ATTR (x+1,y)<>69 THEN GO TO 1560
1160 BEEP .01,a: NEXT a
1165 IF ATTR (x+2,y)=86 THEN GO TO 1070
1170 GO TO 1560
1175 LET rh=1: PRINT AT x,y;" ";AT x+1,y;" "
1180 LET y=INT (rp/8): LET x=6
1185 LET m$="A": LET n$="B"
1190 PRINT AT x,y;" ";AT x+1,y;" ": LET y=rp/8-1
1195 PRINT AT x,y; INK 5;"A";AT x+1,y;"M"
1200 BEEP .005,y: GO SUB 1215: GO SUB 1300
1205 IF INKEY$="0" THEN GO TO 1190
1210 GO TO 1190
1215 IF mx<=30 THEN GO TO 1245
1220 LET mx=mx-(ro/5)
1225 PRINT AT mx,1; PAPER 6; INK 1;"N";AT mx+1,1;"P"
1230 PRINT AT mx+2,1; PAPER 2;"G"
1235 IF mx<=9 THEN PRINT INK 6; PAPER 2;AT 10,1;"G";AT 11,1;"G"
1240 RETURN
1245 PRINT AT 8,1; INK 5;"N";AT 9,1;"O": LET mx=mx-1
1250 IF mx>=0 THEN RETURN
1255 FOR a=2 TO y-1: PRINT AT x+1,a; INK 6;"H"
1260 BEEP .01,a: BEEP .005,0: BEEP .001,-5
1265 PRINT AT x+1,a;" ": NEXT a: GO TO 1560
1270 PRINT AT 9,ax;" "
1275 PRINT AT 7,29-ax;" "
1280 LET ax=ax-1
1285 IF ax<1 THEN LET ax=29
1290 PRINT AT 9,ax; INK 6;"O";AT 7,29-ax;"O"
1295 RETURN
1300 PLOT 128,167: DRAW INVERSE 1;rp-128,-60
1305 LET rp=rp+rd
1310 IF rp>156 THEN LET rd=-8
1315 IF rp<100 THEN LET rd=8
1320 PLOT 128,167: DRAW rp-128,-60
1325 RETURN
1330 FOR b=6 TO 26 STEP 5
1335 PRINT AT ax,b; INK 4;"R";AT ax-1,b; INK 7;" "
1340 NEXT b
1345 LET ax=ax+ad: IF ax=6 THEN LET ad=1
1350 IF ax=10 THEN LET ad=-1
1355 RETURN
1360 GO SUB 1300: PRINT AT 10,ax; INK 6; PAPER 2;"G"
1365 PRINT AT 10,31-ax; INK 6; PAPER 2;"G"
1370 PRINT AT 10,ax+1;" ";AT 10,30-ax;" "
1375 LET ax=ax+ad/2
1380 IF ax=4 OR ax=14 THEN LET ad=-ad
1385 RETURN
1390 PRINT AT 1,ax; INK 5;" N ";AT 2,ax;" O "
1395 LET ax=ax+(ax<27 AND ax<y)-(ax>2 AND ax>y)
1400 PRINT AT by,bx;" ": LET by=by+1
1405 IF by=9 THEN LET by=4: LET bx=ax
1410 PRINT AT by,bx; INK 6;"O"
1415 PRINT AT 9,cy; INK 6;"I ";AT 7,29-cy;" H"
1420 LET cy=cy-1
1425 IF cy=0 THEN PRINT AT 7,29;" ";AT 9,1;" ": LET cy=29
1430 RETURN
1435 PRINT AT 1,ax+1; INK 5;" "
1440 PRINT AT 2,ax+1; INK 5;" "
1445 FOR a=29 TO 7 STEP -1
1450 PRINT INK 7;AT 1,a;"C";AT 2,a;"D"
1455 BEEP .01,a: PAUSE 2
1460 PRINT INK 7;AT 2,a;"F"
1465 BEEP .01,-a: PAUSE 5: NEXT a
1470 LET sc=sc+(ro*1000)
1475 PRINT AT 7,2;"O.K.! Tu as sauvee Esmeralda !!"
1480 PRINT FLASH 1; INK 0; PAPER 4;AT 15,7;"Une autre partie ?"
1485 FOR a=1 TO 60
1490 NEXT a: LET ro=ro+1
1495 IF be=4 THEN LET sc=sc+ro*250: PRINT AT 17,7;"Super BONUS :";250*ro
1500 FOR a=1 TO 60 STEP 2
1505 BEEP .001,a: NEXT a
1510 IF ro>4 THEN LET ro=4
1515 LET le=1: LET be=0
1520 PAUSE 0: GO TO 1010
1525 PRINT AT x,y;" ";AT x+1,y;" "
1530 FOR a=7 TO 3 STEP -1
```

Suite page 68

TIR AU PIGEON

EXELVISION EXL 100

Exercez-vous au tir au fusil par le massacre de quelques délicieux volatiles (du calme Brigitte, c'est pour rire...).

René DEGENNE

```
100 !
110 !
120 !********************************
130 !*------- tir au Pigeon ---------*
140 !*---- auteur RENE DEGENNE ------*
150 !*- version 1.1 du 01 mars 1986 -*
160 !********************************
170 !
180 CLS "BCC" CALL COLOR("0BC")
190 FEU=0 TOUCHE=0 PASS=0
200 !
210 !-------tir au Pigeon----------
220 CALL INITPLAY CALL LINOF
230 CLS "BRR" CALL JAUNE
240 CALL DBLPRT("T I R   A U",9,10)
250 CALL DBLPRT("P I G E O N",9,14)
260 CALL COUCOU
270 PAUSE 1
280 CALL BLEU
290 CALL TOUCHE
300 GOSUB 2540' regles
310 !
320 !
330 !
340 CLS "BCC" CALL COLOR("0BC")
350 FEU=0 TOUCHE=0 PASS=0
360 !
370 ON NI GOTO 380,390,400
380 NI=.4 GOTO 410
390 NI=.1 GOTO 410
400 !
410 CLS CALL COLOR("1RC")
420 !-------definition oiseau-------
430 CALL CHAR(33,"0102040406060707030 3")
440 CALL CHAR(34,"000000081C3EF8E0C0C0")
450 CALL CHAR(35,"C0E070180C0300000000")
460 CALL CHAR(36,"172C5000000000000000")
470 !-------definition fusil--------
480 CALL CHAR(40,"0000FFFFFFC995000000")
490 CALL CHAR(41,"0000FF00FF0000000000")
500 !----debut sequence jeu--------
510 !----dessin fusil et Pigeon----
520 FOR I=1 TO NVOL
530 LT=INTRND(16)
540 IF LT<6 THEN 530
550 LOCATE (LT,2) PRINT CHR$(40)
560 LOCATE (LT,3) PRINT CHR$(41)
570 PASS=PASS+1
580 GOSUB 1650
590 FLAGT=0
600 CARTOUCHE=0
610 L=INTRND(10) C=INTRND(39)
620 IF C<25 THEN 610
630 !
640 CALL COLOR("1bC")
650 LOCATE (L,C)
660 PRINT CHR$(33)
670 LOCATE (L,C+1)
680 PRINT CHR$(34)
690 LOCATE (L+1,C+1)
700 PRINT CHR$(35)
710 LOCATE (L+1,C)
720 PRINT CHR$(36)
730 CALL KEY1(V1,V2)
740 !
750 IF V2<>0 THEN GOSUB 980
760 IF FLAGT=1 THEN 940
770 !
780 !-------mouvement oiseau--------
790 IF NI=3 THEN 810
800 PAUSE NI
810 CALL COLOR("0bC")
820 LOCATE (L,C) PRINT CHR$(32)
830 LOCATE (L,C+1) PRINT CHR$(32)
840 LOCATE (L+1,C+1) PRINT CHR$(32)
850 LOCATE (L+1,C) PRINT CHR$(32)
860 C=C-1 L=L+.5
870 CALL COLOR("1BC")
880 IF C<15 OR L>15 THEN 930
890 !
900 !
910 GOTO 640
920 !
930 !
940 CALL COLOR("0BC")
950 LOCATE (LT,2) PRINT CHR$(32) LOCATE
    (LT,3) PRINT CHR$(32)
960 CALL COLOR("1BC")
970 NEXT I GOTO 1710'resultat final
980 !----mouvement fusil-------------
990 !
1000 IF V1=32 THEN 1230
1010 CALL COLOR("0BC")
1020 IF V1=128 THEN 1070
1030 !
1040 IF V1=130 THEN 1150
1050 GOTO 1230
1060 !
1070 !------vers le haut----------
1080 LOCATE (LT,2) PRINT CHR$(32)
1090 LOCATE (LT,3) PRINT CHR$(32)
1100 LT=LT-1 CALL COLOR("1RC") IF LT<2
     THEN LT=2
1110 LOCATE (LT,2) PRINT CHR$(40)
1120 LOCATE (LT,3) PRINT CHR$(41)
1130 GOTO 1230
1140 !
1150 !------vers le bas------------
1160 LOCATE (LT,2) PRINT CHR$(32)
1170 LOCATE (LT,3) PRINT CHR$(32)
1180 LT=LT+1 CALL COLOR("1RC") IF LT>20
     THEN LT=20
1190 LOCATE (LT,2) PRINT CHR$(40)
1200 LOCATE (LT,3) PRINT CHR$(41)
1210 GOTO 1230
1220 !
1230 !----- f e u ------------------
1240 IF V1<>32 THEN RETURN
1250 !
1260 IF CARTOUCHE=2 THEN RETURN
1270 CALL EXPLOSION
1280 FEU=FEU+1
1290 GOSUB 1650
1300 CALL COLOR("0RC")
1310 FOR CB=5 TO C LOCATE (LT,CB)
1320 PRINT CHR$(95)
1330 LOCATE (LT,CB-1) PRINT CHR$(32)
1340 LOCATE(LT,CB) PRINT CHR$(32) NEXT CB
1350 CALL COLOR("1BC")
1360 PAUSE .1
1370 IF LT=L OR LT=L+.5 THEN 1440!touche
1380 CALL COUCOU
1390 CARTOUCHE=CARTOUCHE+1
1400 CALL KEY1(V1,V2)
1410 !
1420 IF V2=0 THEN RETURN
1430 GOTO 980
1440 !------- toucher ------------
1450 FLAGT=1
1460 TOUCHE=TOUCHE+1
1470 GOSUB 1650
1480 FOR LC=L+1 TO 20
1490 LOCATE (LC,C) PRINT CHR$(33)
1500 LOCATE (LC,C+1) PRINT CHR$(34)
1510 IF CARTOUCHE=2 THEN RETURN
1520 LOCATE (LC+1,C) PRINT CHR$(36)
1530 !
1540 LOCATE (LC-1,C) PRINT CHR$(32)
1550 LOCATE (LC-1,C+1) PRINT CHR$(32)
1560 LOCATE (LC,C+1) PRINT CHR$(32)
1570 LOCATE (LC,C) PRINT CHR$(32)
1580 CALL COLOR("1BC")
1590 CALL LASER
1600 NEXT LC
1610 LOCATE (21,1) PRINT "
1620 RETURN
1630 I=I+1 RETURN
1640 !
1650 !-----affichage continu-------
1660 !
1670 CALL COLOR("0MG")
1680 LOCATE (22,1) PRINT "PASSAGE=",I,"
     TIR=";FEU,"      TUE=";TOUCHE
1690 CALL COLOR("1BC")
1700 RETURN
1710 !-----resultat final----------
1720 CLS "BGM" CALL COLOR("0MG")
1730 CALL DBLPRT("RESULTAT",12,8)
1740 PRINT PRINT
1750 !
1760 PRINT TAB(11),PASS;" PASSAGES"
1770 PRINT
1780 PRINT TAB(11),FEU," COUPS DE FEU"
1790 PRINT
1800 PRINT TAB(11),TOUCHE," ABATTU(S)"
1810 !
1820 CALL TOUCHE
1830 LOCATE (22,1) PRINT "
1840 CALL COLOR("0bG")
1850 PRINT "[1] AUTRE PARTIE"
1860 PRINT "[2] CHANGER NIVEAU"
1870 CALL REPONSE(R)
1880 IF R<1 OR R>2 THEN 1870
1890 IF R=2 THEN GOSUB 2540
1900 NI=NNI NVOL=NNVOL
1910 GOTO 340
1920 !---s/Prg  regles du jeu----------
1930 CLS "BGB" CALL COLOR("0MG")
1940 CALL DBLPRT("REGLES DU JEU",7,2)
1950 PRINT PRINT PAUSE 1
1960 PRINT "CE JEU NE NECESSITTE QUE L'
   UTILISATION  DU SEUL JOYSTYCK JAUNE"
1970 PRINT PAUSE 1
1980 PRINT "EN UTILISANT :"
1990 PRINT "LA MANETTE-->MONTER OU
     BAISSER LE FUSIL"
2000 PRINT "LES BOUTONS DE TIR-->FEU"
2010 PRINT "LES CHIFFRES-->REPONDRE AU
     CHOIX"
2020 PRINT PRINT PRINT PAUSE 2
2030 PRINT "SANS MANETTE, VOUS POUVEZ
     UTILISER      LE CLAVIER"
2040 PRINT PAUSE 1
2050 PRINT "FLECHES HAUT ET BAS-->
     BOUGENT LE FUSIL"
2060 PRINT "BARRE ESPACE-->FEU"
2070 CALL BLEU CALL TOUCHE
2080 CLS
2090 CALL DBLPRT("REGLES DU JEU",7,2)
2100 CALL COLOR("0bG") PRINT
2110 PRINT "L'OISEAU SE DEPLACE DE
     DROITE A GAUCHE  EN PERDANT DE
     L'ALTITUDE"
2120 PRINT PAUSE 1
2130 PRINT "SON POINT DE DEPART VARIE A
     CHAQUE       PASSAGE"
2140 PRINT PAUSE 1
2150 PRINT "VOTRE FUSIL SE SITUE SUR LA
     GAUCHE DE   L'ECRAN"
2160 PRINT PAUSE 1
2170 PRINT "VOUS POUVEZ LE FAIRE MONTER
     OU DESCENDRE "
2180 PRINT "AFIN DE VISER LE PIGEON"
2190 PRINT PAUSE 1
2200 PRINT "VOUS AVEZ DROIT A DEUX
     CARTOUCHES POUR  CHAQUE PIGEON"
2210 PRINT PAUSE 1 CALL BLEU
2220 CALL TOUCHE
2230 !------choix niveau jeu----------
2240 CLS "BYM" CALL COLOR("0MY")
2250 !
2260 CALL DBLPRT("REGLES DU JEU",7,2)
2270 !
2280 PRINT PRINT
2290 PRINT "VEUILLEZ FAIRE VOTRE CHOIX"
2300 PRINT CALL COLOR("0bY")
2310 PRINT "COMBIEN VOULEZ VOUS DE
     PASSAGES ?        *1 a 9* "
2320 CALL REPONSE(R)
2330 CALL TOC LOCATE (12,35) PRINT
     "[";R;"]"
2340 IF R<1 THEN 2320
2350 NVOL=R NNVOL=R
2360 LOCATE (15,1)
2370 PAUSE 1
2380 PRINT "NIVEAU DE DIFFICULTE ?"
2390 PRINT
2400 PRINT "[1]LENT       [2]MOYEN
     [3]RAPIDE"
2410 !
2420 CALL REPONSE(R)
2430 CALL TOC LOCATE (20,35) PRINT
     "[",R,"]"
2440 IF R>3 OR R<1 THEN 2420
2450 NI=R NNI=R
2460 PAUSE 1
2470 CALL TOC CALL TOC CALL TOC PAUSE 1
2480 CLS "BRB" CALL COLOR("0BY")
2490 CALL DBLPRT("C'EST PARTI !!!",5,10)
2500 PAUSE 2 CALL PHASER CALL PHASER
2510 CALL COLOR("0BC") CLS "BCC"
2520 RETURN
2530 !
2540 !-s/Prg choix regles et niveau jeu-
2550 CLS "BCR" CALL COLOR("0MC")
2560 CALL DBLPRT("VOULEZ VOUS",2,4)
2570 PRINT PRINT
2580 PRINT "[1] VOIR LES REGLES"
2590 PRINT PRINT
2600 PRINT "[2] MODIFIER LE NIVEAU
     DE JEU"
2610 PRINT PRINT
2620 PRINT "[3] FIN DE JEU"
2630 !
2640 CALL REPONSE(R)
2650 IF R<1 OR R>3 THEN 2640
2660 ON R GOTO 1920,2230,2670
2670 !--------- f i n --------------
2680 CALL LINON
2690 CLS "BBG" CALL COLOR("0RY")
2700 CALL DBLPRT("AU REVOIR",11,10)
2710 PAUSE 4
2720 !
2730 CLS "BCC" END
2740 !--------------------------------
2750 !---S/PRG UTILITAIRES------------
2760 SUB TOC
2770 TOC$="0D7C91B2BAB602FC"
2780 CALL SPEECH("L,"&TOC$)
2790 SUBEND
2800 SUB PHASER
2810 PHA$="0E683FC7031EF040043CE0010F78
   C00216B040042C60010F5840031AD08006FE"
2820 CALL SPEECH("L,"&PHA$)
2830 SUBEND
2840 SUB BLEU
2850 CALL COLOR("0bC")
2860 SUBEND
2870 SUB JAUNE
2880 CALL COLOR("0YC")
2890 SUBEND
2900 SUB TOUCHE
2910 LOCATE (22,1)
2920 PRINT "ENFONCER UNE TOUCHE POUR
     CONTINUER"
2930 REM
2940 CALL KEY1(K,S)
2950 IF S<>1 THEN 2940
2960 SUBEND
2970 SUB REPONSE(R)
```

Suite page 69

SPECTRUM

Suite de la page 67

```
1535 PRINT AT a,31; INK 5;"A";AT
 a+1,31; INK 5;"M"
1540 BEEP .02,30: BEEP .02,25
1545 PRINT AT a,31;"I";AT a+1,31
;"I": NEXT a
1550 IF le=5 THEN GO TO 1435
1555 LET sc=sc+100: LET le=le+1:
 LET be=be+1: GO TO 1015
1560 GO SUB 2035: FOR a=255 TO 0
 STEP -5
1565 PRINT AT x,y; INK RND*7;m$;
AT x+1,y;n$
1570 NEXT a: LET be=0
1575 LET li=li-1: IF li=0 THEN G
O TO 1585
1580 GO TO 1015
1585 PRINT AT 11,12; PAPER 2;"Fi
n du jeu"
1590 FOR a=50 TO -50 STEP -5
1595 BEEP .01,a: BEEP .01,0
1600 BEEP .005,-5: NEXT a
1605 PRINT AT 13,10; FLASH 1;"Po
usse sur une touche"
1610 IF sc>hi THEN LET hi=sc
1615 PAUSE 0: PAUSE 0: GO TO 100
5
1620 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: B
RIGHT 1: CLS
1625 PRINT AT 0,0; INK 6; PAPER
2;a$
1630 PRINT AT 0,1;"0000000";AT 0
,24;"0000000"
1635 PRINT AT 0,8-LEN STR$ sc;sc
;AT 0,31-LEN STR$ hi;hi
1640 PRINT #0;AT 0,0; INK 6; PAP
ER 2;a$;AT 1,0;a$
1645 FOR a=1 TO li
1650 PRINT #0;AT 0,a+7; INK 4;"A
"
1655 NEXT a
1660 PRINT #0;AT 0,1;"VIES:"
1665 PRINT #0;AT 0,14;"ROUND:";r
o
1670 PRINT #0;AT 0,24;"SCHEMA:";
le
1675 FOR a=10 TO be
1680 PRINT AT 0,a*2+9; INK 5;"J"
;AT 1,a*2+9;"K"
1685 NEXT a
1690 FOR a=10 TO 21
1695 PRINT AT a,0; INK 6; PAPER
2;a$
1700 NEXT a
1705 PRINT AT 1,31;"J";AT 2,31;"
K"
1710 FOR a=3 TO 7
1715 PRINT AT a,31; INK 5;"I"
1720 NEXT a
1725 LET rp=300: LET rd=0
1730 GO SUB 1720+le*35
1735 IF le=1 THEN LET a=31: GO T
O 1930
1740 LET rh=0: LET mx=19
1745 LET x=8: LET y=0: LET m$="A
": LET n$="B"
1750 RETURN
1755 FOR a=10 TO 12: FOR b=5 TO
25 STEP 5
1760 PRINT AT a,b;"  "; INK 5;"█
"
1765 NEXT b: NEXT a
1770 FOR b=7 TO 27 STEP 5
1775 PRINT AT 10,b; INK 5;"L"
1780 NEXT b: LET ax=29
1785 LET ay=6: RETURN
1790 FOR a=10 TO 19
1795 PRINT AT a,10;b$( TO 11); I
NK 5;"█"
1800 NEXT a
1805 PRINT AT 20,10; INK 5; PAPE
R 2; FLASH 1;f$( TO 12)
1810 LET rp=126: LET rd=8
1815 PRINT AT 10,21; INK 5;"L"
1820 RETURN
1825 GO SUB 1755
1830 FOR a=6 TO 26 STEP 5
1835 PRINT AT 11,a;"N"
1840 PRINT AT 12,a;"O"
1845 NEXT a
1850 LET ax=10
1855 LET ad=-1: RETURN
1860 FOR a=10 TO 19
1865 PRINT AT a,5;b$( TO 21);
1870 PRINT INK 5;"█": NEXT a
1875 PRINT AT 20,5; INK 5; PAPER
 2; FLASH 1;f$
1880 PRINT INK 5;AT 10,26;"L"
1885 LET ax=5: LET ad=1: LET rd=
8
1890 LET rp=128: RETURN
1895 GO SUB 1755
1900 PRINT AT 3,2; INK 6; PAPER
2;a$( TO 28)
1905 PRINT AT 2,1;"S";AT 3,1;"T"
1910 PRINT AT 4,0; INK 6; PAPER
2;"GGG";AT 4,29;"GG"
1915 LET cy=29: LET ax=16
1920 LET by=4: LET bx=ax
1925 RETURN
1930 FOR b=-1 TO 1
1935 PRINT AT 19+b,a; INK 5;"C";
AT 20+b,a;"D"
1940 PAUSE 2
1945 PRINT AT 20+b,a; INK 5;"F"
1950 BEEP .05,b
1955 PRINT AT 19+b,a; INK 6; PAP
ER 2;"G";AT 20+b,a;"G"
1960 LET a=a-1: IF a THEN GO TO
1985
1965 FOR b=21 TO 10 STEP -1
1970 PRINT AT b,a; INK 6; PAPER
2;"G";
1975 PRINT AT b-1,a; INK 5;"B";A
T b-2,a;"A"
1980 BEEP .05,b: NEXT b: GO TO 1
740
1985 NEXT b: GO TO 1930
1990 LET sc=0: LET le=1: LET li=
4
1995 LET a$="": LET b$="": LET f
$=""
2000 FOR i=1 TO 32
2005 LET a$=a$+"G"
2010 LET b$=b$+" ": NEXT i
2015 FOR i=1 TO 22
2020 LET f$=f$+"U": NEXT i
2025 LET be=0: LET ro=1
2030 RETURN
2035 IF ATTR (x+2,y)<>71 THEN RE
TURN
2040 PRINT AT x,y;" ";AT x+1,y;"
"
2045 BEEP .02,-y: LET x=x+1: LET
 y=y+1
2050 PRINT AT x,y;m$;AT x+1,y;n$
2055 GO TO 2035
2060 BORDER 2: PAPER 6: INK 0
2065 CLS : PRINT AT 19,13;"Salut
 !"
2070 PRINT AT 5,10; INVERSE 1;"*
QUASIMODO*"
2075 PRINT AT 9,0;"Touches :"
2080 PRINT AT 11,4;"1 pour la ga
uche"
2085 PRINT AT 12,4;"2 pour la dr
oitre"
2090 PRINT AT 13,4;"0 pour saute
"
2095 PRINT AT 21,1; FLASH 1;"Pre
sse une touche !"
2100 PRINT AT 16,14;"SC"
2105 PRINT AT 17,14;"TE"
2110 PAUSE 10
2115 PRINT AT 17,15;"F"
2120 PAUSE 10
2125 IF INKEY$="" THEN GO TO 210
0
2130 RETURN
2140 REM  CODE HEXADECIMAL
2150 RESTORE : PRINT AT 12,12; F
LASH 1;"UN MOMENT"
2155 FOR a=USR "a" TO USR "u"+7
2160 READ a$: BEEP .01,35
2165 LET h=CODE a$(1)-48
2170 LET h=h-7*(a$(1)>"@")
2175 LET l=CODE a$(2)-48
2180 LET l=l-7*(a$(2)>"@")
2185 POKE a,16*h+l: NEXT a
2190 RETURN
2200 REM  Caracteres graphiques
2210 REM ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU
2215 REM ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU
2220 DATA "38","7C","7E","F4","E
C","C2"
2225 DATA "44","78","FA","FF","7
E","38"
2230 DATA "38","30","30","38","1
C","3E"
2235 DATA "7E","2F","37","43","2
2","1E"
2240 DATA "5F","FF","7E","1C","0
C","0C"
2245 DATA "0C","1C","7C","FC","B
A","BF"
2250 DATA "38","7C","44","C6","3
E","3F"
2255 DATA "3D","FD","1C","7E","4
2","C3"
2260 DATA "FE","FE","FE","00","E
F","EF"
2265 DATA "EF","00","00","00","0
4","C2"
2270 DATA "FF","C2","04","00","0
0","00"
2275 DATA "21","42","FF","42","2
1","00"
2280 DATA "00","00","18","24","2
4","42"
2285 DATA "5A","66","81","91","6
6","18"
2290 DATA "00","00","00","00","0
1","03"
2295 DATA "07","0F","1F","3F","7
F","FF"
2300 DATA "FA","FF","7E","38","3
8","1D"
2305 DATA "0F","07","08","7F","3
E","7F"
2310 DATA "63","36","7F","08","3
E","7B"
2315 DATA "67","7F","36","36","7
6","07"
2320 DATA "3E","6F","73","7F","3
6","36"
2325 DATA "37","70","92","54","3
8","FE"
2330 DATA "38","54","92","00","1
8","18"
2335 DATA "3C","5A","18","18","3
C","18"
2340 DATA "18","3C","74","62","6
2","E4"
2345 DATA "E8","EE","5F","3E","3
C","7E"
2350 DATA "7E","7E","FF","24","0
8","89"
2355 DATA "5A","55","A5","A9","5
2","FF"
```

MONKEY KONG

EXELVISION EXL 100

Jetant son dévolu sur votre fiancée, un ignoble gorille en rut vient d'entrainer celle-ci en haut d'un échafaudage. Délivrer la malheureuse (ou bienheureuse, allez savoir...) vous demandera bien du courage...

Arnaud FRYSON

```
1 CALL INIT
2 ! ********************
3 ! **** MONKEY KONG ****
4 ! *** FRYSON ARNAUD ***
5 ! **** MAI 1986 *******
6 ! ********************
7 CLS "RBB" GOSUB 155
8 DIM L$(23)
9 GOSUB 136
10 FOR I=1 TO 7 HS$(I)="EXELa"&CHR$(I+48) HS(I)=70-(I*10) NEXT I
11 ! ********************************
12 ! *******CARACTERES SPECIAUX*******
13 ! ********************************
14 CALL CHAR(90,"003E32240812263E")
15 CALL CHAR(65,"00186C467E464646")
16 CALL CHAR(66,"00382C2C3C26263E") CALL CHAR(67,"001E32303030323E")
17 CALL CHAR(68,"003824262626263E") CALL CHAR(69,"003E26203820263E")
18 CALL CHAR(70,"003E262038303038") CALL CHAR(71,"001E32303636323C")
19 CALL CHAR(72,"002622263E262626") CALL CHAR(73,"001E0C0808080C1E")
20 CALL CHAR(74,"001E060434342438") CALL CHAR(75,"00242C382C242626")
21 CALL CHAR(76,"002020202030383E") CALL CHAR(77,"00446C544444646C")
22 CALL CHAR(78,"002436362E262622") CALL CHAR(79,"001C26222222261C")
23 CALL CHAR(80,"003C2E262C382020") CALL CHAR(81,"001C2E26222A241A")
24 CALL CHAR(82,"003C2E263C282426") CALL CHAR(83,"001E26201C22323C")
25 CALL CHAR(84,"003E1C0808080808") CALL CHAR(85,"0022223232 3A3A1C")
26 CALL CHAR(86,"003A323232141418") CALL CHAR(87,"0032322A2A3E3222")
27 CALL CHAR(88,"003A32140814323A") CALL CHAR(89,"002626140808 0C0C")
28 CALL CHAR(48,"003C7662424266E3C") CALL CHAR(49,"000C3C3404040461E")
29 CALL CHAR(50,"001C3602060C18323E")
30 CALL CHAR(51,"001C360204023261C") CALL CHAR(52,"000C1C3C64747E0604")
31 CALL CHAR(53,"003E32203C0602361C") CALL CHAR(54,"001E36203C3622361C")
32 CALL CHAR(55,"003E2602040C08080C") CALL CHAR(56,"001C26321C3622361C")
33 CALL CHAR(57,"001C26321E0202261C") CALL CHAR(0,"003C7662424266E3C")
34 CALL CHAR(97,"0000000000000000000") CALL CHAR(98,"0000000000000000101")
35 CALL CHAR(99,"00000F3F63C1CC683032") CALL CHAR(100,"0000F0FCC68333160C4C")
36 CALL CHAR(101,"0000000000000808080") CALL CHAR(102,"0307070F0F1F1F1E1F1F")
37 CALL CHAR(103,"000F90C0F0FFFFFF7F7F") CALL CHAR(104,"00F009030FFFFFFFFEFE")
38 CALL CHAR(105,"C0E0E0F0F0F8F878F8F8") CALL CHAR(106,"0F0F07070301070F1F1F")
39 CALL CHAR(107,"BFCFF7F9FFF9FFF9FFFF") CALL CHAR(108,"FDF3EF9FFF9FFF9FFFFF")
40 CALL CHAR(109,"F0F0E0E0C080E0F0F8F8") CALL CHAR(110,"3F3F3F1F1F0F0F0F7FFF")
41 CALL CHAR(111,"E0C0C0C0C08080") CALL CHAR(112,"07030303030101")
42 CALL CHAR(113,"FCFCFCF8F8F0F0F0FEFF")
43 CALL CHAR(114,"003C3E3C3C3C183C2424") CALL CHAR(115,"3434243C18181818181C")
44 CALL CHAR(117,"3434243CFCFC06060303") CALL CHAR(35,"0000003C7EF3E7CF7E3C")
45 CALL CHAR(43,"00FF412214081422FF") CALL CHAR(91,"00003C7ECFE7F37E3C")
46 CALL CHAR(38,"C3C3CFF3C3C3C3F3CFC3") CALL CHAR(122,"00000000000000000000")
47 CALL CHAR(15,"001F2F6F6E6F060F0909") CALL CHAR(16,"0D0D0D090F0606060607")
48 CALL CHAR(118,"BD3C3C7E666666666E7") CALL CHAR(120,"00183C3C3C3C187EBDBD")
49 CALL CHAR(40,"003C7C3C3C3C183C2424") CALL CHAR(41,"2C2C243C181818181838")
50 CALL CHAR(42,"2C2C243C3F6060C0C0") CALL CHAR(121,"3C3C3C7E6667C3C3C3C3")
51 CALL CHAR(39,"FFFFFFFFFFFFFFFFFF") CALL CHAR(59,"00C381FF81C3FF")
52 CALL CHAR(60,"1C362B2F371B0F070301") CALL CHAR(62,"387CFCFCFCF8F0E0C080")
53 GOSUB 183
54 ! ********************************
55 ! ******** DECORS ****************
56 ! ********************************
57 NRJ=99 LI=0
58 FOR I=1 TO 5 CALL COLOR("1bB") LOCATE (1,1) PRINT RPT$(CHR$(12),40) NEXT I
59 CALL COLOR("1CB") LOCATE (8,2) PRINT RPT$("+",32) LOCATE (9,33)
60 PRINT "+",6)
61 FOR I=1 TO 3 EM=I*4+8 LOCATE (EM,2) PRINT RPT$("+",38) NEXT I
62 FOR I=1 TO 4 CALL COLOR("1WB") LOCATE (I+7,29) PRINT "&" LOCATE (I+11,5)
63 PRINT "&" LOCATE (I+15,35) PRINT "&" NEXT I
64 CALL COLOR("1YB") LOCATE (5,35) PRINT "bcde" LOCATE (6,35) PRINT "f9hi"
65 LOCATE (7,35) PRINT "jklm" LOCATE (8,35) PRINT "noP9"
66 CALL COLOR("1GB") LOCATE (6,4) PRINT CHR$(15) LOCATE (7,4) PRINT CHR$(16)
67 CALL COLOR("1Rb") LOCATE (2,2) PRINT USING"ENERGYa##%";NRJ
68 CALL COLOR("1Mb") LOCATE (2,17) PRINT "LEVELaa";NIV$
69 CALL COLOR("1Gb") LOCATE (2,30) PRINT "LIVESa4"
70 CALL COLOR("1Yb") LOCATE (4,10) PRINT USING"HIGHaSCOREa######";HSC
71 CALL COLOR("1bY") LOCATE (22,5) PRINT USING"SCOREa######";SC
72 CALL COLOR("1YB") LOCATE (17,18) PRINT RPT$(";",16) LOCATE (13,25)
73 CALL COLOR("1MB") LOCATE (Y,X) PRINT "u" LOCATE (Y-1,X) PRINT "r"
74 CALL COLOR("1GbF") LOCATE (22,30) PRINT "aPRETa?a" A$=KEY$
75 CALL COLOR("1BB") LOCATE (22,30) PRINT "aaaaaaa"
76 ! ********************************
77 ! ******PROGRAMME PRINCIPAL********
78 ! ********************************
79 FOR DF=1 TO CVB
80 GOSUB 105
81 FOR LF=1 TO 2
82 CALL KEY1(CC,TT) IF TT=0 THEN GOSUB 117 GOTO 100
83 CALL COLOR("1Rb") NRJ=NRJ-1 LOCATE (2,9) PRINT USING"##%";NRJ
84 IF NRJ=0 THEN 262
85 IF CC=128 AND SEG$(L$(Y-2),X,1)<>"z" THEN Y=Y-2 GOSUB 178 GOTO 91
86 IF CC=129 AND SEG$(L$(Y),X+2,1)<>"z" THEN X=X+2 GOSUB 176 GOTO 91
87 IF CC=130 AND SEG$(L$(Y+2),X,1)<>"z" THEN Y=Y+2 GOSUB 178 GOTO 91
88 IF CC=131 AND SEG$(L$(Y),X-2,1)<>"z" THEN X=X-2 GOSUB 181 GOTO 91
89 IF CC=32 THEN GOSUB 159 GOTO 98
90 GOTO 98
91 CALL POKE(258,180,135)
92 CALL COLOR("1MB") LOCATE (DY,DX) PRINT C1$ PAUSE .00001 LOCATE (DY,DX)
93 CALL COLOR("1WB") PRINT SEG$(L$(DY),DX,1) LOCATE (DY-1,DX)
94 PRINT SEG$(L$(DY-1),DX,1) CALL COLOR("1MB") LOCATE (Y,X) PRINT C3$
95 LOCATE (Y-1,X) PRINT C2$ DX=X DY=Y
96 IF X=5 AND Y=7 THEN NRJ=99 GOSUB 238
97 CALL POKE(259,45)
98 GOSUB 117
99 CALL COLOR("1RB") LOCATE (CY,CX) PRINT "<>"
100 NEXT LF
101 NEXT DF
102 GOSUB 249 GOTO 79
103 STOP
104 ! ********************************
105 ! *******DEPLACEMENT TONNEAUX******
106 ! ********************************
107 CALL COLOR("1BB")
108 FOR I=1 TO 3 LOCATE (BY(I),BX(I)) PRINT "a"
109 BX(I)=BX(I)+D(I)
110 IF CA=35 THEN CA=91 ELSE CA=35
111 IF BX(I)=2 AND BY(I)=11 THEN BY(I)=15 D(I)=2
112 IF BX(I)=38 AND BY(I)=15 THEN BY(I)=19 D(I)=-2
113 IF BX(I)=2 AND BY(I)=19 THEN BY(I)=11 BX(I)=36
114 CALL COLOR("1GB") LOCATE (BY(I),BX(I)) PRINT CHR$(CA)
115 NEXT I RETURN
116 ! ********************************
117 ! *******FAUTE ? ******************
118 ! ********************************
119 FOR I=1 TO 3 ZR=BX(I)+D(I)/2 IF BY(I)=Y AND ZR=X THEN GOSUB 122
120 NEXT I RETURN
121 ! ********************************
122 ! *******FAUTE ********************
123 ! ********************************
124 LI=LI+1 CALL COLOR("1Gb") LOCATE (2,36) PRINT CHR$(52-LI)
125 CALL COLOR("1MBF") LOCATE (Y-1,X) PRINT C2$ LOCATE (Y,X) PRINT C3$
126 DATA 159,.5,159,.5,159,.1,159,.5,133,.25,141,.1,141,.5,159,.4
127 DATA 159,.1,159,.75
128 RESTORE 126 FOR I=1 TO 10 READ AZ,AQ CALL POKE(258,AZ,135) PAUSE AQ
129 CALL POKE(259,45) NEXT I
130 CALL COLOR("1WB") LOCATE (Y,X) PRINT SEG$(L$(Y),X,1) LOCATE (Y-1,X)
131 PRINT SEG$(L$(Y-1),X,1)
132 IF LI>3 THEN GOSUB 262
133 X,DX=5 Y,DY=19 NRJ=99
134 RETURN
135 ! ********************************
136 ! *****DEF. DES DEPLACEMENTS******
137 ! ********************************
138 FOR I=1 TO 6 L$(I)="zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz" NEXT I
139 L$(7)="zzzzaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaazzzzzzzzzzz"
140 L$(8)="zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz&zzzzzzzzzzz"
141 L$(9)="zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz&zzzzzzzzzzz"
142 L$(10)="zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz&zzzzzzzzzzz"
143 L$(11)="zzzzaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa&aaaaaazzzzz"
144 L$(12)="zzzz&zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz"
145 L$(13)="zzzz&zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz"
146 L$(14)="zzzz&zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz"
147 L$(15)="zzzz&aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaazzzzz"
148 L$(16)="zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz&zzzzz"
149 L$(17)="zzzzzzzzzzzzzzzzz!z!z!z!z!z!z!&zzzzz"
150 L$(18)="zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz&zzzzz"
151 L$(19)="zzzzaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa&zzzzz"
152 FOR I=20 TO 23 L$(I)="zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz" NEXT I
153 RETURN
154 ! *********VARIABLES**************
155 BY(1)=11 BY(2)=15 BY(3)=19 BX(1)=20 BX(2)=6 BX(3)=40 D(1)=-2 D(2)=2 D(3)=-2
156 X,DX=5 Y,DY=19 CX=INTRND(11)+5 CY=7
157 RETURN
158 ! ********************************
159 ! *********** SAUT ***************
160 ! ********************************
161 IF SEG$(L$(Y-2),X+1,1)="!"OR Y=7 THEN RETURN
162 CALL COLOR("1WB") LOCATE (Y,X) PRINT SEG$(L$(Y),X,1) Y=Y-1 LOCATE (Y,X)
163 CALL POKE(258,60,132)
164 CALL COLOR("1MB") PRINT "y" LOCATE (Y-1,X) PRINT "x" GOSUB 105
165 CALL COLOR("1WB") LOCATE (Y-1,X) PRINT SEG$(L$(Y-1),X,1) LOCATE (Y,X)
166 CALL COLOR("1MB") PRINT "x" LOCATE (Y+1,X) PRINT "y" GOSUB 117
167 CALL POKE(258,75,132)
168 Y=Y+1 FOR I=1 TO 3 IF X=BX(I)-(D(I)/2)AND Y=BY(I)THEN SC=SC+100 GOSUB 171
169 NEXT I CALL POKE(259,45) RETURN
170 ! ********************************
171 ! *****AFF. SCORE*****************
172 ! ********************************
173 CALL COLOR("1bY") LOCATE (22,11) PRINT USING"######";SC
174 IF SC>=1.E+05 THEN SC=0
175 RETURN
176 ! ********* DROITE ***************
177 C1$="u" C2$="r" C3$="s" RETURN
178 ! ********* IMMOBILE *************
179 C1$="v" C2$="x" C3$="v" RETURN
180 ! ******** GAUCHE ****************
181 C1$="*" C2$="(" C3$=")" RETURN
182 ! ********************************
183 ! **********TITRE*****************
184 ! ********************************
185 CALL COLOR("1GB") LOCATE (4,1) PRINT RPT$(CHR$(30),40)
186 LOCATE (5,1) PRINT RPT$(CHR$(29),40)
187 CALL COLOR("1YBHL") LOCATE (4,9) PRINT "MMOONNKKEEYY  KKOONNGG"
188 LOCATE (5,9) PRINT "MMOONNKKEEYY KKOONNGG"
189 CALL COLOR("1RB") LOCATE (14,2) PRINT RPT$("+",38)
190 PAUSE 2 FOR I=2 TO 18
191 CALL COLOR("1CB") LOCATE (10,I) PRINT "bcde" LOCATE (11,I)
192 PRINT "f9hi" LOCATE (12,I) PRINT "jklm" LOCATE (13,I) PRINT "noP9"
193 FOR MB=10 TO 13 LOCATE (MB,I-1) PRINT "a" NEXT MB NEXT I
194 ! ********************************
195 ! *********** REGLES *************
196 ! ********************************
197 PAUSE 2 A$="DESIREZaVOUSaCONNAITREaLESaREGLESa?" RT=LEN(A$) SB=0
198 FOR I=1 TO RT SB=SB+1 CALL COLOR("1WB") FOR VM=15 TO 20 LOCATE (VM,I+3)
199 PRINT SEG$(A$,SB,1) LOCATE (VM,I+3) PRINT "a" NEXT VM CALL POKE(258,35,132)
200 CALL POKE(258,2*I+35,135) PAUSE .001 CALL POKE(259,45)
201 LOCATE (20,I+3) PRINT SEG$(A$,SB,1) NEXT I
202 CALL KEY1(RS,RU) IF RS<>79 AND RS<>78 THEN 202
203 IF RS<>79 THEN 230
204 CALL COLOR("1bb") FOR I=7 TO 20 LOCATE (I,1) PRINT RPT$("a",40) NEXT I
205 CALL COLOR("1Mb")
206 CALL AF("VOTREaTACHEaCONSISTEaAaDELIVRERaVOTRE",10)
207 CALL AF("FIANCEEaENLEVEEaPARaDONKEYaKONG",11)
208 CALL AF("CELUI-CIaVOUSaJETTEaDESaTONNEAUX",12)
209 CALL AF("AaVOUSaDEaLESaEVITERaENaAPPUYANT",13)
210 CALL AF("SURaFEUaOUaESPACEaaVOUSaGAGNEaALORS",14)
211 CALL AF("100aPOINTSaaLAaSECONDEaDIFFICULTE",15)
212 CALL AF("SERAaLAaSUIVANTE",16)
213 PET$=KEY$
214 CALL COLOR("1bb") FOR I=7 TO 20 LOCATE (I,1) PRINT RPT$("a",40) NEXT I
215 CALL COLOR("1Mb") CALL AF("DUaHAUTaDEaLaECHAFFAUDAGEaVOTRE",10)
216 CALL AF("FIANCEEaVOUSaJETTEaUNaCOEUR",11)
217 CALL AF("SIaCELUI-CIaPARVIENTaAaTOUCHER",12)
218 CALL AF("LEaSOLaALORSaVOUSaPERDEZaUNEaVIE",13)
219 CALL AF("DONCaILaFAUTaFAIREaLEaPLUSaVITE",14)
220 CALL AF("POSSIBLEaPOURaREJOINDREaVOTREaFIANCEE",15)
221 PET$=KEY$
222 CALL COLOR("1bb") FOR I=7 TO 20 LOCATE (I,1) PRINT RPT$("a",40) NEXT I
223 CALL COLOR("1Mb") CALL AF("ATTENTIONaLaENERGIEaBAISSEaET",10)
224 CALL AF("SIaELLEaTOMBEaAaZEROaLAaPARTIEaSE",11)
225 CALL AF("TERMINEaaENFINaSIaVOUSaARRIVEZaA",12)
226 CALL AF("REJOINDREaVOTREaFIANCEEaVOUSaGAGNEREZ",13)
227 CALL AF("500aPOINTS",14)
228 CALL COLOR("1Wb") CALL AF("BONNEaCHANCEa...",16)
229 PET$=KEY$
230 CLS "RBB"
231 CALL COLOR("1CB") LOCATE (10,5) PRINT "AaQUELaNIVEAUaVOULEZ-VOUSaJOUERa?"
232 CALL COLOR("1WB") CALL AF("1a-a2a-a3",12)
233 CALL KEY1(FG,KY) IF FG<>49 AND FG<>50 AND FG<>51 THEN 233
234 CLS "CBB" NIV$=CHR$(FG) CVB=INT(20/VAL(NIV$))
235 RETURN
236 ! ********************************
237 ! ******1 PARCOURS ACHEVE**********
238 ! ********************************
239 CALL POKE(259,45)
240 FOR PK=1 TO 50 SC=SC+10 GOSUB 173 CALL SPEECH("L,0D7C91B2BAB602FC") NEXT
241 CALL COLOR("1MB")
242 LOCATE (Y,X) PRINT "a" LOCATE (Y-1,X) PRINT "a" X,DX=5 Y,DY=19
243 IF CY=8 OR CY=12 OR CY=16 OR CY=20 THEN CU$="+" ELSE CU$="a"
244 CALL COLOR("1CB") LOCATE (CY,CX) PRINT CU$,CU$ CY=7 CX=INTRND(11)+5
245 CALL COLOR("1MB") LOCATE (Y,X) PRINT "u" LOCATE (Y-1,X) PRINT "r" RETURN
246 ! ********************************
247 ! *****DEPLACEMENT COEUR***********
248 ! ********************************
249 IF CY=8 OR CY=12 OR CY=16 THEN CU$="+" ELSE CU$="a"
250 CALL COLOR("1CB") LOCATE (CY,CX) PRINT CU$,CU$ CY=CY+1 DM=INTRND(2)
251 ON DM GOTO 252,253
252 IF CX=6 THEN 254 ELSE CX=CX-1 GOTO 254
253 IF CX=15 THEN 254 ELSE CX=CX+1 GOTO 254
254 CALL COLOR("1RB") LOCATE (CY,CX) PRINT "<>"
255 IF CY=20 THEN GOSUB 122 GOSUB 257 ELSE 256
256 RETURN
257 NRJ=99 CALL COLOR("1CB") LOCATE (CY,CX) PRINT "++" CX=INTRND(11)+5 CY=7
```

Suite page 70

EXELVISION EXL 100

Suite de la page 68

```
2980 PRINT
2990 LOCATE (22,1)
3000 PRINT "VOTRE CHOIX S.V.P."
3010 CALL KEY1(A,B) IF B<>1 THEN 3010
3020 R=A-48
3030 SUBEND
3040 SUB LASER
3050 LAS$(1)="0D9816C301EDE72CB884CBECBD7D88AA6F3A2D041AAF6BDB46407AFDAE3CEAA"
3060 LAS$(2)="1EAA6AB7BE4A7CB86ADC6D37C9E04BE87411B508C04302FE"
3070 LASER$=LAS$(1)&LAS$(2)
3080 CALL SPEECH("L,"&LASER$)
3090 SUBEND
3100 SUB EXPLOSION
3110 EXPL$(1)="0BA02163031B18008D1E139840073A108100F0901E8108040478F08442002"
3120 EXPL$(2)="0570CEBD021108407 04E118840043CE0010F78C00316B080052C2001094080"
3130 EXPL$(3)="0214A0000528"
3140 EXPLOSION$=EXPL$(1)&EXPL$(2)&EXPL$(3)
3150 CALL SPEECH("L,"&EXPLOSION$)
3160 SUBEND
3170 SUB COUCOU
3180 COU$(1)="02882BCD51B69A6855B340F1E16A338903E57699E2A6154B80A9295048153"
3190 COU$(2)="95AA500D0006C4996684D44B84358E125455D1AED646B08325369C584109"
3200 COU$(3)="72B0C4B86321B061A21B49848A77156B82122EDCE31D3F0FF01"
3210 COUCOU$=COU$(1)&COU$(2)&COU$(3)
3220 CALL SPEECH("L,"&COUCOU$)
3230 SUBEND
3240 SUB LINOF
3250 CALL POKE(50850,162,5,45,162,136,45,10) CALL EXEC(50850) SUBEND
3260 SUB LINON
3270 CALL POKE(50850,162,5,45,162,200,45,10) CALL EXEC(50850) SUBEND
3280 SUB INITPLAY
3290 CALL POKE(50688,165,8,6,10) CALL POKE(49156,198,0)
3300 SUBEND
3310 SUB PLAY(NO$,L,D)
3320 FOR I=1 TO LEN(NO$)STEP 2
3330 K=POS("DO.RE.MI.FA.SO.LA.SI.",SEG$(NO$,I,2),1)
3340 P=VAL(SEG$("199176158149133118105",K,3))
3350 CALL POKE(258,P,D+128)
3360 PAUSE L/50
3370 NEXT
3380 CALL POKE(259,0)
3390 SUBEND
3400 SUB DBLPRT(Z$,X,Y)
3410 CALL COLOR("0LH")
3420 K$="" FOR I=1 TO LEN(Z$)
3430 K$=K$&RPT$(SEG$(Z$,I,1),2) NEXT
3440 LOCATE (Y,X) PRINT K$
3450 LOCATE (Y+1,X) PRINT K$
3460 CALL COLOR("0") SUBEND
```

EGNIME

EXELVISION EXL 100

(c'est pas une faute, c'est de l'humour, yuk ! yuk !...)

Tel le célèbre et génial Hercule POIROT, prouvez à tous que vous n'avez pas votre pareil pour résoudre une énigme policière...

Eric GUIGNARD

```
1 !
2 !  **********************
3 !  *****   LE CLUEDO  ****
4 !  **********************
5 !
6 !  **********************
7 !  * FAIT LE 23/11/1985  *
8 !  *                     *
9 !  *  PAR ERIC GUIGNARD  *
10 ! **********************
11 !
12 !
13 ! ***  DATA  ***
14 !
15 RANDOMIZE
16 CALL POKE(50688,165,8,6,10):CALL POKE
(49156,198,0)
17 CALL C
18 IMAGE "############### #############
## #######"
19 DATA 2,6,AAABAAABAFABABAFDABAAA
20 DATA 3,6,ABBBABABAEABBBAEGABABB
21 DATA 4,6,AABBABBBABABABABBABAAA
22 DATA 5,6,ABBBABAJABABABABBBABABB
23 DATA 6,6,AAABAAABABABABABBABAAA
24 DATA 4,29,BC,5,29,BA,6,29,DAFBH,7,
29,EAAG
25 DATA 8,29,IAJ,9,29,IAJ,10,30,KK,11,
30,KK
26 DATA 2,37,DAAF,3,37,ABBA,4,37,ABBA,5,
39,DG,6,38,DG
27 DATA 7,38,A,8,38,A,10,38,A
28 DATA 1,1,10,6,1,16,11,7,12,1,7,7,12,
12,15,7,1,31,8,18
29 DATA 1,1,39,7,2,3,7,8,2,8,16,2,8,20,
5,8,27,2,7,32,8
30 DATA 12,2,6,13,13,3,13,18,5,13,25,4,
14,33,7,20,1,39
31 DATA 2,2,10,2,17,12,19,2,6,19,13,15,
2,33,7,13,33,7,19,33,7
32 DATA 1,1,20,1,7,7,1,12,7,1,16,8,1,22,
8,1,28,8,1,32,4,1,40,20
33 DATA 12,8,2,15,8,6,13,12,7,13,20,7,
13,28,7,7,32,3,11,32,4,16,32,4
34 DATA CUISINE,"DOC EDWARDS",POISON
35 DATA G.SALON,HELLEN,CHANDELIER
36 DATA VERANDA,"MISS BAXTER",COUTEAU
37 DATA BOUDOIR,"COLONEL ARTHUR",ACIDE
38 DATA BUREAU,EVA,POIGNARD
39 DATA SAM,"MR BLONDEL",REVOLVER
40 DATA P.SALON,"SHARA VOLMER",CORDE
41 DATA CAVE,"BOB WOLF",MATRAQUE
42 DATA LABO,AMELIE,"CLE ANGLAISE"
43 DATA WC,"LE GARDE",ELECTROCUTE
44 DATA,"MAITRE D'HOTEL",DROGUE
45 DATA,"VALERIE BLAKE",PENDAISON
46 DATA,"MIKE MILLER",ARSENIC
47 DATA,"ARCHIE SHEPP",GOURDIN
48 DATA,"EVE ROSS",ETRANGLEMENT
49 DATA,"JORDAN ROSS",DEFENESTRE
50 DATA,"ANNE GREY",HYDROCUTION
51 DATA,"BARRY JONES",SCORPION
52 DATA,MADAME,CHUTE
53 DATA,L'INFIRMIERE,BARBITURIC
54 DATA,"STEVE RILEY",CYANURE
55 DATA,"TOM BRADFORD",HACHE
56 DATA,MONSIEUR,SUICIDE
57 !
58 !** GRAPHIQUE **
59 !
60 CALL CHAR(65,"FF00FF00FF00FF00FF00")
61 CALL CHAR(66,"00")
62 CALL CHAR(67,"00000007000F003F00FF")
63 CALL CHAR(68,"05050505151555555555")
64 CALL CHAR(69,"55555515150505010101")
65 CALL CHAR(70,"808080A0A0A8A8AAAAAA")
66 CALL CHAR(71,"AAAAAAAAA8A8A0A08080")
67 CALL CHAR(72,"000000FFAAAAB0A0A0A0")
68 CALL CHAR(73,"05050505050505050505")
69 CALL CHAR(74,"A8A8A8A8A8A8A8A8A8A8")
70 CALL CHAR(75,"F000F000F000F000F0F0")
71 CALL CHAR(76,"AA55AA55AA55AA55AA55")
72 CALL CHAR(100,"7EFFDBDB183C66C3E7FF")
73 CALL CHAR(105,"FF222222FF080808FF22")
74 CALL CHAR(97,"0018183C5A9918244281")
75 CALL CHAR(10,"00000000181800000000")
76 CALL CHAR(11,"00001818000018180000")
77 CALL CHAR(12,"00606000181800060600")
78 CALL CHAR(13,"00666600000000666600")
79 CALL CHAR(14,"00666600181800666600")
80 CALL CHAR(15,"00666600666600666600")
81 !
82 ! ***  LES PHRASES  ***
83 !
84 DIM S$(43)
85 S$(10)="# MONSIEUR A ETE ASSASSINE #"
86 S$(11)="Demasquez son assassin !!!"
87 S$(12)="MAIS attention ...          "
88 S$(13)="L'erreur est FATALE         "
89 S$(14)="     BONNE CHANCE !!!       "
90 S$(15)="LA REGLE (1=OUI/0=NON) :  "
91 S$(16)="LA LISTE (1=OUI/0=NON) :  "
92 S$(17)="OU ETES VOUS                "
93 S$(18)="L'ARME DU CRIME             "
94 S$(19)="L'ASSASSIN                  "
95 S$(20)="AUCUN INDICE                "
96 S$(21)="UN INDICE SEULEMENT !      "
97 S$(22)="2 INDICES C'EST BIEN !     "
98 S$(23)="LIEU DU CRIME     "
99 S$(24)="C'EST SIMPLE, NON !!!  "
100 S$(25)="VIEUX GRIGOU, CHANGEZ DE
PIECE ..."
101 S$(39)="UNE AUTRE PARTIE (1=OUI
/0=NON) ? "
102 S$(42)="JE SAIS QUI A TUE
MONSIEUR, C'EST"
103 S$(43)="L'INDIC A ETE TUE !!!
      "
104 !
105 ! **************************
106 ! ***  PROGRAMME PRINCIPAL  ***
107 ! **************************
108 !
109 K2=9:KL=2:FOR I=1 TO 5:BI(I)=0:L(I)
=0:NEXT:TEMP=6.6
110 DIM C(20,40),M$(23),M1$(23),M2$(23)
111 GOSUB 295:GOSUB 352:GOSUB 309:GOSUB
286
112 CALL COLOR("0M"):LOCATE (22,5):U=15:
GOSUB 233
113 ACCEPT BEEP VALIDATE("01")SIZE(1)NUL
L(0),NA:CALL HROFF:CALL C
114 IF NA=1 THEN GOSUB 266
115 GOSUB 214
116 F(1)=10:D(1)=2:F(2)=19:D(2)=10
117 F(3)=2:D(3)=14:F(4)=2:D(4)=30
118 F(5)=19:D(5)=30
119 FOR I=1 TO N
120 IF L(I)=1 OR TEMP<=0 THEN 177
121 IF Z2=1 THEN 141 ELSE Z2=1
122 CLS "GBB":RESTORE 28:CALL COLOR("0Gb
")
123 FOR J=1 TO 20:LOCATE (J,1):PRINT RPT
$(" ",39):NEXT
124 FOR J=1 TO 5:READ X,Y,M,M1:GOSUB 343
:NEXT
125 FOR J=1 TO 20:READ X,Y,M:GOSUB 331:N
EXT
126 FOR J=1 TO 16:READ X,Y,M:GOSUB 337:N
EXT
127 C(16,36)=3:C(6,39)=5:C(5,39)=5
128 FOR J=17 TO 18:C(J,2)=4:NEXT
129 CALL COLOR("0GB")
130 LOCATE (13,33):PRINT "CUISINE"
131 LOCATE (19,33):PRINT "G.SALON"
132 LOCATE (19,21):PRINT "P.SALON"
133 LOCATE (2,33):PRINT "VERANDA"
134 LOCATE (19,13):PRINT "BOUDOIR"
135 LOCATE (19,2):PRINT "BUREAU"
136 LOCATE (2,2):PRINT "SAM "
137 LOCATE (2,8):PRINT " WC "
138 LOCATE (2,17):PRINT "LABO "
139 LOCATE (2,23):PRINT "CAVE "
140 CALL SPEECH(Z$(3)):PAUSE 1
141 CALL COLOR("1MY"):LOCATE (16,36):PRI
NT "d":CALL COLOR("1WB")
142 FOR J=17 TO 18:LOCATE (J,2):PRINT "A
":NEXT
143 FOR J=5 TO 6:LOCATE (J,39):PRINT "A"
:NEXT
144 IF C(F(I),D(I))=1 THEN CALL COLOR("1
RY") ELSE CALL COLOR("1Rb")
145 LOCATE (F(I),D(I)):PRINT "a"
146 CALL COLOR("0GB"):LOCATE (22,1):PRIN
T RPT$(" ",39)
147 LOCATE (22,5):PRINT N$(I)
148 CALL COLOR("1BW"):! Des
149 FOR J=1 TO RND*10+5:LOCATE (22,22)
150 WE=INT(RND*6)+1:CALL SPEECH(Z$(1))
151 PRINT CHR$(9+WE):NEXT J
152 FOR J=1 TO WE
153 F1(I)=F(I):D1(I)=D(I)
154 B$(J)=KEY$
155 IF B$(J)=CHR$(128)THEN F(I)=F(I)-1
156 IF B$(J)=CHR$(130)THEN F(I)=F(I)+1
157 IF B$(J)=CHR$(131)THEN D(I)=D(I)-1
158 IF B$(J)=CHR$(129)THEN D(I)=D(I)+1
159 IF C(F(I),D(I))=2 THEN CALL SPEECH(Z
$(1)):F(I)=F1(I):D(I)=D1(I)
160 IF C(F(I),D(I))=4 THEN F(I)=6:D(I)=3
8:BI(I)=BI(I)-1
161 IF C(F(I),D(I))=5 THEN F(I)=16:D(I)=
2:BI(I)=BI(I)-1
162 IF C(F1(I),D1(I))=1 THEN CALL COLOR(
"0YY") ELSE CALL COLOR("0bb")
163 LOCATE (F1(I),D1(I)):PRINT " "
164 IF C(F(I),D(I))=1 THEN CALL COLOR("1
RY") ELSE CALL COLOR("1Rb")
165 LOCATE (F(I),D(I)):PRINT "a":NEXT J
166 TEMP=TEMP-.11
167 CALL COLOR("0GB"):LOCATE (21,24):PRI
NT USING"TEMPS= #.##",TEMP
168 IF C(F(I),D(I))<>1 THEN BI(I)=0:GOTO
 173
169 BI(I)=BI(I)+1:IF BI(I)<3 THEN 171 EL
SE CALL COLOR("0MB")
170 LOCATE (22,5):U=25:GOSUB 233:GOTO 17
7
171 TR=INT(RND*100):IF TR>75 AND XW=0 TH
EN GOSUB 392:GOTO 173
172 GOSUB 185:GOSUB 202
173 IF C(F(I),D(I))<>3 THEN 177
174 FOR J=50 TO 52:FOR K=140 TO 145:CALL
 POKE(258,J,K):PAUSE .01
175 NEXT:PAUSE .1:NEXT:CALL POKE(259,0):
GOSUB 214
176 GOSUB 225:GOSUB 202:L(I)=1:GOSUB 361
:IF TEMP=0 THEN CLS
177 NEXT
178 IF TEMP>0 THEN 119 ELSE GOSUB
239:LL=0
179 GOSUB 214:FOR I=1 TO N:CALL
COLOR("0GB")
180 IF L(T(I))=1 THEN LL=LL+1:GOTO 183
181 LOCATE (17,10):PRINT N$(T(I));" TA
SOLUTION"
182 GOSUB 225:GOSUB 202:L(T(I))=1:GOSUB
361
183 NEXT
184 !
185 ! ## QUESTION ##
186 !
187 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (22,5):
U=16:GOSUB 233
188 ACCEPT BEEP VALIDATE("10")SIZE(1)
NULL(0),Q
189 IF Q=0 THEN 193
190 FOR J=1 TO 22:LOCATE (22,1)
191 PRINT USING 18,M1$(J),M2$(J),M$(J)
192 PAUSE 2:LOCATE (22,1):PRINT RPT$("
",39):NEXT:GOTO 187
193 TR=INT(RND*100):IF TR<65 THEN 196
194 LOCATE (22,5):U=17:GOSUB 233
195 LOCATE (22,22):INPUT O$:GOTO 198
196 LOCATE (22,5):U=18:GOSUB 233:LOCATE
(22,22):INPUT O2$
197 LOCATE (22,5):U=19:GOSUB 233:LOCATE
(22,22):INPUT O1$
198 RETURN
199 !
200 !** ANALYSE **
201 !
202 SC=0:IF O$=M$(A(1))THEN SC=SC+1
203 IF O1$=M1$(A(2))THEN SC=SC+1
204 IF O2$=M2$(A(3))THEN SC=SC+1
205 LOCATE (22,5)
206 IF SC=0 THEN U=20:GOSUB 233
207 IF SC=1 THEN U=21:GOSUB 233
208 IF SC=2 THEN U=22:GOSUB 233
209 IF SC=3 THEN GOSUB 375
210 O$="":O1$="":O2$="":RETURN
211 !
212 !** LISTE **
213 !
214 CLS "WBB":CALL COLOR("0YH")
215 FOR K=2 TO 3:LOCATE (K,15):PRINT
"LES INDICES":NEXT
216 CALL COLOR("0WB")
217 FOR K=1 TO 11:LOCATE (K+K2,1)
218 PRINT USING 18,M1$(K),M2$(K),M$(K)
219 NEXT:PAUSE:FOR K=1 TO 11:LOCATE
(K+K2,1)
220 PRINT RPT$(" ",40):NEXT
221 FOR K=12 TO 22:LOCATE (K-KL,8)
222 PRINT USING 18,M1$(K),M2$(K),M$(K)
223 NEXT:K2=4:KL=7:CALL SPEECH(Z$(3))
:PAUSE:RETURN
224 !
225 !** SOLUTION **
226 !
227 CALL COLOR("0CB"):Z2=0
228 LOCATE (18,5):U=23:GOSUB 233:LOCATE
(18,22):INPUT O$
229 LOCATE (19,5):U=18:GOSUB 233:LOCATE
(19,22):INPUT O2$
230 LOCATE (20,5):U=19:GOSUB 233:LOCATE
(20,22):INPUT O1$
231 RETURN
232 !
233 !** LETTRAGE **
234 !
235 FOR H=1 TO LEN(S$(U)):CALL POKE(258
,120,140)
236 PRINT SEG$(S$(U),H,1);:PAUSE
.05:NEXT
237 CALL POKE(258,70,134):PAUSE .05:
CALL POKE(259,45):RETURN
238 !
239 !** FINAL **
240 !
241 FOR J=129 TO 143:CALL POKE(258,50,
J):PAUSE .15:NEXT:CALL POKE(259,0)
242 S$(26)="LE TEMPS D'ENQUETE EST
FINI."
243 S$(27)="VOUS ALLEZ UN A UN DONNER
LE RESULTAT"
244 S$(28)="DE VOS RECHERCHES."
245 S$(29)="C'EST L'EXEL 100 QUI
DONNERA L'ORDRE"
246 S$(30)="DE PASSAGE.":CALL
COLOR("0B")
247 LOCATE (2,2):PRINT RPT$(" ",38):
LOCATE (3,2):PRINT RPT$(" ",38)
248 CALL COLOR("0RH")
249 FOR J=2 TO 3:LOCATE (J,13):PRINT "F
IN DU TEMPS":NEXT:CALL COLOR("0WB")
250 FOR J=10 TO 14:LOCATE (J,2):PRINT
RPT$(" ",38):NEXT
251 LOCATE (21,1):PRINT RPT$(" ",79)
252 FOR J=26 TO 30:LOCATE (J-16,2):U=J:G
OSUB 233:NEXT:CALL COLOR("0G")
253 LOCATE (22,12):PRINT "TAPEZ SUR RETU
RN":PAUSE:CALL SPEECH(Z$(3))
254 T(1)=INT(RND*N)+1:IF N=1 THEN 262
255 T(2)=INT(RND*N)+1:IF T(2)=T(1)THEN 2
55
256 IF N=2 THEN 262
257 T(3)=INT(RND*N)+1:IF T(3)=T(1)OR T(3
)=T(2)THEN 257
258 IF N=3 THEN 262
259 T(4)=INT(RND*N)+1:IF T(4)=T(1)OR T(4
)=T(2)OR T(4)=T(3)THEN 259
260 IF N=4 THEN 262
261 T(5)=INT(RND*N)+1:IF T(5)=T(1)OR T(5
)=T(2)OR T(5)=T(3)OR T(5)=T(4)THEN 261
262 RETURN
263 !
264 !** REGLE **
265 !
266 S$(1)="    EGNIME SE JOUE A CINQ JOU
EURS AU"
267 S$(2)="MAXIMUM."
268 S$(3)="    IL S'AGIT DE TROUVER AVAN
T LES AU-"
269 S$(4)="TRES ET EN TEMPS LIMITE, L'AS
SASSIN, "
270 S$(5)="L'ARME ET LE LIEU DU CRIME."
271 S$(6)="    POUR VOUS DEPLACER UTILIS
EZ LES TABULATEURS."
272 S$(7)="    DES QUE VOUS AVEZ LA SOLU
TION, AL-"
273 S$(8)="LEZ DANS LE GRAND SALON ET TE
LEPHONEZ."
274 S$(9)="      LE PREMIER AURA GAGNE .
.."
275 CLS "RBB":CALL COLOR("0RH"):FOR I=2
TO 3:LOCATE (I,10)
276 PRINT "LA REGLE DE EGNIME":NEXT
277 FOR I=1 TO 2:CALL COLOR("0YB"):LOCAT
E (I+6,1):U=I:GOSUB 233:NEXT
278 FOR I=3 TO 5:CALL COLOR("0W"):LOCATE
 (I+7,1):U=I:GOSUB 233:NEXT
279 LOCATE (14,1):U=6:GOSUB 233
280 FOR I=7 TO 9:CALL COLOR("0Y"):LOCATE
 (I+10,1):U=I:GOSUB 233:NEXT
281 LOCATE (22,10):CALL COLOR("0G"):PRIN
T "TAPEZ SUR RETURN"
282 CALL SPEECH(Z$(3)):PAUSE:RETURN
283 !
284 !** JOUEUR **
285 !
286 FOR I=17 TO 22:LOCATE (I,1):PRINT RP
T$(" ",39):NEXT
287 CALL COLOR("0MH"):FOR I=17 TO 18:LOC
ATE (I,5)
288 PRINT "Nbre DE JOUEURS : ";:NEXT:CAL
L COLOR("0Mb")
289 ACCEPT VALIDATE("12345")SIZE(1)NULL(
1),N
290 CALL COLOR("0MH"):FOR I=17 TO 18:LOC
ATE (I,22)
291 PRINT N:NEXT:CALL COLOR("0Gb")
292 FOR I=1 TO N:LOCATE (20,10):PRINT I;
" -> TON NOM : ";
293 ACCEPT VALIDATE(ALPHA)SIZE(15),N$(I)
:NEXT:RBTURN
294 !
295 !** SON **
296 !
297 Z$(1)="L,0D7C91B2BAB602FC"
298 Z$(2)="0BA02163031B18008D1E139840073
"
299 Z$(2)=Z$(2)&"A108100F0901E8108048047
8F0"
300 Z$(2)=Z$(2)&"84420020570CEBD02110840
704"
301 Z$(2)=Z$(2)&"E118840043CE0010F78C003
16B"
302 Z$(2)="L,"&Z$(2)&"528"
303 Z$(3)="077C312DD46D6F708213EC60072B5
8C10C66308211F4A0072D6841823E9316EAB637"
304 Z$(3)=Z$(3)&"BAD18D6E74A2139DE8443BD
AD18E7634A319CD6846339"
305 Z$(3)="L,"&Z$(3)&"AD18C6634A2118D684
428"
306 RETURN
307 !
308 ! ##  PRESENTATION ##
309 !
310 CLS "GbB":CALL HRON("B",12,4):CALL C
OLOR("0BB")
311 LOCATE (1,1):PRINT RPT$(" ",240):RPT
$(" ",200)
```

Suite page 71

EXELVISION EXL 100

Suite de la page 69

```
258 RETURN
259 ! ********************************
260 ! *******CLASSEMENT****************
261 ! ********************************
262 CALL POKE(259,45):CLS "CBB":IF SC>H
S(7)THEN GOSUB 279
263 FOR T=1 TO 7:IF SC>HS(T)THEN 265
264 NEXT T
265 FOR I=1 TO 7:IF HS$(I)=NAM$THEN IF
SC>HS(I)THEN HS(I)=SC:GOTO 269
266 NEXT I
267 FOR L=7 TO T STEP -1:HS$(L+1)=HS$(L
):HS(L+1)=HS(L):NEXT L:HS$(T)=NAM$
268 HS(T)=SC
269 CALL COLOR("1Wb"):LOCATE (6,5):PRINT
"CLASSEMENTaDESaMEILLEURSaSCORES"
270 CALL COLOR("1WRF"):LOCATE (10,10):NP
TS=14-LEN(HS$(1))
271 PRINT HS$(1);RPT$(".",NPTS);:PRINT
USING"######";HS(1)
272 CALL COLOR("1GB"):FOR Q=2 TO 7:NPT=
14-LEN(HS$(Q)):LOCATE (Q+10,10)
273 PRINT HS$(Q);RPT$(".",NPT);:PRINT
USING"######";HS(Q):NEXT Q
274 HSC=HS(1):PAUSE 10:CLS:GOSUB 183:GO
SUB 155:SC=0:GOTO 55
275 RETURN
276 ! ********************************
277 ! **** INSCRIPTION DU NOM *********
278 ! ********************************
279 ER$="aaaaaaaaaaaaaaaaABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZaaaaaaaaaaaaaa":NX=15
280 CALL COLOR("0MB"):LOCATE (12,1):
PRINT RPT$("*",40)
281 NAM$="":OT=0
282 CALL COLOR("1bR"):LOCATE (16,8)
:PRINT "NAME"
283 CALL COLOR("1Rb"):LOCATE (5,5):PRINT
"VOTREaSCOREaESTaUNaDESa7aMEILLEURS"
284 CALL COLOR("1GB")
285 LOCATE (19,1):PRINT ".......FLECHES.
POUR.SE.DIRIGER.........."
286 PRINT ".............F.POUR.FINIR...
............"
287 PRINT ".....ESPACE.POUR.VALIDER.UNE.
LETTRE....."
288 CALL COLOR("1R"):LOCATE (7,5):PRINT
"INSCRIVEZaVOTREaNOMaS.V.P"
289 CALL COLOR("0YB"):LOCATE (13,20):
PRINT "^"
290 CALL COLOR("1BW"):LOCATE (12,15):
PRINT SEG$(ER$,NX,10)
291 CALL KEY1(RO,KJ):IF KJ=0 THEN 291
292 IF RO=129 AND NX<37 THEN NX=NX+1
293 IF RO=131 AND NX>12 THEN NX=NX-1
294 IF RO=70 THEN CLS:RETURN
295 IF RO=32 THEN 298
296 CALL COLOR("1BW"):LOCATE (12,15):
PRINT SEG$(ER$,NX,10)
297 PAUSE .1:GOTO 291
298 CALL COLOR("1BC"):LOCATE (16,OT+13)
:PRINT SEG$(ER$,NX+5,1):OT=OT+1
299 IF OT=10 THEN CLS:RETURN
300 NAM$=NAM$&SEG$(ER$,NX+5,1)
301 PAUSE .1:GOTO 291
302 RETURN
303 SUB INIT
304 CALL POKE(50850,162,5,45,162,136,45,
10):CALL EXEC(50850)
305 CALL POKE(50688,165,8,6,10):CALL
POKE(49156,198,0):SUBEND
306 SUB AF(GH$,XS)
307 PY=(40-LEN(GH$))/2-1
308 FOR HJ=1 TO LEN(GH$):LOCATE (XS,PY+
HJ):PRINT SEG$(GH$,HJ,1):NEXT HJ
309 SUBEND
```

INVASION

ORIC

Souhaitez à votre façon la bienvenue aux habituels envahisseurs démoniaques de notre galaxie...

Jean-Claude PARODI

```
10 REM:::::::::::::::::::::::::::::
20 REM:::                       :::
30 REM:::   I N V A S I O N     :::
40 REM:::                       :::
50 REM:::POUR ORIC 1 ET ATMOS:::
60 REM:::CHARGEUR HEXADECIMAL:::
70 REM:::PAR JC PARODI 1986 .:::
80 REM:::                       :::
90 REM:::::::::::::::::::::::::::::
95 HIMEM#5000
100 PAPER0:INK7:CLS:PRINT:PRINT
110 PRINT" "CHR$(27)"L UN INSTANT
S.V.P."
115 DOKE#306,#FFFF
120 K=#6FDF:FORA=0TO148
130 READL$:L=1:FORB=0TO32
140 V=VAL("#"+MID$(L$,L,2))
150 POKEK,V:K=K+1:L=L+2:NEXTB,A
160 PING:DOKE#306,#2710
200 GOSUB500:C$=" "+CHR$(27)+"B"
210 PRINTC$" 1 - REGLE DU JEU "
220 PRINT:PRINT
230 PRINTC$" 2 - SAUVEGARDE CODE
"
240 PRINT:PRINT
250 PRINTC$" 3 - JEU "
260 A$=KEY$:INK6:WAIT3
270 IFA$="1"THEN600
280 IFA$="2"THEN700
290 IFA$="3"THEN800
300 INK7:WAIT4:GOTO260
500 INK7:PAPER0:CLS
510 PRINTCHR$(27)"U"
520 PRINTCHR$(27)"U          ";
530 PRINTCHR$(27)"JI N V A S I O
N"
540 PRINTCHR$(27)"U          ";
550 PRINTCHR$(27)"JI N V A S I O
N"
560 PRINTCHR$(27)"U"
570 PRINT:PRINT:PRINT
580 RETURN
600 GOSUB500:PRINT"  REGLE DU JEU
"
610 C$=" "+CHR$(27)+"A":PRINT:PRI
NT
620 PRINTC$"Vous devez detruire l
es vagues"
630 PRINTC$"successives d'envahis
seurs avant"
640 PRINTC$"qu'ils n'envahissent
la Terre."
650 PRINTC$"Pour vous aider, un b
onus d'une"
660 PRINTC$"vie vous est accorde
a 1500, 15000"
670 PRINTC$"et 150000 Points."
680 PRINTC$"Les commandes sont in
scrites dans"
690 PRINTC$"le jeu."
692 PRINT:PRINT
694 PRINT"  RETURN POUR FINIR"
696 A$=KEY$:INK6:WAIT4:IFA$=""THE
NINK7:WAIT4:GOTO696
698 IFASC(A$)<>#0DTHENINK7:WAIT4:
GOTO696
699 GOTO200
700 HIRES:TEXT:CALL#6FDF
710 PRINT:PRINT:PRINT
720 PRINTCHR$(27)"M  RETURN POUR
ENREGISTRER "
730 GETA$:IFASC(A$)<>#0DTHEN730
735 CLS:PRINT:PRINT
737 PRINTCHR$(27)"M  UN INSTANT S
_V_P_"
740 CSAVE"INVASION",A#A800,E#BAFF
 AUTO
750 POKE#2C0,3:TEXT
760 GOTO200
800 CALL#6FDF:CALL#A800
980 DATA A00084008402A9A88501A970
8503A213B1029100C8D0F9E601E603CAD0
F2605555
1000 DATAA20089BB8577A9808576A576
9D0071A5779D80712086ABE8E020D0EEA9
20A2A69D
1010 DATAFF6FCAD0FAA005BEE6B4B9EC
B49D00708810F4A90A8D6A02A900A07F99
00BB8810
1020 DATAFAA009BE64B3B96DB39D00BB
83D0F4A00BBE4EB3B959B39D007288D0F4
2011B3A9
1030 DATA008500A9B88501A924857AA2
082010B020D8A92086AB20D8A92086AB20
86AB2086
1040 DATAABA500D0EAA98C20EEA92011
B3A9008500A9B48501A925857AA2072010
B0A90685
1050 DATA7920DEA92086AB2086AB2086
ABC679D0F0A99C20EEA92011B3A90B8DC0
BC8DE8BC
1060 DATAA2092010B020CCA9E8E8E017
D0F42006AAA97C20EEA94C18A9A9018D1D
BB201BB0
1070 DATAAD1EBBF00EEE1DBBAD22BBCD
1DBB10ED4CDFA8A9018D1DBB2073AB20C7
AD203FAA
1080 DATAF003203BA9EE1DBBAD22BBCD
1DBB10E72011B3A2008E19BB8E1ABBE88E
18BB20D6
1090 DATAAEAD22BB8D1DBB201FADCE1D
BBD0F84CDFA8A201BD3FBB9D3EBBBD48BB
9D47BBBD
1100 DATA51BB9D50BBE8E479F0E930E7
CAAD0CBB9D3FBBAD0BBB9D48BBAD0ABB9D
51BB2011
1110 DATAB3A97C20ABB0A2022010B0A0
102021AC2086ABA0102021AC38A908E579
0A186907
1120 DATA857AAAE015F027A2132010B0
A576857CA577857D2086AB2086ABA01CB1
7C917688
1130 DATAC003D0F7E47AF005CACA4C95
A92010B020CCA92006AA205CAAA97C20EE
A960A004
1140 DATAA95F9176C8C01DD0F960A000
A9089176A004A200A1009176E600C8C47A
D0F56085
1150 DATA01A94885008502A9BC8503A0
00B102910020C3B0D0F760A209A908857B
2010B0C6
1160 DATA7B8A48A67BA024BD51BB20F7
B2BD48BB20F7B2BD3FBB20F7B268AAE8E8
E017D0DB
1170 DATAA024B9E8BC99C0BC88C003D0
F560A20738BD51BBED0ABBBD48BBED0BBB
BD3FBBED
1180 DATA0CBB9003CAD0E8867960A67A
2010B0A004200EAD200EADF0FBC930301F
C95B1020
1190 DATAC93A3006C9411002A920A679
E007D00399C0BC9176C8C01DD0D960C90D
D0E960C9
1200 DATA7FD0E4C004F0CB88A920E007
D00399C0BC91764C66AAA00320FCACAAAD
09032907
1210 DATA8573A8B92BBBC91CD032A900
386A8810FC3D00BBF026A00220FCACF01F
A5730A0A
1220 DATA186572186D09BBA4739923BB
8A0A186D08BB992BBBEAEAEAEAEAEAA908
8578A678
1230 DATABD2ABBC91CF037BC22BBAA20
10B0A9209176E88AA6789D2ABBC91CF021
AA2010B0
1240 DATAB176C9213013C922F0304898
48A000B176AA68A8E009F00A68A9219176
C678D0BC
1250 DATA60A678BD2ABB48A91C9D2ABB
68C91A101E68AABD80724C33ABA91CA678
9D2ABBA9
1260 DATA008D0FBBA920917620C6B24C
35AB68C906F003CE1FBB4C35ABA9008500
18A99F6D
1270 DATA1DBB850160E67AE67AE67A18
A57669208576A57769008577 60A20020EE
B020EEB0
1280 DATA4CEEB0EAEAEAA90D8D9ABBA2
002010B0A0202035AC60EAA204A9209176
C8CAD0FA
1290 DATA60AC09BBAD05BB4820B3AB68
AACA8A10F64C80ABAD17BBF00CAC09BBCC
12BBF032
1300 DATAEE09BB60AC09BBC001F027AE
08BB2010B0AD05BB0A0A1869036D09BBA8
AD07BB0A
1310 DATAAAE8A9209176 2086ABEACA10
F5CE09BB6049018D17BBAE08BB2010B0EE
08BB4CBE
1320 DATAABA200BDC6B49176C8E8E006
D0F5C8AD1DBB4C46ACA200BDCCB49176C8
E8E004D0
1330 DATAF5C8AD0DBB186930917660AD
1CBBD00ACE20BBD02FA92C8D1CBBAA2907
8DA9BB8D
1340 DATAD1BB8D5CBB4A0A0A8D62BBCA
8E1CBBA002BD007099A8BBBD537099D0BB
E8C8C028
1350 DATAD0EE60AD0802297F8D0802C9
1DF00DC904F02CC92CF012C934F01960A9
388D0802
1360 DATAAD0802C99DD0F960AD0EBBC9
01F003CE0EBB60AD0EBBC924F003EE0EBB
60AE0FBB
1370 DATAF00160AC0EBBC8C88C10BBA2
1A8E0FBB60788C0F03AD0C0309EE8D0C03
291109CC
1380 DATA8D0C038E0F03291109EC8D0C
03291109CC8D0C035860A9008572AD0903
2AB002E6
1390 DATA728810F8A57260ADDF02100B
08297F4829008DDF02682860A9008D0ABB
8D0BBB8D
1400 DATA0CBBA9038D06BB8D0DBB8D08
BBA9038D09BBA9048D07BBA9078D05BBA9
088D12BB
1410 DATAA9118D11BBA9288D13BBA9FF
A2049D00BBCA10FA20DDB2A024A204BDCF
B49918BF
1420 DATABDD3B49940BFBDD7B49968BF
88CAD0EA888888C001D0E1A9018D17BB8D
19BFA905
1430 DATA8D41BF8D69BFA9008D0FBBA9
138D0EBB2073ABA000B900BB9100C8C018
D0F6B900
1440 DATABFC9231006C9213002A92091
00C8C090D0ECA9008D62BB8D1CBB60A000
B1009900
1450 DATABBC8C018D0F660EE67BBD003
EE68BBEE69BBD003EE6ABBEE6BBBD003EE
6CBBA267
1460 DATA4CC8B22073AB20C7ADAD0DBB
D001608D1FBBA90D8D80BB20D0AFA9028D
81BBA004
1470 DATA2021ACA0202035ACA207A91C
9D2BBBCA10FA2094ABA9098D80BBA018B1
009900BF
1480 DATAC8C090D0F6EAEAA9038570A9
0685712000B1C671D0F920AAAA20F8B120
4CACAD13
1490 DATABBF013AD0DBBCD1FBBD01DAD
11BBCD08BBF0104C3BAEAD06BBC90C1003
EE06BB4C
1500 DATA32ADA9018D0DBBCE0DBBF00E
20A2ABA90C2007B02094AB4C91ADCE1EBB
20A2ABA9
1510 DATA0D20D8B0A980857A20E4ADC6
7AD0F8A980857A20DCADC67AD0F9A90D85
7B20D4AD
1520 DATAC67AD0F9C67BD0F5A90020D8
B020ECAD4C9BAD555518AD12BB69048D12
BBCE05BB
1530 DATA60A97C207CB0A98C4C6FB08A
38ED08BB4A857F0A186D08BBAA6838ED09
BB4A4A85
1540 DATA7E0A0A186D09BBA8482010B0
20B3AB2086AB68A86820B3ABA67E20C5AF
A67F3D00
1550 DATABB9D00BBCE13BBF05DEC07BB
D014AE07BBBD00BBD00CEE11BBEE11BBCE
07BB4C25
1560 DATAAFAE07BBA9001D00BBCA10FA
857DA57EF017CD05BBD02EAE05BB20C5AF
49FF257D
1570 DATAD02220C9AE4C4FAF057DB018
AE07BB1E00BBCA10FA18AD09BB69048D09
BB20C9AE
1580 DATA4C61AF2005B039A905E57F0A
0A0A0A4820EAAF867918F8686D0ABB8D0A
BBAD0BBB
1590 DATA69008D0BBBAD0CBB69008D0C
BBD820EAAFE479F00FEE0DBBEE1FBBAD0D
BB186930
1600 DATA8DA5BB20D0AF4CECB0A90038
6A18CA10FB49FF60A2002010B0A018AD0A
BB20F7B2
1610 DATAAD0BBB20F7B2AD0CBB20F7B2
60A20338A999EAED0ABB8DF4B4ED0BBBBD
F7B4ED0C
1620 DATABB9003CAD0E860A9018D75BB
8D7BBB4CC6B2BD00718576BD8071857760
20DDB24C
1630 DATAF1ADAE1ABBA001B9D5BB99D4
BB99FCBBC8C01FD0F2BD77B38DF3BB8D1B
BCE8E089
1640 DATAD002A2008E1ABBA003A20620
10B0AD18BBD005A9078D18BB9176CE19BB
D008A903
1650 DATA8D19BBCE18BBE8E019D0DF4C
ECB0207CB0A99C207CB04CD6AE555520AB
B0A9808D
1660 DATA15BB2047B02021B02047B020
0EADC9313004C9393006CE15BBD0E76038
E9308D1E
1670 DATABB8D22BB696860EA8501A948
85008502A9BC8503A000B100910220C3B0
D0F760E6
1680 DATA00E602D004E601E603A502C9
E0D004A503C9BF608D6FBB8D70BB8D71BB
A205A900
1690 DATA9D67BBCA10FA60A206A0FF88
EAEAEAEAD0F9CAD0F6605555555555A900
8D61BBCE
1700 DATA14BBD016AD13BB8D14BBC670
D00CA903857020D1ABA90B8D61BBA670BD
F1B4857A
1710 DATAA25920C8B2AE08BB2010B0A2
00867FBD00BBD00920BEAB20BEAB4C4AB1
2080B120
1720 DATA80B1E67FA67FEC07BB30E3F0
E120E9B238A929ED13BBA8AACAD0FD88D0
F9AD16BB
1730 DATAF014CE16BBD0032071ACAD16
BB8D5BBB290E8D62BBEA60A67FA000BDFB
B49176AC
1740 DATA09BBAD05BB8579BD00BB0A48
B00620B3AB4CA1B120A9B168C67910EE4C
80ABA57A
1750 DATA857BA203A9209176C8A57B91
76E67BC8CAD0F66078AD0C0329118D0C03
A9C08D03
1760 DATA03A9808D0103EAEAEAEAEAAE
0103A9FF8D0303588AA284C99FF00DA2AC
C9BEF007
1770 DATAA2B4C9BDF001608E08026020
BFB12086ACAE0EBBA000AD90BFC909D012
B9DCB49D
1780 DATA90BFB9E1B49DB8BFE8C8C005
D0EEAE0FBBF02838A91EED0FBB8D5DBBAC
10BB2010
1790 DATAB0A9209176CA8E0FBBF00F20
10B0B176C922100AA9229176A2088E63BB
60E00310
1800 DATA57C92B30F7C93B10F3AD1CBB
C9053042C929103E38A92AED1CBB48A200
8E1CBB8E
1810 DATA5CBB2071AC68AAA00420FCAC
F0F9A9008D0FBB18A5728DA9BB69309DA8
BBA9309D
```

Suite page 72

EXELVISION EXL 100

Suite de la page 70

```
312 CALL LINE("W",36,121,1,159):CALL LIN
E("W",284,121,319,159)
313 FOR J=121 TO 159 STEP 2:CALL LINE("W
",36-H1,J,284+H1,J)
314 CALL LINE("Y",93,J,95+H1,J):H1=H1+1.
84:NEXT:CALL COLOR("0CC")
315 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (1,6):PRINT
 RPT$(CHR$(29),31)
316 H1=0:FOR J=1 TO 11:LOCATE (J,5):PRIN
T "I"
317 LOCATE (J,36):PRINT CHR$(31):NEXT
318 CALL COLOR("1RB"):RESTORE 19
319 FOR J=1 TO 5:READ X,Y,ZA$:LOCATE (X,
Y):PRINT ZA$:NEXT
320 CALL COLOR("1bB")
321 FOR J=1 TO 8:READ X,Y,ZA$:LOCATE (X,
Y):PRINT ZA$:NEXT
322 CALL COLOR("1MB")
323 FOR J=1 TO 8:READ X,Y,ZA$:LOCATE (X,
Y):PRINT ZA$:NEXT:CALL COLOR("1C")
324 FOR J=8 TO 11:LOCATE (J,10):PRINT "A
AAJ":NEXT
325 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (16,1):PRIN
T RPT$(CHR$(92)&CHR$(47),20)
326 IF SZ=1 THEN RETURN
327 LOCATE (18,7):CALL COLOR("0Mb"):U=10
:GOSUB 233:CALL COLOR("0Yb")
328 FOR J=11 TO 14:LOCATE (20,9):U=J:GOS
UB 233:NEXT:CALL SPEECH(Z$(3))
329 PAUSE:RETURN
330 !
331 ! ** TRAITS HORIZONTAUX **
332 !
333 CALL COLOR("1WR"):LOCATE (X,Y)
334 PRINT RPT$(CHR$(105),M)
335 FOR K=0 TO M-1:C(X,Y+K)=2:NEXT:RETUR
N
336 !
337 ! **  TRAITS VERTICAUX **
338 !
339 FOR K=X TO X+M-1:LOCATE (K,Y)
340 PRINT CHR$(105)
341 C(K,Y)=2:NEXT:RETURN
342 !
343 ! ** INTERIEUR DES PIECES  **
344 !
345 FOR J1=1 TO M1:CALL COLOR("0YY")
346 LOCATE (X+J1,Y+1):PRINT RPT$(" ",M):
NEXT
347 FOR J1=1 TO M1:FOR K=1 TO M
348 C(X+J1,Y+K)=1:NEXT:NEXT:RETURN
349 !
350 !** CHOIX **
351 !
352 RESTORE 34:FOR I=1 TO 23
353 READ M$(I),M1$(I),M2$(I):NEXT
354 A(1)=INT(RND*10)+1
355 A(2)=INT(RND*23)+1
356 IF A(2)=23 THEN A(3)=23:RETURN
357 A(3)=INT(RND*23)+1
358 IF A(3)=23 THEN A(2)=23
359 RETURN
360 !
361 ! **  PERDU  **
362 !
363 PAUSE .1:CALL SPEECH(Z$(2)):LL=LL+1
364 LOCATE (17,1):PRINT RPT$(" ",239)
365 IF LL<N THEN PAUSE .1:RETURN
366 GOSUB 212:CALL COLOR("0CB")
367 LOCATE (18,5):U=23:GOSUB 233
368 LOCATE (18,22):PRINT M$(A(1))
369 LOCATE (19,5):U=18:GOSUB 233
370 LOCATE (19,22):PRINT M2$(A(3))
371 LOCATE (20,5):U=19:GOSUB 233
372 LOCATE (20,22):PRINT M1$(A(2))
373 LOCATE (22,5):U=24:GOSUB 233:CALL CO
LOR("0MB"):LOCATE (22,5):U=39:GOSUB 233
374 ACCEPT VALIDATE("10")SIZE(1)NULL(0),
Q:IF Q=1 THEN 109 ELSE END
375 !
376 ! ***   GAGNE   ***
377 !
378 FOR J=129 TO 143:CALL POKE(258,50,J)
:PAUSE .15:NEXT:CALL POKE(259,0)
379 SZ=1:GOSUB 308
380 S$(31)="BRAVO !!! ":S$(32)=" TU ES D
IGNE DE HERCULE POIROT."
381 S$(33)=" A BIEN TUE MONSIEUR."
382 S$(34)="MOBILE DU CRIME  ":S$(35)="
DETTE DE JEU"
383 S$(36)="CRIME PASSIONNEL":S$(37)="VE
NGEANCE PERSONNELLE":SX=INT(RND*3)+1
384 CALL COLOR("0Mb")
385 LOCATE (17,5):U=31:GOSUB 233
386 IF TEMP=0 THEN PRINT N$(T(I)) ELSE P
RINT N$(I)
387 U=32:GOSUB 233
388 LOCATE (19,1):PRINT M1$(A(2));:U=33:
GOSUB 233:CALL COLOR("0Wb")
389 LOCATE (20,1):U=34:GOSUB 233:U=34+SX
:GOSUB 233:CALL COLOR("0Gb")
390 LOCATE (22,5):U=39:GOSUB 233
391 ACCEPT VALIDATE("01")SIZE(1)NULL(0),
Q:IF Q=1 THEN GOTO 108 ELSE END
392 !
393 ! ** EXEL 100 **
394 !
395 LOCATE (22,5):TR=INT(RND*100)
396 IF TR>35 THEN 398 ELSE U=42:GOSUB 23
3:XW=1:PAUSE .1:CALL SPEECH(Z$(2))
397 PAUSE .5:LOCATE (22,5):U=43:GOSUB 23
3:RETURN
398 TR=INT(RND*22)+1:IF TR=A(2)THEN 398
399 TR1=INT(RND*22)+1:IF TR1=A(2)THEN 39
9
400 IF TR1=TR THEN 399
401 S$(38)="LORS DU MEURTRE, ":S$(40)="
ET ":S$(41)=" ETAIENT ENSEMBLE    "
402 CALL COLOR("0CB"):LOCATE (22,1):U=38
:GOSUB 233:PRINT M1$(TR):PAUSE .5
403 LOCATE (22,1):U=40:GOSUB 233:PRINT M
1$(TR1);:U=41:GOSUB 233:PAUSE 1
404 LOCATE (22,1):PRINT RPT$(" ",39):RET
URN
405 !
406 SUB C
407 !
408 CALL POKE(50432,162,5,45,162,136,45,
10,162,5,45,162,200,45,10)
409 CALL EXEC(50432)
410 SUBEND
```

GAZON-MAN

ORIC

En usant intelligemment de votre bruyant outil à roulettes, profitez des vacances pour tondre votre gazon...

Philippe GERIC

```
 0 'GAZON-MAN PREFERE ORIC 'ATMOS'
, ESSAYEZ, VOUS VERREZ, C'EST CE Q
U'IL AIME.
 1 'GERIC PHILIPPE A FINI SA CREAT
ION LE 10 JUIN 1986 (INTERESSANT N
ON !...).
 2 'RECHERCHE TOUT DOCUMENT  SUR L
ES KANGOUROUS, CE N'EST PAS UNE BL
AGUE, MERCI.
 3 PAPER2:INK0:TEXT:N=0:GOSUB20000
 6 GOSUB57000:GOSUB49000
 8 T=1:PGT=30:POKE#1A,#60:V=3:SC=0
 9 CLS:PLOT10,13,142:PLOT10,14,142
:PLOT13,13,"TABLEAU ":PLOT22,13,ST
R$(T)
 10 PLOT13,14,"TABLEAU ":PLOT22,14
,STR$(T)
 11 GOSUB53000
 12 PRINTCHR$(17):WAIT300:CLS
 13 GOSUB10000
 14 IFG=1THENPLAY6,4,3,40
 15 X=20:Y=13
 16 PLOT20,13,225
 17 GETA$
 18 IFSC>650THENGOTO52000
 19 IFG=1THENPLAY6,4,3,40
 20 IFPEEK(#208)=156THENN=1
 30 IFPEEK(#208)=172THENN=2
 40 IFPEEK(#208)=180THENN=3
 50 IFPEEK(#208)=188THENN=4
 51 IFA$="A"THENSTOP
 60 ONNGOTO1000,2000,3000,4000
 70 GOTO10
 1000 IFSCRN(X,Y-1)=32THENSC=SC+1
 1005 Y=Y-1
 1010 IFY<1THENY=25:PLOTX,1,126
 1015 PLOTX,Y+1,126
 1020 IFSCRN(X,Y  )=96THENGOTO5000
 1035 PLOTX,Y,225
 1040 IFPEEK(#208)=172ORPEEK(#208)
=180ORPEEK(#208)=188THENGOTO17ELSE
GOTO1000
 2000 IFSCRN(X-1,Y)=32THENSC=SC+1
 2005 X=X-1
 2010 IFX<3THENX=38:PLOT3,Y,126
 2015 PLOTX+1,Y,126
 2020 IFSCRN(X  ,Y)=96THENGOTO5000
 2035 PLOTX,Y,228
 2040 IFPEEK(#208)=156ORPEEK(#208)
=180ORPEEK(#208)=188THENGOTO17ELSE
GOTO2000
 3000 IFSCRN(X,Y+1)=32THENSC=SC+1
 3005 Y=Y+1
 3010 IFY>25THENY=1:PLOTX,25,126
 3015 PLOTX,Y-1,126
 3020 IFSCRN(X,Y  )=96THENGOTO5000
 3035 PLOTX,Y,226
 3040 IFPEEK(#208)=156ORPEEK(#208)
=172ORPEEK(#208)=188THENGOTO17ELSE
GOTO3000
 4000 IFSCRN(X+1,Y)=32THENSC=SC+1
 4005 X=X+1
 4010 IFX>38THENX=3:PLOT38,Y,126
 4015 PLOTX-1,Y,126
 4020 IFSCRN(X  ,Y)=96THENGOTO5000
 4035 PLOTX,Y,227
 4040 IFPEEK(#208)=156ORPEEK(#208)
=172ORPEEK(#208)=180THENGOTO17ELSE
GOTO4000
 5000 FORI=0TO40 :PLAY0,2,4,I:WAIT
3:NEXT:PLAY0,0,0,0
 5002 V=V-1:IFV> 0THENGOTO15
 5003 IFT>1THENGOSUB55000
 5004 PLOT5,23,"SCORE :":PLOT16,23
,STR$(SC)
 5005 PLOT3,26,"VOUS AVEZ PERDUS..
."
 5010 POKE#24E,32
 5015 POKE48036,67:POKE48037,65:PO
KE48038,80:POKE48039,83
 5020 PRINTCHR$(6)
 5030 PRINTCHR$(17)
 6000 PRINT    "VOULEZ-VOUS REJOUE
R (O/N)"
 6002 CALL#C5E8
 6005 IFPEEK(#208)=149THENGOTO8
 6006 IFPEEK(#208)=130THENGOSUB580
00
 6010 IFPEEK(#208)<>136THENGOTO600
2
 6015 CALL#F8D0
 6016 N=1
 6020 CLS:PAPER0:INK2
 6025 PRINTCHR$(17)
 6026 PRINTCHR$(6)
 6030 PLOT15,14,96:PLOT14,14,6:PLO
T17,14,"GERIC PHILIPPE"
 6040 PLOT20,16,"JUIN 1986.":PLOT1
9,16,17:PLOT31,16,16
 6050 PLOT5,24,"TOUT REPRODUCTION
INTERDITE Y"
 6060 PLOT5,25,"COMPRIS L'URSS.":P
LOT4,24,4:PLOT4,25,4
 6070 GOSUB54000
 6080 PRINTCHR$(17)
 6081 PRINTCHR$(6)
 7000 END
 10000 FORI=1TOPGT
 10010 U=INT(RND(1)*35)+3
 10020 H=INT(RND(1)*24)+1
 10030 PLOTU,H,96
 10035 NEXT
 10036 POKE#24E,1
 10037 PRINTCHR$(6)
 10038 FORI=48000TO48039:POKEI,32:
NEXT
 11000 FORI=0TO26:PLOT2,I,126:PLOT
39,I,126:NEXT
 12000 FORI=2TO39:PLOTI,0,126:PLOT
I,26,126:NEXT
 19000 RETURN
 20000 FORI=46856TO46887
 20010 READA:POKEI,A:NEXT
 20100 FORI=46848TO46849:READA:POK
EI,A:NEXT
 21000 RETURN
 30000 DATA30,51,63,33,30,33,33,30
,30,33,33,30,33,63,51,30,0,27,39,3
7,37,39,27
 30010 DATA0,0,54,57,41,41,57,54,0
 30020 DATA30,45,63,51,51,63,45,30
 49000 CLS
 49999 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRI
NT:PRINT:PRINT:PRINT
 50000 PRINT" VOULEZ-VOUS LE BRUIT
 DE LA TONDEUSE A"
 50010 PRINT"  GAZON (O/N) ?"
 50020 CALL#C5E8
 50030 IFPEEK(#208)=149THENG=1:RET
URN
 50040 IFPEEK(#208)<>136THENGOTO050
020
 50050 G=0
 51000 RETURN
 52000 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
"    BRAVO VOUS GAGNEZ UNE VIE"
 52005 V=V+1:PRINTCHR$(6)
 52010 PRINT:PRINT"     IL VOUS RES
TE ";V;" VIES."
 52020 PRINT:PRINT"    BONNE CONTI
NUATION....."
 52025 GOSUB54000
 52050 PGT=PGT+10:SC=0
 52060 T=T+1:PRINTCHR$(17)
 52070 GOTO9
 53000 FORI=10TO25:PLOTI,11,146:PL
OTI,16,146:NEXT
 53010 PLOT10,12,146:PLOT10,15,146
:PLOT25,11,146:PLOT25,12,146:PLOT2
5,13,146
 53020 PLOT25,14,146:PLOT25,15,146
:PLOT25,16,146
 53500 RETURN
 54000 IFN<>1THENGOSUB56000
 54160 FORU=1TO100
 54170 M=INT(RND(1)*10)+1
 54180 PLAY0,2,4,M
 54190 WAIT15
 54200 NEXT
 54210 PLAY0,0,0,0
 54270 RETURN
 55000 T=T-1:SC=SC+(T*650)
 55010 RETURN
 56000 PLOT15,20,"C'EST UNE MUSIQU
E EXCLU-"
 56001 PLOT13,22,"SIVE, OFFERTE PA
R L'AUTEUR."
 56050 RETURN
 57000 CLS:TEXT:PAPER0:INK2:PRINT:
PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  VOULEZ-
VOUS LA REGLE DU JEU (O/N) ?"
 57001 PRINTCHR$(17)
 57005 PAPER2:INK0
 57010 CALL#C5E8
 57020 IFPEEK(#208)=136THENRETURN
 57030 IFPEEK(#208)<>149THENGOTO057
010
 57035 FORI=48035TO48039:POKEI,32:
NEXT
 57040 CLS:PRINT:PRINTCHR$(27)"N
     REGLES DU JEU"
 57050 PRINTCHR$(27)"N       REGLE
S DU JEU"
 57060 PLOT3,1,1:PLOT3,2,1
 57070 PRINT:PRINT:PRINT" VOUS ETE
S MAD MAX LE JARDINIER, ET ":PRINT
 57080 PRINT" ETES REPRESENTES PAR
 VOTRE TONDEUSE :"
 57090 PLOT10,9,225:PLOT10,11,226:
PLOT10,13,227:PLOT10,15,228
 57095 FORI=10TO14STEP2:PLOT5,I,"O
U":NEXT
 57096 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRI
NT:PRINT:PRINT
 57100 PRINT:PRINT:PRINT" VOTRE BU
T :   TONDRE LA PELOUSE."
 57110 PRINT:PRINT"POUR VOUS DIRIG
ER, VOUS N'AVEZ QU'A"
 57120 PRINT:PRINT"VOUS SERVIR DES
 FLECHES."
 57130 PRINT:PRINT" A CHAQUE TABLE
AU FINI VOUS GAGNEZ UNE":PRINT:PRI
NT"VIE"
 57140 PLOT15,26,"APPUYEZ SUR LE '
O'"
 57150 CALL#C5E8
 57160 IFPEEK(#208)<>149THENGOTO057
150
 57170 CLS:PRINT:PRINT"   SUITE :"
 57180 PRINT:PRINT:PRINT"VOUS GAGN
EZ DONC UNE VIE PLUS LE DROIT"
 57190 PRINT:PRINT"D'ECOUTER UNE J
OLIE MELOPEE DE MON CRU"
 57200 PRINT:PRINT" AU FAIT, VOUS
AVEZ FINI UN TABLEAU,"
 57210 PRINT:PRINT" LORSQUE VOUS A
VEZ TONDU 650 CARRES."
 57220 PRINT:PRINT" DERNIERE RECOM
MANDATION, ESSAYEZ D'"
 57230 PRINT:PRINT" EVITER LES ";C
HR$(96);" ET AUTRES ";CHR$(96);"."
 57240 PLOT15,26,"APPUYEZ SUR LE '
N'"
 57250 CALL#C5E8
 57260 IFPEEK(#208)=136THENGOTO0575
00
 57270 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
"VOUS ETES NULS, ON VOUS DIT D'APP
UYER"
 57280 PRINT:PRINT"SUR LE 'N' ET V
OUS APPUYEZ AILLEURS."
 57290 PRINT:PRINT"CA PROMET."
 57300 GOTO57240
 57500 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
:PRINT" CECI VOUS EST OFFERT PAR L
A MAISON."
 57501 PRINTCHR$(17)
 57510 PRINT:PRINT" ON DIT 'MERCI
MONSIEUR'."
 58000 FORI=1TO50
 58010 M=INT(RND(1)*20)+10
 58020 PLAY6,2,6,M:WAIT15:NEXT
 58035 PLAY0,0,0,0
 58040 RETURN
```

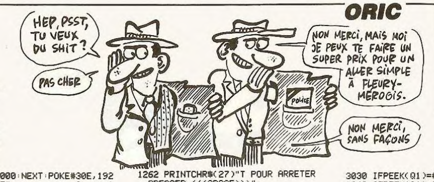
ORIC

Suite de la page 71

```
 1820 DATAA9BB9DAABB0672A9502089AF
C672D0F7A9288D16BB6048984BA0008C0F
BBB176C9
 1830 DATA09D00A69A868AABD80729176
604CE0AE555555A26FA0009A48BD00BBAA
20D6AC68
 1840 DATAAAE8C8C00ED0EF60EAA21B20
10B020E9B2CA10F760A027A920917688D0
FBA90991
 1850 DATA766048290F1869309176684A
4A4A4A8818693091768860EAEAEAEAEA20
DDB2A200
 1860 DATA2010B0A990A0019176A02791
76E8E01AD0EEA9178D81BB8D69BFA9148D
AABB8DD2
 1870 DATABB8DFABB8D22BCA9058DD3BB
8DFBBBA90B8DD4BB8DFCBB60A3A4A5A6A7
A8A9AADB
 1880 DATADCDD2728292A5B5C5D5C2020
20595A5F606E76777879FF7F0158784710
10104845
 1890 DATA42444F47494349454C205052
4553454E5445205F205F205F2020202020
49204E20
 1900 DATA56204120532049204F204E20
202020205F205F205F20554E204A455520
504F5552
 1910 DATA204F5249432031204554204
1544D4F532041535345D424C4520504152
204A5F43
 1920 DATA205041524F4449205F202042
4F4E4E45204348414E4345205F205F205F
20202020
 1930 DATA20202031204120382 05F5F5F
5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F20504F55
52204A4F
 1940 DATA55455243555253455522047
41554348452 05F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F
20474155
 1950 DATA434845435552534555522042
4153205F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F
2044524F
 1960 DATA4954454553504143452 05F5F
5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F
5F5F5F20
 1970 DATA5449525020 5F5F5F5F5F5F5F
5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F5F
5F205041
 1980 DATA555345564F555320504F5556
455A205554494C4953455220554E204A4F
59535449
 1990 DATA434B5F4A4F55455552564945
53232424252424242424262624092 03D20
09093C3E
 2000 DATA400928292A7B7C7D2B2D2F2C
2E3A5F41231449990001140706040402 00
00000000
 2010 DATA000000000000C12120C00000C
0C1E0C0C1E3F0C04081010202121200000
003F2D3F
 2020 DATA2D3308040202012121011010
0804000000001E0C000000000000020204
08000000
 2030 DATA003F07000000000001073F3F
0F0319263038 3C3E3C382000000F1F0F07
00000000
 2040 DATA3C3F3F3F000000000000383F
00000000000103040403050A1E3F3F0C0C
33331200
 2050 DATA20301010383 81C1418103800
0000000C0000000000000000C0E00000000
00001F20
 2060 DATA23242424243F003F001E21
211E3E01310909090909242 3201F000000
00003F00
 2070 DATA3F0000000000931013E000000
00001C2222221C0805000000000001E2133
000E1111
 2080 DATA110E042803010000000000000
2D2D211E000000003020000000000000001
0204040A
 2090 DATA09090A0000003F2D3F213320
10080814242414040402010000000001E0C
00000000
 2100 DATA0000008081020000000000F1F
0F01000000003F3F3F0C12120C3C3E3C
20000000
 2110 DATA00010F1F0F000000003F3F3F
3F000000000203C3E3C000000000010204
0402050A
 2120 DATA1E3F1E0C0C12211200201008
08102814141810380000000000C0000000
0000000A
 2130 DATA06070000000000000F101112
121212003F003F001E1E00003C02221212
12121110
 2140 DATA0F0000000003F003F000000
000022023C00000000000E1111110E0405
03000000
 2150 DATA00001E213F1C2222221C0828
300100000000000002D213F0000000000
20000000
 2160 DATA0000000000000101020202 02
122112120C0C0C0C000020201010101001
01000000
 2170 DATA000000121221120000000020
20000000000000070F1F0F070100003F3F
3F3C3026
 2180 DATA19073F380000000020380000
073F000000000F3F3F3F000000003C3E3C
38000000
 2190 DATA00000103040407070E1E3F3F
0C0C33331200203008083028140C1C0000
00000000
 2200 DATA0C000000000000000000A060207
000000003F00070808090908 3F003F003F
00003F3F
 2210 DATA00380404242404080 7003F00
000000003F003F00000000004380 03F0000
00000102
 2220 DATA020201010101330C0C0C333F
213F2010101020202020010000000000000
002D2121
 2230 DATA1E0000000002000000000000
00380C0C060C0C38002A152A152A152A15
3F3F3F3F
 2240 DATA3F3F3F3F084142430B202020
2020203035302020082 0595A5B0B5F5F5F
5F5F2030
 2250 DATA3130200844454 60B5F5F5F5F
5F203035302020082 05C5D5E0B5F5F5F5F
5F203031
 2260 DATA30200847484 90B2020202020
20303430202009202B2D2F0B5F5F5F5F5F
20313030
 2270 DATA20084A4B4C0B5F5F5F5F5F20
30343020200920 2C2E3A0B5F5F5F5F5F20
31303020
 2280 DATA084D4E4F0B2020202020203 0
33302020202020200B202020202020 20
41202008
 2290 DATA5051520B5F5F5F5F5F203033
3020202020202020202020202020202041
20200853
 2300 DATA54550B202020202020303230
20202020202020 0B2020202020203530 30
20085657
 2310 DATA580B5F5F5F5F5F2030323020
202020202020 0B2020202020203530302 0
00000000
 2320 DATA000000000000C12120C0000
0C0C1E0C0C1E3F0C000103070F1F3F3F3F
3F21213F
 2330 DATA3F3F3F002030383C3E3F3F00
1E1E121E1E1E00000102050A172F152A15
21012A3F
 2340 DATA3F150000201028343A152A01
200120012015A0000000000071F27100C03
00000000
 2350 DATA00000000C3F3FFF3F3F0021
1E0000000000000000000383E393E22262A
32223E00
 2360 DATA080808080808080 03E02023E
20203E003E02020E02023E002020202024
3E04003E
 2370 DATA20203E02023E003E20203E22
223E003E02020202020 03E22223E2222
3E003E22
 2380 DATA223E02023E00020C30000000
000000000000000000000010F1F0F000000
0000000C
 2390 DATA0C0C0C1E1E3F3F3F3F000000
0000000000000000000203C3E3C00000000
3E22223E
 2400 DATA222222003C24243E22223E00
3E2020202003E003C222222222 23C003E
20203820
 2410 DATA203E003E20203820202 0003E
2020262223E00222222 3E222222001C08
08080808
 2420 DATA1C0002020222222 23E002424
2838242222002020202020203E0022362A
22222222
 2430 DATA0022322A2622222 2003E2222
222223E003E22223E202020003E222222
26263E00
 2440 DATA3E22223E242222003E22203E
02223E003E080808080808002222222222
223E0022
 2450 DATA22222222140800222222 22A
3622002222140814222200222223E0808
08003E02
 2460 DATA04081020 3E000000000000002
050600012001221120000000000000 2810
280F0F0F
 2470 DATAFFFFFFFFFF000000000000606
00555555555555555555555555555555555
55555555
```

DOP'ORIC

ORIC



Le seul cas où la "dope" a du bon...

Pascal CLOCHARD

Mode d'emploi :
Ce programme en langage machine ajoute à votre ORIC quelques nouvelles fonctions directement accessibles par le Basic. Vous pourrez ainsi facilement créer des séquences animées ou simuler des SPRITES. Toutes les indications nécessaires sont incluses ainsi qu'une démonstration.

```
 40 TEXT:CLS:POKE618,10:PAPER0:INK
1:CLEAR:RELEASE:HIMEM#73FF
 50 A1$=CHR$(4):A2$=CHR$(27)
 60 FORI=1TO5:A3$=A3$+CHR$(10):NEX
T
 70 PRINTA3$A1$,SPC(12)A2$;"JDOP'
ORIC"A1$
 75 PRINTA3$SPC(7)A2$"BPascal CLOC
HARD 1986"
 76 PRINTA3$A2$"LIMPLANTATION DU M
ACHINE,PATIENTER..."
 99 REM
 100 REM IMPLANTATION
 110 S=0:D=#93A0:F=#9796:T=130921:
H$="#":A1=17:A2=21:S$=" "
 112 IFPEEK(D)=#A8THENCLS:GOTO190
 115 POKE#30E,64
 116 PLOT3,21,7
 120 FOR C=D TO F
 130 READ O$:O=VAL(H$+O$)
 140 POKEC,O
 150 S=S+O
 155 PLOTA1,A2,STR$(F-C)+S$
 160 NEXT
 161 POKE#30E,192
 165 IFS<>TTHENPOKE#93A0,0
 170 IFS<>TTHENPING:PRINTA3$"ERREU
R DANS VOS DATAS.VERIFIEZ !":WAIT2
00:LIST60000-
 175 DOKE#2F5,#93A0:REM INDISPENSA
BLE          POUR UTILISER DOP'ORIC
 177 IFPEEK(#CCCC)<>204THENGOSUB90
30
 180 PING:PLOT5,21,"Aucune erreur
dans les DATAs":WAIT100:CLS
 190 PRINTA3$A3$A2$"DVoulez-vous s
auver la routine ? O/N"
 200 S$=KEY$:GETS$
 210 IFS$="O"THENPRINTA3$SPC(15)"<
SPACE>":GETS$:S$="N":CSAVE"DOP' OR
IC",AD,EF
 220 IFS$<>"N"THEN200
 230 PLOT16,16,"   OK   "
 240 WAIT070:CLS
 250 PRINTA3$A2$"BDesirez-vous voi
r la demonstration ?"
 260 PRINTA3$SPC(10)"(O)UI......(N
)ON"
 270 S$=KEY$:GETS$
 280 IFS$="O"THEN300ELSEIFS$<>"N"T
HEN270
 290 CLS:PAPER7:INK0:POKE618,3:END
 295 REM DEMONSTRATION
 300 INK7:HIRES:POKE618,2
 310 M$="DOP' ORIC"
 320 CURSET100,100,0:INK1
 330 GOSUB8000
 335 CURMOV10,0,0:FILL8,1,16
 340 CURSET90,100,0:FILL8,1,19
 345 SOUND1,20,0:PLAY1,0,3,100
 350 !H,10,100,10,35,60:PLAY0,0,0,
0:WAIT100
 360 M$="UN PROGRAMME DE Pascal CL
OCHARD"
 370 CURSET20,150,0:FILL8,1,0:CURS
ET35,150,0
 380 GOSUB8000
 390 CURSET20,150,0:FILL8,1,18:CUR
SET10,150,0:FILL8,1,0
 400 FORI=0TO7:!H,120,30+I,1,37,3:
NEXT
 405 WAIT100
 410 !B,75,100,10,35,98
 420 WAIT100:!D,100,80,38,1,40
 430 PRINT:PRINTSPC(4)"Demonstrati
on inversion video"
 440 PAPER1:INK2
 450 FORI=0TO100STEP5
 460 CURSET120,30+I,0:CIRCLE25-(I/
5),1
 470 CURSET120,170-I,0:CIRCLE25-(I
/5),1
 480 CURSET50+I,100,0:CIRCLE25-(I/
5),1
 490 CURSET190-I,100,0:CIRCLE25-(I
/5),1
 500 NEXT
 503 GOSUB60300
 504 !M
 505 FORJ=1TO2
 520 FORI=0TO9
 521 A=VAL(MID$(Q$,12*I+1,3))
 522 B=VAL(MID$(Q$,12*I+4,3))
 523 C=VAL(MID$(Q$,12*I+7,3))
 524 D=VAL(MID$(Q$,12*I+10,3))
 540 !I,A,B,C,D,128
 550 SOUND1,50*J*J,0:PLAY1,0,2,300
 560 WAIT20
 570 NEXT:WAIT80
 580 NEXT
 600 FORI=2TO100STEP2
 610 !I,I-1,I,1,40,128
 620 NEXT
 630 FORI=0TO7
 640 IFI=2THENI=3
 650 PAPERI:WAIT70:NEXT
 660 PAPER1:WAIT70:PAPER0:INK7:!H,
0,199,0,40,200
 670 PING
 700 PRINT:PRINT"  APPel Page Prec
edement memorisee."
 710 POKE#30E,64:FORI=1TO199:!A,19
9-I,I,0,39,#A000:NEXT:POKE#30E,192
 720 CLS:PRINT"           Inversi
on Video"
 730 FORI=1TO9
 740 !I,1,199,1,21,128:SOUND1,50,0
:PLAY1,0,1,1000
 750 WAIT30
 760 !I,1,199,21,41,128:SOUND1,100
,0:PLAY1,0,1,1000:WAIT30
 770 NEXT
 775 POKE#30E,64
 780 FORI=1TO200:!H,0,199,20,40,1:
!B,0,199,0,21,1:NEXT:POKE#30E,192
 790 PRINT"DEMONSTRATION COMPLETE
DE L'OPTION               APP
EL"
 800 WAIT100:HIRES
 810 PING:CLS
 820 PRINT"  APPel Page ligne Par
ligne"
 830 FORI=0TO199:!A,I,1,0,38,#A000
+(40*I)
 840 SOUND1,I,10:NEXT
 850 SOUND1,1,0
 855 HIRES
 860 PRINT"  APPel Page colonne Pa
r colonne"
 870 FORI=1TO39:!A,0,199,39-I,39,#
A000
 880 SOUND1,I,10
 890 NEXT:SOUND1,1,0
 895 WAIT100:HIRES
 900 PRINT" APPel Page a 2 endroit
s differents"
 910 FORI=0TO139:!A,I,30,0,38,#A7D
0
 920 !A,I+30,30,0,38,#ADC0:NEXT
 930 WAIT50:HIRES
 940 PRINT"Autre ex: ecrivons des
instructions  qui seront lues dan
s une fenetre";
 950 PRINT" a":PRINT" l'aide des f
leches haut et bas";
 952 WAIT300:PING:CLS
 955 DIMM$(20)
 960 M$(0)="DOP'ORIC offre de nouv
elles fonctions*"
 970 M$(1)="a l'ORIC.Elles Permett
ent d'agrementer*"
 980 M$(2)="la Presentation de vos
 logiciels ...*"
 990 M$(3)="A titre d'exemple,vous
 disposez de la*"
 1000 M$(4)="fonction APPEL ---> S
YNTAXE :*"
 1010 M$(5)="!A,a,b,c,d,e*"
 1020 M$(6)="a=determine la 1ere l
igne a afficher*"
 1030 M$(7)="b=nombre de lignes a
afficher*"
 1040 M$(8)="c=a Partir de quelle
colonne*"
 1050 M$(09)="d=Jusqu'a quelle col
onne*"
 1060 M$(10)="e=adresse d'affichag
e*"
 1070 M$(11)="Des fonctions de scr
ollings sont aussi*"
 1080 M$(12)="disPonibles : droite
,gauche,haut,bas*"
 1090 M$(13)="Les commandes demand
ent toutes des*"
 1100 M$(14)="Parametres qui Peuve
nt etre remplaces*"
 1110 M$(15)="Par des variables d'
ou une grande*"
 1120 M$(16)="facilite de Programm
ation . Il est de*"
 1130 M$(17)="meme Possible d'anim
er des objets*"
 1140 M$(18)="(sPrites). A vous de
 decouvrir les*"
 1150 M$(19)="Possibilites de DOP'
ORIC !!*"
 1155 PRINTCHR$(27)"QLECTURE CLASS
IQUE PRENANT TOUTE UNE"
 1156 PRINTCHR$(27)"QPAGE. AUTRE D
E FORME DE LECTURE  :"
 1157 PRINTCHR$(27)"Q<<<<<< PAR M
ENUS DEROULANTS >>>>>>>";
 1160 POKE#30E,64:T=0
 1165 CURSET5,T*10,0
 1170 FORI=1TOLEN(M$(T))
 1180 A$=MID$(M$(T),I,1)
 1190 IFA$<>"*"THENCHARASC(A$),0,1
 1200 CURMOV6,0,0
 1210 NEXT
 1220 IFT<19THENT=T+1:GOTO1165
 1240 POKE#30E,192
 1250 !M:ZAP:HIRES
 1252 POKE618,10
 1254 CURSET60,30,0
 1255 A$="EXEMPLE D'UTILISATION":F
ORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$(A$,I,1
)),0,1
 1256 CURMOV6,0,0:NEXT:CURSET50,30
,0:FILL10,1,12
 1260 Z=0:DOKE#306,#FFFF:A1=149:A2
=1:A3=50:A4=0:A5=39:A6=#AD71:A7=#B
4:A8=#9C
 1261 PRINTCHR$(27)"Q INSTRUCTIONS
 : FLECHES HAUT ET BAS"
 1262 PRINTCHR$(27)"T POUR ARRETER
 : PRESSER <<<SPACE>>>";
 1265 !A,Z,A3,A4,A5,A6
 1268 CURSET0,60,0:FILL10,1,17:FIL
L5,1,19:FILL11,1,20
 1269 CURSET0,136,0:FILL11,1,20:FI
LL5,1,19:FILL10,1,17
 1270 REPEAT
 1280 A=PEEK(#208)
 1290 IFA=#B4THENGOSUB1400
 1295 IFA=#9CTHENGOSUB1500
 1300 UNTILA=#84:DOKE#306,10000:GO
TO1600
 1400 IFZ<A1THENZ=Z+A2:!A,Z,A3,A4,
A5,A6
 1410 IFPEEK(#208)=A7THEN1400ELSER
ETURN
 1500 IFZ>A4THENZ=Z-A2:!A,Z,A3,A4,
A5,A6
 1510 IFPEEK(#208)=A8THEN1500ELSER
ETURN
 1600 PING:CLS:HIRES:K$=KEY$
 1610 PRINTCHR$(27)"QAUTRE FORME D
E LECTURE AVEC 'APPEL'"
 1620 PRINTCHR$(27)"TPRESSER LA BA
RRE 'ESPACE' POUR FINIR"
 1645 CURSET0,96,0:FILL5,5,17:FILL
2,1,18:FILL3,1,19:FILL4,1,18:FILL5
,1,19
 1646 CURSET0,0,0:FILL8,1,0:M=0
 1650 FORI=0TO96
 1660 !A,M,9,0,39,#AF01-(I*40)
 1670 NEXT
 1675 IFKEY$=" "THEN1700
 1680 SOUND4,400,0:PLAY0,7,2,500
 1690 IFM<190THENM=M+10:GOTO1650
 1700 DOKE#306,10000
 1710 HIRES:POKE618,10:PING
 1720 PRINTCHR$(27)"QANIMATION D'O
BJETS AVEC 'APPEL'"
 1730 PRINTCHR$(27)"TDESSINONS D'A
BORD NOS 2 IMAGES...";
 1733 WAIT150
 1735 T=0:P=20
 1740 CURSET20+P,20+T,0:CIRCLE14,1
 1750 CURSET15+P,15+T,1:CIRCLE1,1:
CIRCLE4,1
 1760 CURSET24+P,15+T,1:CIRCLE1,1:
CIRCLE4,1
 1770 CURSET20+P,18+T,1:DRAW-5,8,1
:DRAW8,-4,1
 1780 CURSET16+P,29+T,1:DRAW7,-1,1
 1790 CURSET8+P,8+T,0:FORI=1TO6:CI
RCLEI,1:NEXT
 1800 CURSET34+P,8+T,0:FORI=1TO6:C
IRCLEI,1:NEXT
 1810 CURSET8+P,8+T,0:CURSET34+P,8
+T,0
 1820 IFT=0THENT=T+50:GOTO1740
 1830 CURSET15+P,14,1:FORI=1TO3:CI
RCLEI,1:NEXT
 1840 CURSET24+P,14,1:FORI=1TO3:CI
RCLEI,1:NEXT
 1850 !M:CLS:PRINTCHR$(27)"QTRANSF
ERT DE CETTE PAGE EN #7400"
 1860 FORI=1TO100:SOUND1,I,10:NEXT
:SOUND1,1,0:HIRES
 1865 FF=0
 1870 CLS:PRINTCHR$(27)"QDEPLACEME
NTS : 4 FLECHES,FIN=SPACE"
 1880 PRINTCHR$(27)"TNE PAS S'APPR
OCHER DES PAROIES !!"
 1885 PRINTCHR$(27)"Q <<<<DEMONSTR
ATION DES SPRITES>>>>";
 1888 IFFF=1THENRETURN
 1890 REM--------
 1892 GOSUB3600
 1893 X=120:Y=100:T=(#A000+(Y*40)+
(X/6))
 1895 :Q1=#208:AC=#AC:B4=#B4:C9=#9
C:BC=#BC
 1896 FF=1
 1897 !A,0,34,2,11,T
 1900 REPEAT
 1910 A=PEEK(Q1)
 1920 IFA=ACTHENGOSUB2000
 1921 IFA=B4THENGOSUB2500
 1922 IFA=C9THENGOSUB3000
 1930 IFA=BCTHENGOSUB3500
 1940 UNTILA=#84:GOTO4000
 2000 Z=0:X=X-1:T=(#A000+(Y*40)+(X
/6))
 2010 IFPEEK(#276)<127THENO1=0:O2=
34ELSEO1=50:O2=34
 2012 IFX-(Z*6)<4THEN3900
 2015 !A,O1,O2,2,11,T
 2020 IFPEEK(Q1)=#38THEN2010
 2040 IFPEEK(Q1)=ACTHENT=T-1:Z=Z+1
:GOTO2010ELSEX=X-(Z*6):Z=0:RETURN
 2500 Y=Y+1:T=(#A000+(Y*40)+(X/6))
 2510 IFPEEK(#276)<127THENO1=0:O2=
34ELSEO1=50:O2=34
 2512 IFY>149THEN3850
 2515 !A,O1,O2,2,11,T
 2520 IFPEEK(Q1)=#38THEN2510
 2540 IFPEEK(Q1)=B4THEN2500ELSERET
URN
 3000 Y=Y-1:T=(#A000+(Y*40)+(X/6))
 3010 IFPEEK(#276)<127THENO1=0:O2=
35ELSEO1=50:O2=35
 3015 IFY<17THEN3980
 3020 !A,O1,O2,2,11,T
 3030 IFPEEK(Q1)=#38THEN3010
 3040 IFPEEK(Q1)=C9THEN3000ELSERET
URN
 3500 Z=0:X=X+1:IFX=165THEN3800ELS
ET=(#A000+(Y*40)+(X/6))
 3510 IFPEEK(#276)<127THENO1=0:O2=
34ELSEO1=50:O2=35
 3515 IFX+(Z*6)>164THEN3800
 3520 !A,O1,O2,2,11,T
 3530 IFPEEK(Q1)=#38THEN3510
 3540 IFPEEK(Q1)=BCTHENT=T+1:Z=Z+1
:GOTO3510ELSEX=X+(Z*6):Z=0:RETURN
 3600 FORI=0TO15
 3610 PATTERN 230+I
 3620 CURSET0,I,1:DRAW239,0,1:CURS
ET0,199-I,1:DRAW239,0,1:NEXT
 3630 PATTERN255
 3640 FORI=0TO199
 3650 CURSET0,I,1:DRAW10,0,1:CURSE
T229,I,1:DRAW10,0,1:NEXT
 3700 RETURN
 3800 FORI=1TO5:PRINTCHR$(27)"J":W
AIT2:SHOOT:PRINTCHR$(27)CHR$(126):
WAIT5
 3805 EXPLODE:NEXT
 3810 X=X+(Z*6)-6:Z=0:GOSUB1870:RE
TURN
 3850 FORI=1TO5:PRINTCHR$(27)"J":W
AIT2:SHOOT:PRINTCHR$(27)CHR$(126):
WAIT5:EXPLODE:NEXT
 3855 Y=Y-1
 3860 GOSUB1870:RETURN
 3900 FORI=1TO5:PRINTCHR$(27)"J":W
AIT2:SHOOT:PRINTCHR$(27)CHR$(126):
WAIT5
 3910 EXPLODE:NEXT
 3920 X=X-(Z*6)+6:Z=0:GOSUB1870:RE
TURN
 3980 FORI=1TO5:PRINTCHR$(27)"J":W
AIT2:SHOOT:PRINTCHR$(27)CHR$(126):
WAIT5:EXPLODE:NEXT
 3990 Y=Y+1:GOSUB1870:RETURN
 4000 TEXT:POKE618,10:FORI=1TO10:P
RINT:NEXT
 4010 PRINT"VOUS POUVEZ DONC CREER
 DES JEUX AVEC"
 4020 PRINT"DES SPRITES GRACE A LA
 COMMANDE APPEL"
 4030 PRINT:PRINT"CET EXEMPLE SANS
 GRAND INTERET AVAIT"
 4040 PRINT"POUR BUT DE VOUS MONTR
ER LES GRANDES"
 4050 PRINT"POSSIBILITES DE LADITE
 INSTRUCTION."
 4060 PRINT:PRINT"PRESSEZ UNE TOUC
HE POUR VISIONNER LA"
 4070 PRINT"    SUITE DE LA DEMONS
TRATION"
 4080 K$=KEY$:GETK$:HIRES
 4090 CURSET80,30,1
 4100 GOSUB4200
 4110 CURSET220,30,1:GOSUB4200
 4120 CURSET80,170,1:GOSUB4200
 4130 CURSET220,170,1:GOSUB4200
 4140 CURSET0,0,0:FILL100,1,17:CUR
SET120,0,0:FILL100,1,20
 4150 CURSET0,100,0:FILL99,1,20:CU
RSET120,100,0:FILL99,1,17
 4160 GOTO4210
 4200 FORI=1TO18:CIRCLEI,1:CURMOV-
I/10,I/10,0:NEXT:RETURN
 4210 PRINTCHR$(27)"QDEMONSTRATION
 DU SCROLLING GAUCHE"
 4220 !M:M=0
 4226 FORI=1TO10
 4228 SOUND4,400,0:PLAY0,7,2,1000+
(M*5)
 4229 IFI=9THENM=100
 4230 !G,0,100+M,22,40,20
 4240 !A,0,199,0,39,#A000:NEXT
 4250 CLS:PRINTCHR$(27)"QDEMONSTRA
TION DU SCROLLING DROIT"
 4260 M=0
 4270 FORI=1TO10:SOUND4,400,0:PLAY
0,7,2,1000+(M*9):IFI=9THENM=100
 4280 !D,0,100+M,18,2,20
 4290 !A,0,199,0,39,#A000:NEXT
 4295 CLS
 4300 PRINTCHR$(27)"QDEMONSTRATION
 DU SCROLLING HAUT+BAS"
 4305 FORI=1TO100
 4310 !H,099,97,2,39,1
 4320 !B,099,098,2,39,1
 4330 NEXT
 4340 HIRES
 4350 PRINTCHR$(27)"QDEMONSTRATION
 DE LA DILATATION AVEC"
 4360 PRINTCHR$(27)"T"SPC(8)"L'OPT
ION  !H  ou  !B";
 4370 !A,19,58,6,14,#A009+(40*130)
 4380 FORI=0TO36
 4390 !H,0,130+I,15,26,2+(I/10)
 4400 NEXT
 4410 PING:WAIT100
 4415 POKE#30E,64
 4420 FORI=0TO100
 4430 CURSET0,I,0:DRAW239,0,0
 4440 CURSET0,199-I,0:DRAW239,0,0
 4450 PLAY1,0,1,I+10:SOUND1,I,0
```

Suite page 74

BALL TRAP

COMMODORE 64

Exercez votre adresse légendaire en tirant systématiquement sur tout ce qui bouge...

Arnaud HERVAS

Mode d'emploi :
Si vous désirez réentendre la voix troublante de votre COMMODORE qui accompagne la présentation, appuyez sur une touche quelconque. Ce jeu utilise le joystick branché dans le port 2. Il s'agit tout simplement (du moins au début) de viser et de tirer sur les disques et les ballons.
- Le nombre de balles est compté et un score minimum est nécessaire pour accéder au niveau suivant.
- Un niveau est terminé lorsque le bonus tombe à zéro ou quand un certain nombre de cibles a été lancé (ce nombre augmente bien sûr avec le niveau).
- Les cibles peuvent venir de droite ou de gauche et les ballons surgir de derrière les montagnes.
- Evitez de sortir le viseur de l'écran.
- Chaque cible (disque ou ballon) vaut 100 points et les meilleurs scores sont affichés en fin de partie.

```
1 REM ***********************
2 REM *     BALL TRAP       *
3 REM * (C) 1986 A.HERVAS *
4 REM *    & HEBDOGICIEL    *
5 REM *    -------------    *
6 REM *  SYNTHESE VOCALE  *
7 REM * (C) 1986 A.HERVAS *
8 REM ***********************
9 REM
10 CL$=CHR$(147):HO$=CHR$(19)
11 NR$=CHR$(146):RV$=CHR$(18)
12 BL$=CHR$(144):GE$=CHR$(30)
13 BR$=CHR$(149):WH$=CHR$(05)
14 BU$=CHR$(154):MS$=CHR$(08)
15 MJ$=CHR$(142):MA$=CHR$(09)
16 GR$=CHR$(155):RD$=CHR$(28)
20 PA$=CHR$(176):PB$=CHR$(174)
21 PC$=CHR$(173):PD$=CHR$(189)
22 PE$=CHR$(195):PF$=CHR$(194)
23 PG$=CHR$(32) :PH$=CHR$(164)
24 PI$=CHR$(175):PJ$=CHR$(185)
25 PK$=CHR$(162):PL$=CHR$(184)
26 PM$=CHR$(183):PN$=CHR$(163)
27 PP$=CHR$(172):PQ$=CHR$(187)
28 PR$=CHR$(190):PS$=CHR$(188)
29 PT$=CHR$(161):CY$=CHR$(159)
30 FOR I=1 TO 40:PO$=PO$+PE$:NEXT
I
31 FOR I=1 TO 40:SP$=SP$+PG$:NEXT
I
35 PRINT BL$+CL$+MJ$+MS$
36 POKE 53280,0:POKE53281,0
37 POKE 53285,1:POKE 53286,7
38 GOSUB 41000:POKE 56325,70
40 REM
41 REM ***************************
42 REM * TRANSFERT DES DATA *
43 REM *  TEST DU CHECKSUM  *
44 REM ***************************
45 REM
50 X=11:Y=10:GOSUB 30000
51 PRINT GR$+PA$+LEFT$(PO$,17)+PB$
52 PRINT SPC(11)+PF$+WH$;
53 PRINT "TRANSFERT BLOCK 1"+GR$+P
F$
54 PRINT SPC(11)+PC$+LEFT$(PO$,17)
+PD$
55 CH=0:FOR I=49610 TO 50176:READX
56 POKE I,X:CH=CH+X:NEXT I
57 IF CH<>56600 THEN B=1:GOTO 3500
0
60 X=28:Y=11:GOSUB 30000
61 PRINT WH$+"2"
62 CH=0:FOR I=832 TO 1027:READX
63 POKE I,X:CH=CH+X:NEXT I
64 IF CH<>8585 THEN B=2:GOTO 35000
70 X=28:Y=11:GOSUB 30000
71 PRINT WH$+"3"
72 CH=0:FOR I=50944 TO 51258:READX
73 POKE I,X:CH=CH+X:NEXT I
74 IF CH<>40556 THEN B=3:GOTO 3500
0
80 POKE 2040,13:POKE 53287,1
81 POKE 53275,0:POKE 53276,0
82 POKE 53271,0:POKE 53277,0
83 POKE 53269,0:POKE 53264,0
84 FOR I=53248 TO 53263:POKE I,0:N
EXT I
85 POKE 53265,11
86 FOR I=51456 TO 51500:POKE I,0:N
EXT I
100 REM
101 REM ***************************
102 REM * PAGE DE PRESENTATION *
103 REM ***************************
104 REM
105 POKE 53265,11
106 PRINT CL$: POKE 53281,6
110 A$=WH$+RV$+PG$
111 B$=A$+NR$+BL$+PT$
112 C$=A$+BL$+PS$+B$
113 D$=NR$+BL$+PP$+PK$+PK$
114 E$=D$+PQ$
115 F$=A$+NR$+BL$+PR$
116 G$=A$+BL$+PS$+NR$
117 H$=G$+PK$+PQ$
120 POKE 53281,6
130 X=8:Y=2:GOSUB 30000
131 PRINT D$+PK$+PQ$+E$+PP$+PQ$;
132 PRINT PG$+PG$+PP$+PQ$
133 PRINT SPC(8)+A$+A$+A$+B$+A$+A$
+B$;
134 PRINT B$+PG$+PG$+B$
135 PRINT SPC(9)+C$+C$+B$+PG$+PG$+
B$
136 PRINT SPC(9)+A$+G$+PQ$+A$+A$+B
$;
137 PRINT B$+PG$+PG$+B$
138 PRINT SPC(8)+PP$+C$+B$+B$+H$+H
$
139 PRINT SPC(8)+A$+A$+A$+F$+F$+F$
;
140 PRINT A$+A$+F$+A$+A$+F$
141 PRINT SPC(13)+E$+E$+E$+E$
142 PRINT SPC(13)+A$+A$+F$+A$+A$+B
$;
143 PRINT A$+A$+B$+A$+A$+B$
144 PRINT SPC(14)+B$+PG$+C$+C$+C$
145 PRINT SPC(14)+B$+PG$+A$+G$+PQ$
;
146 PRINT A$+A$+B$+A$+A$+F$
147 PRINT SPC(14)+B$+PG$+B$+B$+B$+
B$+B$
148 PRINT SPC(14)+F$+PG$+F$+F$+F$+
F$+F$
150 PRINT :PRINT GR$
151 PRINT SPC(3)+PA$+LEFT$(PO$,31)
+PB$
152 PRINT SPC(3)+PF$+WH$;
153 PRINT "(C) 1986 A.HERVAS &";
154 PRINT " HEBDOGICIEL"+GR$+PF$
155 PRINT SPC(3)+PC$+LEFT$(PO$,31)
+PD$
160 X=9:Y=22:GOSUB 30000
161 PRINT WH$+"(FEU) POUR COMMENCE
R"
162 POKE 49613,194:POKE 49659,196
163 POKE 49639,100:POKE 49647,100
164 SYS 49610:SYS 51034
165 WAIT 53265,128
166 WAIT 53265,128,128:POKE 53265,
27
170 C=3:P=0:V=0:M=29:MC=0:X=0:Y=80
171 S=1:T=1:GOSUB 40000
172 C=4:P=1:V=4:M=53:MC=53:X=0:Y=1
30
173 S=2:T=1:GOSUB 40000
174 C=5:P=1:V=2:M=85:MC=74:X=130:Y
=255
175 S=3:T=1:GOSUB 40000
176 C=10:P=1:V=0:M=74:MC=0:X=192:Y
=0
177 S=4:T=1:GOSUB 40000
178 C=2:P=0:V=2:M=29:MC=29:X=0:Y=2
02
179 S=5:T=1:GOSUB 40000
180 C=13:P=0:V=3:M=53:MC=29:X=350:
Y=202
181 S=6:T=1:GOSUB 40000
182 C=7:P=0:V=2:M=29:MC=53:X=0:Y=1
59
183 S=7:T=1:GOSUB 40000
184 POKE 51483,1:POKE 51490,2
185 POKE 51476,53:POKE 252,0
200 GET A$:A$=A$+CHR$(0)
201 IF ASC(A$)<>0 THEN GOSUB 45000
202 IF PEEK(252)=0 THEN 200
300 POKE 54284,223:POKE54285,252
301 POKE 54280,0:POKE54283,129
302 A=10: POKE 54296,15
303 POKE 53265,11
304 WAIT 53265,128
305 WAIT 53265,128,128:POKE 53265,
27
306 A=A+1:POKE54280,A
307 IF A<25 THEN 303
308 POKE 54283,16
309 FOR I=1 TO 4
310 FOR J=40 TO 0 STEP -1
311 POKE 54280,J :NEXT J: NEXT I
313 POKE 53265,11
314 FOR I=1TO 7:POKE 51455+I,0:NEX
T I
320 REM
321 REM *****************
322 REM * PAGE D'ENTREE *
323 REM *****************
324 REM
330 PRINT WH$+CL$:POKE 53281,0
331 A$=GR$+NR$+PA$+PE$+PB$
332 B$=GR$+NR$+PC$+PE$+PD$
333 C$=GR$+PF$+PF$
340 X=2:Y=8:GOSUB 30000
341 FOR I=1 TO 12:PRINT A$;:NEXT I
342 X=2:Y=9:GOSUB 30000
343 PRINT PF$;
344 FOR I=1 TO 11:PRINT WH$+CHR$(I
+64);
345 PRINT C$;:NEXT I
346 PRINT WH$+CHR$(76)+GR$+PF$
347 PRINT PG$+PG$;
348 FOR I=1 TO 12:PRINT B$;:NEXT I
349 PRINT: PRINT PG$+PG$+PG$;
350 FOR I=1 TO 11:PRINT A$;:NEXT I
351 X=3:Y=12:GOSUB 30000
352 PRINT PF$;
353 FOR I=1 TO 10:PRINT WH$+CHR$(I
+76);
354 PRINT C$;:NEXT I
355 PRINT WH$+CHR$(87)+GR$+PF$
356 PRINT PG$+PG$+PG$;
357 FOR I=1 TO 11:PRINT B$;:NEXT I
358 PRINT: PRINT PG$+PG$;
359 FOR I=1 TO 12:PRINT A$;:NEXT I
360 X=2:Y=15:GOSUB 30000
361 PRINT PF$;
362 FOR I=1 TO 3:PRINT WH$+CHR$(I+
87);
363 PRINT C$;:NEXT I
364 PRINT PG$+C$+WH$+CHR$(33)+C$+W
H$;
365 PRINT CHR$(46)+C$+WH$+CHR$(39)
+C$;
366 PRINT WH$+CHR$(63)+C$+WH$+CHR$
(42);
367 PRINT C$+WH$+CHR$(45)+C$+WH$;
368 PRINT CHR$(38)+C$+WH$+CHR$(211
);
369 PRINT GR$+PF$: PRINT PG$+PG$;
370 FORI=1 TO 12:PRINT B$;:NEXT I
```

Suite page 75

ORIC

Suite de la page 73

```
 4460 NEXT:SOUND1,1,0
 4470 POKE#30E,192
 4480 PRINTCHR$(12)"DERNIER EXEMPL
E...DERNIER EXEMPLE...";
 4490 FORI=1TO30STEP3
 4500 CURSET120+(I/5),169,0:CIRCLE
I,1
 4510 NEXT
 4520 FORI=1TO40STEP3
 4530 !H,0,(I*1.5)+139,15,26,8
 4540 NEXT
 4600 WAIT300:PING:TEXT:PRINT"  VO
ICI UN APERCU DES POSSIBILITES"
 4610 PRINT:PRINT"          DE CETT
E ROUTINE"
 4620 END
 4650 REM FIN DE LA DEMO
 7999 REM S.P AFFICHAGE MESSAGE
 8000 FORI=1TOLEN(M$):CHARASC(MID$
(M$,I,1)),0,1:CURMOV6,0,0:NEXT:RET
URN
 9000 REM MODIFICATIONS ORIC-1
 9030 A(1)=#93B2:A(2)=#93DF:A(3)=#
941C:A(4)=#945A:A(5)=#947F:A(6)=#9
75E
 9040 A(7)=#976C:A(8)=#976F
 9050 REM---------
 9060 C(1)=#E884:C(2)=#CFE4:C(3)=#
D80A:C(4)=C(3):C(5)=C(4):C(6)=C(5)
 9070 C(7)=#CFDB:C(8)=#E79D
 9080 FORI=1TO8
 9090 DOKEA(I),C(I)
 9100 NEXT
 9110 RETURN
 9120 REM---------------
 50000 CLS
 50010 PRINT:PRINT"PRESSEZ UNE TOU
CHE POUR LA SUITE...":S$=KEY$:GETS
$

 50020 CLS:RETURN
 59000 REM DATAS CODE MACHINE
 60000 DATA A8,AD,1F,02,F0,0B,A9,FF
 60002 DATA 85,A6,A9,73,85,A7,4C,B4
 60004 DATA 93,4C,F7,EA,98,A9,47,48
 60006 DATA A9,44,48,A9,48,48,A9,42
 60008 DATA 48,A9,49,48,A9,4D,48,A9
 60010 DATA 41,48,A2,07,68,9D,BF,97
 60012 DATA CA,D0,F9,98,A0,07,D9,BF
 60014 DATA 97,F0,06,88,D0,F8,4C,70
 60016 DATA D0,48,20,E2,00,68,C9,47
 60018 DATA F0,18,C9,44,F0,17,C9,48
 60020 DATA F0,16,C9,42,F0,15,C9,49
 60022 DATA F0,14,C9,4D,F0,13,C9,41
 60024 DATA F0,12,4C,17,94,4C,55,94
 60026 DATA 4C,75,94,4C,B6,94,4C,DF
 60028 DATA 94,4C,0A,95,4C,4D,97,A0
 60030 DATA 05,98,48,20,C5,D8,68,A8
 60032 DATA 8A,99,BF,97,88,D0,F2,A9
 60034 DATA 88,8D,70,95,A9,C8,8D,73
 60036 DATA 95,8D,74,95,AD,C4,97,8D
 60038 DATA 3C,95,AD,C3,97,8D,63,95
 60040 DATA AD,C2,97,8D,6D,95,AD,C1
 60042 DATA 97,8D,76,95,AD,C0,97,8D
 60044 DATA 55,95,4C,31,95,A0,05,98
 60046 DATA 48,20,C5,D8,68,A8,8A,99
 60048 DATA BF,97,88,D0,F2,A9,C8,8D
 60050 DATA 70,95,A9,88,8D,73,95,8D
 60052 DATA 74,95,4C,34,94,A9,00,8D
 60054 DATA D0,97,A0,05,98,48,20,C5
 60056 DATA D8,68,A8,8A,99,BF,97,88
 60058 DATA D0,F2,AD,D0,97,C9,01,F0
 60060 DATA 2D,C9,02,F0,54,AD,C3,97
 60062 DATA 8D,D5,95,AD,C2,97,8D,E7
 60064 DATA 95,AD,C1,97,8D,EE,95,AD
 60066 DATA C0,97,8D,C7,95,AD,C4,97
 60068 DATA 8D,9D,95,4C,8A,95,A9,01
 60070 DATA 8D,D0,97,4C,7A,94,AD,C3
 60072 DATA 97,8D,5A,96,AD,C2,97,8D
 60074 DATA 6C,96,AD,C1,97,8D,73,96
 60076 DATA AD,C0,97,8D,4C,96,AD,C4
 60078 DATA 97,8D,22,96,4C,0F,96,A9
 60080 DATA 02,8D,D0,97,A0,05,4C,7C
 60082 DATA 94,AD,C4,97,8D,9F,96,AD
 60084 DATA C3,97,8D,BD,96,AD,C2,97
 60086 DATA 8D,C7,96,AD,C1,97,8D,D0
 60088 DATA 96,AD,C0,97,8D,CB,96,4C
 60090 DATA 94,96,A9,A0,8D,E5,96,A9
 60092 DATA 00,8D,EA,96,8D,24,97,8D
 60094 DATA 26,97,A9,C8,8D,12,97,A9
 60096 DATA 27,8D,2B,97,A9,02,8D,28
 60098 DATA 97,A9,00,8D,F9,96,4C,E4
 60100 DATA 96,A9,A0,8D,65,95,A9,00
 60102 DATA 8D,69,95,A2,00,F0,14,18
 60104 DATA AD,69,95,69,28,8D,69,95
 60106 DATA AD,65,95,69,00,8D,65,95
 60108 DATA CA,D0,EC,78,A2,28,8A,48
 60110 DATA 20,62,95,68,AA,CA,D0,F6
 60112 DATA 58,60,A2,C8,A9,A0,85,01
 60114 DATA A9,00,85,00,A0,01,B1,00
 60116 DATA 88,91,00,C8,C8,C0,28,D0
 60118 DATA F5,18,A5,00,69,28,85,00
 60120 DATA A5,01,69,00,85,01,CA,D0
 60122 DATA E3,60,A9,A0,8D,D7,95,8D
 60124 DATA DB,95,A9,28,8D,DF,95,A9
 60126 DATA 00,8D,E3,95,A2,00,F0,25
 60128 DATA 18,AD,DF,95,69,28,8D,DF
 60130 DATA 95,AD,DB,95,69,00,8D,DB
 60132 DATA 95,18,AD,E3,95,69,28,8D
 60134 DATA E3,95,AD,D7,95,69,00,8D
 60136 DATA D7,95,CA,D0,DB,78,A2,C8
 60138 DATA 8A,48,20,D4,95,68,AA,CA
 60140 DATA D0,F6,58,60,A2,C7,A9,A0
 60142 DATA 85,04,A9,A0,85,06,A9,28
 60144 DATA 85,03,A9,00,85,05,A0,00
 60146 DATA B1,03,91,05,C8,C0,28,D0
 60148 DATA F7,18,A5,03,69,28,85,03
 60150 DATA A5,04,69,00,85,04,18,A5
 60152 DATA 05,69,28,85,05,A5,06,69
 60154 DATA 00,85,06,CA,D0,D8,60,A9
 60156 DATA BF,8D,5C,96,8D,60,96,A9
 60158 DATA 3F,8D,64,96,A9,17,8D,68
 60160 DATA 96,A2,00,F0,25,38,AD,64
 60162 DATA 96,E9,28,8D,64,96,AD,5C
 60164 DATA 96,E9,00,8D,5C,96,38,AD
 60166 DATA 68,96,E9,28,8D,68,96,AD
 60168 DATA 60,96,E9,00,8D,60,96,CA
 60170 DATA D0,DB,78,A2,C7,8A,48,20
 60172 DATA 59,96,68,AA,CA,D0,F6,58
 60174 DATA 60,A2,C8,A9,BF,85,06,A9
 60176 DATA BF,85,04,A9,3F,85,05,A9
 60178 DATA 17,85,03,A0,01,B1,03,91
 60180 DATA 05,C8,C0,27,D0,F7,38,A5
 60182 DATA 05,E9,28,85,05,A5,06,E9
 60184 DATA 00,85,06,38,A5,03,E9,28
 60186 DATA 85,03,A5,04,E9,00,85,04
 60188 DATA CA,D0,D8,60,A9,9F,8D,BF
 60190 DATA 96,A9,FF,8D,C3,96,A2,00
 60192 DATA F0,14,18,AD,C3,96,69,28
 60194 DATA 8D,C3,96,AD,BF,96,69,00
 60196 DATA 8D,BF,96,CA,D0,EC,78,20
 60198 DATA BC,96,58,60,A2,C8,A9,9F
 60200 DATA 85,04,A9,FF,85,03,A0,01
 60202 DATA B1,03,69,80,91,03,C8,C0
 60204 DATA 29,D0,F5,18,A5,03,69,28
 60206 DATA 85,03,A5,04,69,00,85,04
 60208 DATA CA,D0,E3,60,A9,A0,8D,18
 60210 DATA 97,A9,00,8D,14,97,A9,00
 60212 DATA 8D,1C,97,A9,74,8D,20,97
 60214 DATA A2,00,F0,14,18,AD,1C,97
 60216 DATA 69,28,8D,1C,97,AD,20,97
 60218 DATA 69,00,8D,20,97,CA,D0,EC
 60220 DATA 78,A2,C8,A9,00,85,00,A9
 60222 DATA A0,85,01,A9,00,85,02,A9
 60224 DATA 74,85,03,A0,00,B1,02,91
 60226 DATA 00,C8,C0,27,D0,F7,18,A5
 60228 DATA 00,69,28,85,00,A5,01,69
 60230 DATA 00,85,01,18,A5,02,69,28
 60232 DATA 85,02,A5,03,69,00,85,03
 60234 DATA CA,D0,D8,58,60,48,A9,00
 60236 DATA 8D,28,97,A9,02,8D,26,97
 60238 DATA 68,A0,04,98,48,20,C5,D8
 60240 DATA 68,A8,8A,99,BF,97,88,D0
 60242 DATA F2,A9,2C,20,67,D0,20,53
 60244 DATA E8,8D,E5,96,8C,EA,96,AD
 60246 DATA C2,97,8D,12,97,AD,C1,97
 60248 DATA 8D,24,97,AD,C0,97,8D,2B
 60250 DATA 97,AD,C3,97,8D,F9,96,4C
 60252 DATA E4,96,4C,E7,96,55,55
 60255 REM DONNEES INVERSION V.
 60300 Q$="005050005022010055015035
050100003038120020022033040050010
035"
 60350 Q$=Q$+"001050018026170020030
037090030008019060050020024010160
019021"
 60360 RETURN
```

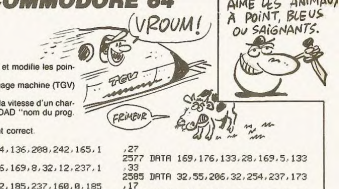
Suite de la page 74

```
371 X=12:Y=17:GOSUB 30000
372 A$=GR$+PA$+PE$+PE$+PE$+PB$
373 B$=GR$+PC$+PE$+PE$+PE$+PD$
374 PRINT A$+A$+A$
375 PRINT SPC(12)+PF$+WH$+"CLR"+C$
;
376 PRINT WH$+"DEL"+C$+WH$+"FIN";
377 PRINT GR$+PF$
378 PRINT SPC(12)+B$+B$+B$
380 POKE 53248,170:POKE 53249,210
381 X=4:Y=23:GOSUB 30000+ FEU ";
382 PRINT CY$+"JOYSTICK + TIR ";
383 PRINT "POUR SELECTIONNER"
384 X=11:Y=3:GOSUB 30000
385 PRINT PA$+LEFT$(PO$,16)+PB$
386 PRINT SPC(11)+PF$;SPC(16)+PF$
387 PRINT SPC(11)+PC$+LEFT$(PO$,16
)+PD$
388 PRINT HO$+WH$;SPC(10);
389 PRINT "ENTREZ VOTRE NOM SVP"
400 POKE 54283,17:POKE 53265,27
401 FORI=150 TO 0 STEP-2
402 POKE 54280,I: NEXT I
410 POKE54283,32
411 FORI=1 TO 4
412 FORJ=25 TO 0 STEP -1
413 POKE 54280,J :NEXT J: NEXT I
414 FOR I=15 TO 0 STEP-1:POKE I+11
96,32
415 NEXT I
416 N=0:NM$=""
420 REM
421 REM ******************
422 REM * ENTREE DU NOM *
423 REM ******************
424 REM
430 POKE 1196+N,100
431 POKE 252,0: WAIT 252,128
432 Z=PEEK (53249)-40
433 IF Z<70 OR Z>152 THEN 430
434 W=(PEEK(53264)AND1)*256
435 W=W+PEEK (53248)-14
436 IF Z>142 THEN 450
437 W=INT(W/8):Z=INT(Z/8)
438 A=Z*40+W:P=PEEK(A+1024)
439 IF P>100 OR P=66 OR P=67 THEN
430
440 POKE 1196+N,P:NM$=NM$+CHR$(P)
441 N=N+1:IF N<16 THEN 430
445 GOTO 500
450 IF W<104 THEN 430
451 IF W<128 THEN 414
452 IF W<144 THEN 430
453 IF W>184 AND W<208 THEN 500
454 IF W>168 THEN 430
455 IF N>0 THEN N=N-1
456 POKE 1196+N,32:POKE 1197+N,32
457 NM$=LEFT$(NM$,N): GOTO 430
500 POKE 54280,10:POKE 54284,0
501 POKE 54285,250
502 POKE 54283,65:POKE 54283,64
503 FORI=0 TO 100:POKE 54282,I:NEX
T I
504 Z$="":A$=LEFT$(SP$,16)
505 IF NM$<>"" THEN 507
506 NM$="CHOMBIER MAURICE"
507 NM$=LEFT$(NM$+A$,16)
508 FOR I=16 TO 1 STEP-1
509 A=ASC(RIGHT$(NM$,I))
510 IF A<30 THEN A=A+64
511 IF A=83 THEN A=211
512 Z$=Z$+CHR$(A): NEXT I
513 NM$=Z$:RG$="00":RG=11:LV=0:SC=
0
600 REM
601 REM ****************
602 REM * ECRAN DE JEU *
603 REM ****************
604 REM
605 POKE 53265,11:SYS51047
606 POKE 53249,70:POKE 53248,170
610 POKE 53264,0
611 PRINT GE$+CL$: POKE53281,6
612 A$=RV$+BR$+PG$+NR$
613 B$=A$+A$: C$=B$+B$
614 D$=RV$+BR$+PR$
615 E$=D$+PS$+NR$
616 F$=RV$+BR$+PS$+NR$
617 G$=GE$+RV$+CHR$(145)
650 X=11:Y=8:GOSUB 30000
651 PRINT E$;:PRINT SPC(13)+E$
652 PRINT SPC(10)+D$+B$+F$;
653 PRINT SPC(11)+RV$+PL$+B$+F$
654 PRINT SPC(4)+E$+PG$+PG$+PG$+D$
+C$;
655 PRINT F$;:PRINT SPC(5)+E$+PG$+
PG$;
656 PRINT D$+C$+RV$+PM$+NP$;
657 PRINT SPC(5)+E$
658 PRINT PH$+PI$+PJ$+C$+RV$+PM$+C
$+B$;
659 PRINT A$+F$+PJ$+PI$+PJ$+B$+A$;
660 PRINT F$+C$+C$+PJ$+PI$+PK$+A$;
661 PRINT B$+F$+PI$+PH$
662 PRINT CHR$(145)+GE$+RV$;
663 FORI=1 TO 12:PRINT SP$;: NEXT
I
664 PRINT LEFT$(SP$,39)+HO$
665 POKE 2023,160:POKE 1063,160
666 A$=PG$+PG$: B$=A$+A$
670 PRINT HO$+GR$+RV$+B$+NM$+B$+B$
;
671 PRINT "RANG:"+PG$+RG$+A$+PG$
672 POKE 55335,15
700 A$=PG$+PG$:B$=RV$+GE$+A$+A$+BL
$
710 X=4:Y=16:GOSUB 30000
711 PRINT RV$+BL$+PA$+LEFT$(PO$,7)
+PB$
712 PRINT B$+PF$+PG$+"SCORE"+PG$+P
F$
715 Y=18:GOSUB 30000
716 PRINT RV$+PF$+"0000000"+PF$
717 PRINT B$+PF$+A$+"---"+A$+PF$
720 Y=20:GOSUB 30000
721 PRINT RV$+PF$+PG$+"BONUS"+PG$+
PF$
722 PRINT B$+PF$+A$+"000"+A$+PF$
725 Y=22:GOSUB 30000
726 PRINT RV$+PC$+LEFT$(PO$,7)+PD$
729 A$=A$+A$
730 X=20:Y=19:GOSUB 30000
731 PRINT RV$+PA$+LEFT$(PO$,13)+PB
$
732 Y=20:GOSUB 30000
733 PRINT RV$+PF$+"QUALIFICATION"+
PF$
734 Y=21:GOSUB 30000
735 PRINT RV$+PF$+PG$+"->"+PG$+"00
000";
736 PRINT PG$+"<-"+PG$+PF$
737 Y=22:GOSUB 30000
738 PRINT RV$+PC$+LEFT$(PO$,13)+PD
$
739 A=FRE(0):POKE 53265,27:SYS 510
34
740 POKE 252,0
750 REM
751 REM ****************
752 REM * DEBUT DE JEU *
753 REM ****************
754 REM
800 NE=10+LV*5
805 IF NE>40 THEN NE=40
810 IF LV=5 THEN NT=24
811 IF LV<5 THEN NT=LV*5
812 IF LV<3 THEN NT=LV*4+4
813 IF LV>5 THEN NT=10+LV*3
814 IF NT>37 THEN NT=37
815 QL=NT*100:NT=NT+1
820 QL$=STR$(QL)
821 QL$="00"+RIGHT$(QL$,LEN(QL$)-1
)
822 QL$=RIGHT$(QL$,5)
830 X=25:Y=21:GOSUB 30000
831 PRINT RV$+BL$+QL$
832 BO$=STR$(INT(NE*1.5))
833 X=6:Y=21:GOSUB 30000
834 PRINT RV$+BL$+BO$
835 GOSUB 46000:LS=SC
840 POKE 252,1.5*NE:POKE 51455,0
850 REM
851 REM ************************
852 REM *LANCEMENT DES DISQUES*
853 REM *  GESTION DES TIRS   *
854 REM ************************
855 REM
860 FM=6:IF LV<15 THEN FM=5
861 IF LV<9 THEN FM=4
862 IF LV<5 THEN FM=3
863 IF LV<4 THEN FM=2
864 IF LV<2 THEN FM=1
865 NX=1+INT(RND(TI)*FM)
866 IF NX>NE THEN 865
870 FOR I=1 TO NX:S=I:NE=NE-1
871 T=0:Z=RND(TI)*15:IF Z>10 THEN
T=1
872 IF T THEN 890
873 A(I)=50-NX*5
874 B(I)=125-NX*5-10*(LV=1)
875 C(I)=200+NX*5
876 D(I)=275+NX*5
880 MC=85:V=2:M=53:X=340:Y=155
881 Z=RND(TI)*20:IF Z>10 THEN M=29
:X=5
882 GOTO 900
890 Z=RND(TI)*25:M=85:MC=0:Y=160
891 X=RND(TI)*180+80
892 IF Z<20 THEN M=29:X=5:GOSUB 89
5
893 IF Z<10 THEN M=53:X=340:GOSUB
895
894 GOTO 900
895 Y=RND(TI)*40+60
896 MC=M:V=RND(TI)*20-LV
897 IF V<1 THEN V=1
898 RETURN
900 C=INT(RND(TI)*16)
901 IF C=9 OR C=6 THEN 900
902 P=T:E(I)=M:GOSUB 40000
903 S=129:IF T THEN S=17
904 POKE 54287,10:POKE 54291,0
905 POKE 54292,248:POKE 54290,S
906 POKE 54290,S AND 254
909 NEXT I
910 A=PEEK(252):IF A>200 THEN 1000
911 A$=STR$(A*10):X=6:Y=21:GOSUB 3
0000
912 BO$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-1)
913 BO$=RIGHT$("00"+BO$,3)
914 X=7:Y=21:GOSUB 30000:PRINT RV$
+BO$
915 T=PEEK(51455):IF T=0 THEN 930
916 POKE 51455,PEEK(51455)-1
917 SC=SC+100:SC$=STR$(SC)
918 SC$=RIGHT$(SC$,LEN(SC$)-1)
919 SC$=RIGHT$("000000"+SC$,7)
920 X=5:Y=18:GOSUB 30000
921 PRINT RV$+BL$+SC$:GOTO 915
930 FOR I=1 TO NX:M1=74:M2=85
931 IF PEEK(2040+I)=15 THEN 940
932 IF E(I)=53 THEN M1=85:M2=74
933 X=PEEK(53248+2*I):V=1
934 X=X-256*((PEEK(53264) AND 2↑I)
<>0)
935 MC=M2:IF X>A(I) THEN V=3:MC=M2
936 IF X>B(I) THEN MC=0
937 IF X>C(I) THEN V=3:MC=M1
938 IF X>D(I) THEN V=2:MC=M1
939 POKE 51469+I,MC:POKE 51483+I,V
940 X=PEEK(53248+2*I)
941 X=X-256*((PEEK(53264) AND 2↑I)
<>0)
945 IF X>340 THEN POKE 51455+I,0
946 Y=PEEK(53249+2*I)
947 IF Y>180 OR Y<5 THEN POKE 5145
5+I,0
948 NEXT I
950 A=0:FORI=1TONX:A=A+PEEK(51455+
I)
955 NEXT I:IF A THEN 910
960 IF NE>0 THEN 865
1000 REM
1001 REM ****************
1002 REM * FIN DU STAGE *
1003 REM ****************
1004 REM
1005 FOR I=1 TO 7:POKE 51455+I,0:N
EXT I
1006 IF SC-LS>=QL THEN 800
1010 X=13:Y=5:GOSUB 30000
1011 A$=LEFT$(PO$,12)
1012 PRINT GR$+NR$+PA$+A$+PB$
1013 Y=6:GOSUB 30000
1014 PRINT PF$+WH$+"NON QUALIFIE";
1015 PRINT GR$+PF$
1016 Y=7:GOSUB 30000
1017 PRINT PC$+A$+PD$
1018 FOR I=1 TO 7:POKE 51455,0:NEX
T I
1028 A=PEEK(252):IF A>200 THEN 103
0
1029 SC=SC+A*10
1030 POKE 252,0:WAIT 252,128
1031 POKE 53265,11:PRINT CL$+CY$
1032 A$=LEFT$(PO$,9):POKE 53281,0
1033 PRINT:PRINT SPC(14)+PA$+A$+PB
$
1034 PRINT SPC(14)+PF$+WH$;
1035 PRINT "HI-SCORES"+CY$+PF$
1036 PRINT SPC(14)+PC$+A$+PD$
1037 PRINT:PRINT:A$=LEFT$(PO$,30)
1038 PRINT SPC(4)+GR$+PA$+A$+PB$
1041 IF RG=0 THEN 1050
1042 FOR I=9 TO RG STEP -1
1043 NM$(I+1)=NM$(I):NEXT I
1044 SC(RG)=SC:NM$(RG)=NM$
1050 FOR I=1 TO 9
1051 PRINT SPC(4)+GR$+PF$+WH$+"NO"
;
1052 PRINT STR$(I)+PG$+CY$;
1053 SC$=STR$(SC(I))
1054 SC$=RIGHT$(SC$,LEN(SC$)-1)
1055 SC$=RIGHT$("000000"+SC$,7)
1056 PRINT SC$+PG$+PG$+WH$+NM$(I);
1057 PRINT GR$+PF$:NEXT I
1058 PRINT SPC(4)+GR$+PC$+A$+PD$
1060 A$=CY$+PA$+LEFT$(PO$,3)+PB$
1061 B$=CY$+PC$+LEFT$(PO$,3)+PD$
1062 PRINT:PRINT
1063 PRINT SPC(8);
1064 PRINT "VOULEZ-VOUS RECOMMENCE
R?"
1070 PRINT:PRINT SPC(13)+A$+PG$+PG
$+A$
1071 PRINT SPC(13)+PF$+WH$+"OUI"+C
Y$;
1072 PRINT PF$+PG$+PG$+PF$+WH$+"NO
N";
1073 PRINT CY$+PF$
1074 PRINT SPC(13)+B$+PG$+PG$+B$
1080 POKE 53264,0:POKE 53248,170
1081 POKE 53249,205
1082 M=0:MC=0:T=1:C=2:X=70:Y=60:S=
1
1083 GOSUB 40000
1084 M=0:MC=0:T=1:C=2:X=270:Y=60:S
=2
1085 GOSUB 40000:POKE 53265,27
1090 POKE 252,0:WAIT 252,128
1091 Y=PEEK(53249)
1092 X=256*(PEEK(53264)AND1)
1093 X=X+PEEK(53248)
1095 IF Y>224 OR Y<214 THEN 1090
1096 IF X>124 AND X<150 THEN 80
1097 IF X<180 OR X>208 THEN 1090
1100 POKE 53265,11:SYS 51047
1101 POKE 53269,0
1102 PRINT CL$+WH$+"MERCI..."
1105 POKE 53265,27:END
30000 POKE 211,X:POKE 214,Y
30001 SYS 58732:RETURN
35000 X=12:Y=11:GOSUB 30000
35001 PRINT RD$+"ERREUR EN BLOCK";
B
35002 PRINT WH$+HO$:END
39500 REM
39501 REM ************************
39502 REM *APPARITION DES SPRITES*
39503 REM ************************
39504 REM
40000 POKE 2040+S,14+T:ND=ND+1
40001 POKE 53287+S,C
40002 POKE 53248+S*2,X AND 255
40003 POKE 53249+S*2,Y
40004 POKE 51462+S,M: POKE 51469+S
,MC
40005 POKE 51476+S,1: POKE 51483+S
,V
40050 B=2↑S
40051 A=PEEK(53275) AND (255-B)
40052 POKE 53275,A OR (P*B)
40053 A=PEEK(53276) AND (255-B)
40054 POKE 53276,A OR (T*B)
40055 A=PEEK(53264) AND (255-B)
40056 POKE 53264,A OR (-(X>255)*B)
40060 POKE 51455+S,1
40100 RETURN
41000 REM
41001 REM ************************
41002 REM * EFFACEMENT HI-SCORE *
41003 REM ************************
41004 REM
41011 FOR I=1 TO 9:SC(I)=54000-I*4
000
41012 NM$(I)="A.H & L'HHHHEBDO":NE
XT I
41015 RETURN
44000 REM
44001 REM ************************
44002 REM *REPETITION DE LA VOIX*
44003 REM ************************
44004 REM
45000 POKE 53265,11:SYS 51047
45001 POKE 53269,0: SYS 49610
45002 SYS 51034 :POKE 53265,27
45004 POKE 252,0
45005 RETURN
46000 REM
46001 REM **************************
46002 REM * NIVEAU DE DIFFICULTE *
46003 REM **************************
46004 REM
46050 LV=LV+1:LV$=STR$(LV)
46051 LV$=RIGHT$(LV$,LEN(LV$)-1)
46100 A$=LEFT$(PO$,LEN(LV$)+7)
46102 X=14:Y=5:GOSUB 30000
46103 PRINT GR$+NR$+PA$+A$+PB$
46105 Y=6:GOSUB 30000
46106 PRINT PF$+WH$+"NIVEAU"+PG$+L
V$;
46107 PRINT GR$+PF$
46108 Y=7:GOSUB 30000
46109 PRINT PC$+A$+PD$
46110 RG=0:FOR I=9 TO 1 STEP -1
46111 IF SC>=SC(I) THEN RG=I
46112 NEXT I
46113 RG$=CHR$(RG+48)
46114 X=35:Y=0:GOSUB 30000
46115 PRINT GR$+RV$+RG$
46116 A=PEEK(252):IF A>200 THEN 46
120
46117 SC=SC+A*10
46120 POKE 252,0:WAIT 252,128
46125 A$=LEFT$(SP$,11)
46126 X=14:Y=5:GOSUB 30000
46127 PRINT NR$+A$
46128 Y=6:GOSUB 30000
46129 PRINT NR$+A$
46130 Y=7:GOSUB 30000
46131 PRINT NR$+A$
46140 SC$=STR$(SC)
46141 SC$=RIGHT$(SC$,LEN(SC$)-1)
46142 SC$=RIGHT$("000000"+SC$,7)
46143 X=5:Y=18:GOSUB 30000
46144 PRINT BL$+RV$+SC$
46150 RETURN
49599 REM
49600 REM ************************
49601 REM *  BLOC DE DATA NO.1   *
49602 REM *   SYNTHESE VOCALE    *
49603 REM *  (CHECKSUM: 56600)   *
49604 REM ************************
49605 REM
49610 DATA160,000,169,194,162,000,
134
49617 DATA251,133,252,142,024,212,
120
49624 DATA234,177,251,170,074,074,
074
49631 DATA074,141,024,212,138,041,
015
49638 DATA162,105,202,208,253,141,
024
49645 DATA212,162,095,202,208,253,
200
49652 DATA208,227,230,252,165,252,
201
49659 DATA196,208,219,088,096,136,
153
49666 DATA155,222,216,097,171,098,
017
49673 DATA255,017,031,193,027,193,
126
49680 DATA065,065,017,031,193,031,
193
49687 DATA031,017,030,017,049,017,
017
49694 DATA017,241,031,241,031,017,
193
49701 DATA023,017,017,017,031,017,
254
49708 DATA017,241,022,065,017,017,
017
49715 DATA017,241,019,241,031,017,
049
49722 DATA017,017,017,017,241,031,
017
49729 DATA031,017,113,017,017,017,
031
49736 DATA017,127,017,241,019,129,
017
49743 DATA017,031,017,031,017,031,
017
49750 DATA024,017,017,122,017,023,
065
49757 DATA017,177,017,017,017,217,
017
49764 DATA019,129,017,036,017,017,
028
49771 DATA161,017,117,017,019,113,
017
49778 DATA030,248,017,023,148,017,
024
49785 DATA065,017,191,193,017,091,
129
49792 DATA017,034,017,027,145,017,
024
49799 DATA150,065,017,017,021,217,
081
49806 DATA017,087,136,097,017,017,
091
49813 DATA166,049,021,155,132,035,
052
49820 DATA039,138,150,067,070,138,
134
49827 DATA067,072,101,104,135,102,
119
49834 DATA103,135,119,103,119,120,
136
49841 DATA136,135,120,136,136,135,
135
```

Suite page 76

T.G.V.

COMMODORE 64



Vraaaoum !.. Voici un fast-load pour disquettes qui multiplie par six la vitesse de chargement.

Gérard GARCIA

Mode d'emploi :
Cet utilitaire est compatible avec tous les programmes n'occupant pas les adresses 52500 à 53247. Le programme initial va générer un programme en langage machine de trois blocs en bas de mémoire (8801). Après lancement, ce travail s'effectue en deux temps :

- Le programme se sauvegarde lui même (TGV.OB) et modifie les pointeurs avant de se recharger en mémoire.
- La seconde partie crée le programme final en langage machine (TGV) et le sauvegarde.

C'est ce dernier qui devra être utilisé pour accélérer la vitesse d'un chargement en faisant : LOAD ''TGV'',8 et RUN, puis LOAD ''nom du prog. à charger'',8,1

Nota : éteindre l'imprimante pour un fonctionnement correct.

```
1 A$=CHR$(34):IFPEEK(2)THEN10
2 POKE2,1:PRINT"SAVE"+A$+"@:TGV.O
B"+A$+",8,0000"
3 PRINT"PT44,11 PT43,0 PT2815,0 CL
R:LF"+A$+"TGV.OB"+A$+",8,0000":PRIN
T"RUN"
5 POKE631,19:POKE632,13:POKE633,13
:POKE634,13:POKE198,4
9 END
10 CS=0:FORI=2049TO2734:READN:POKE
I,A:CS=CS+A:NEXTI
20 IFCS<>78017THENPRINT"ERREUR DA
TA":STOP
30 PRINT"CPF44,8 PT43,1 PT2048,0 P
T46,10 PT45,176 CLR SAVE"+A$+"@ TG
V"+A$+",8"
35 PRINT"0000RUN"
40 POKE631,19:POKE632,13:POKE633,1
3:POKE634,13:POKE198,4
2049 DATA 11,8,0,0,158,50,48,54
2057 DATA 49,0,0,0,169,80,133,3
2065 DATA 169,8,133,4,169,285,133,
6
2073 DATA 169,44,133,5,169,207,133
,251
2081 DATA 169,190,133,2,160,0,177,
3
2089 DATA 145,5,200,208,249,230,4,
230
2097 DATA 6,165,6,197,251,240,3,76
2105 DATA 39,8,160,0,177,3,145,5
2113 DATA 200,196,2,200,247,76,123
,207
2121 DATA 76,123,207,67,84,69,85,1
69
2129 DATA 3,133,49,32,10,245,80,25
4
2137 DATA 184,173,1,28,153,0,3,200
2145 DATA 208,244,160,186,80,254,1
94,173
2153 DATA 1,28,153,0,1,200,208,244
2161 DATA 32,224,248,165,56,197,71
,240
2169 DATA 5,169,4,76,105,249,32,23
3
2177 DATA 245,197,58,240,5,169,5,7
6
2185 DATA 105,249,173,0,3,240,42,1
62
2193 DATA 0,189,0,3,32,128,6,232
2201 DATA 200,247,173,0,3,197,12,2
08
2209 DATA 12,173,1,3,133,13,173,0
2217 DATA 3,133,12,208,166,133,12,
173
2225 DATA 1,3,133,13,169,1,76,105
2233 DATA 249,162,0,236,1,3,189,0
2241 DATA 3,32,128,6,232,236,1,3
2249 DATA 208,244,169,127,76,105,2
49,133
2257 DATA 133,44,0,24,16,251,169,1
6
2265 DATA 141,0,24,44,0,24,48,251
2273 DATA 168,4,169,0,6,133,42,10
2281 DATA 6,133,42,10,141,0,24,136
2289 DATA 208,240,160,1,136,206,0,
234
2297 DATA 234,169,15,141,0,24,96,1
65
2305 DATA 24,166,25,133,12,134,13,
141
2313 DATA 0,3,142,1,3,169,224,133
2321 DATA 3,165,3,48,252,201,2,144
2329 DATA 244,201,127,240,3,76,10,
230
2337 DATA 76,158,193,0,158,193,0,1
69
2345 DATA 11,141,0,221,173,0,221,1
6
2353 DATA 251,169,3,141,0,221,238,
32
2361 DATA 208,206,32,208,238,32,20
8,206
2369 DATA 32,208,238,32,208,160,4,
173
2377 DATA 0,221,10,8,10,38,164,40
2385 DATA 38,164,136,208,242,165,1
64,73
2393 DATA 255,96,169,8,32,12,237,1
69
2401 DATA 111,32,185,237,160,0,185
,25
2409 DATA 0,32,221,237,200,196,33,
208
2417 DATA 245,96,133,147,160,0,177
,187
2425 DATA 201,36,208,3,76,167,244,
169
2433 DATA 8,133,184,32,175,245,32,
231
2441 DATA 255,166,185,134,2,169,96
,133
2449 DATA 185,32,192,255,165,186,3
2,9
2457 DATA 237,165,185,32,199,237,3
2,19
2465 DATA 238,165,186,32,195,255,1
65,144
2473 DATA 74,74,144,3,76,4,247,32
2481 DATA 210,245,169,44,133,3,169
,205
2489 DATA 133,4,169,0,133,5,169,6
2497 DATA 133,6,169,77,133,25,169,
45
2505 DATA 133,26,169,87,133,27,165
,5
2513 DATA 133,28,165,6,133,29,169,
32
2521 DATA 133,30,169,6,133,33,32,5
5
2529 DATA 206,160,0,177,3,32,221,2
37
2537 DATA 200,192,32,144,246,32,25
4,237
2545 DATA 24,165,3,185,32,133,3,14
4
2553 DATA 2,230,4,24,165,5,105,32
2561 DATA 133,5,144,2,230,6,166,6
2569 DATA 224,7,144,102,169,69,133
,27
2577 DATA 169,176,133,28,169,5,133
,33
2585 DATA 32,55,206,32,254,237,173
,17
2593 DATA 208,41,239,141,17,208,12
0,162
2601 DATA 4,32,4,206,240,30,32,4
2609 DATA 206,224,2,240,3,32,100,2
07
2617 DATA 160,0,32,4,206,145,174,2
00
2625 DATA 174,208,2,230,175,232,20
8,242
2633 DATA 162,2,208,221,32,4,206,2
24
2641 DATA 2,240,5,72,32,100,207,10
4
2649 DATA 170,202,202,160,0,32,4,2
06
2657 DATA 145,174,230,174,208,2,23
0,175
2665 DATA 202,208,242,169,73,133,2
0,169
2673 DATA 1,133,33,32,55,206,32,25
4
2681 DATA 237,173,17,208,9,16,141,
17
2689 DATA 208,166,174,164,175,24,9
6,32
2697 DATA 4,206,133,174,32,4,206,1
33
2705 DATA 175,165,2,208,8,165,195,
133
2713 DATA 174,165,196,133,175,96,3
2,138
2721 DATA 255,120,169,79,141,48,3,
169
2729 DATA 206,141,49,3,88,96
55554 END
55555 SAVE"@:T.ORIGIN",8
```

COMMODORE 64

Suite de la page 75

```
49848 DATA136,136,136,136,136,136,
135
49855 DATA120,137,136,136,136,136,
136
49862 DATA136,136,136,136,136,136,
136
49869 DATA136,136,136,136,136,136,
136
49876 DATA136,136,136,136,136,136,
137
49883 DATA136,196,156,172,165,154,
116
49890 DATA136,132,165,087,121,120,
136
49897 DATA105,151,137,136,168,135,
152
49904 DATA195,135,137,136,122,170,
152
49911 DATA119,120,120,120,152,167,
117,121
49918 DATA106,137,121,120,152,152,
135
49925 DATA152,167,200,167,135,136,
135
49932 DATA122,106,088,117,154,119,
136,086
49939 DATA167,152,183,167,166,136,
135,120
49946 DATA119,250,102,151,151,153,
135
49953 DATA167,135,120,017,241,021,
161
49960 DATA184,083,133,162,118,083,
083,083
49967 DATA254,026,254,027,252,030,
120
49974 DATA021,129,017,031,017,143,
017
49981 DATA252,023,241,031,019,017,
017
49988 DATA031,019,241,031,017,063,
017
49995 DATA017,017,017,017,031,017,
241
50002 DATA031,017,030,019,193,024,
019
50009 DATA017,019,241,255,019,193,
021
50016 DATA017,023,031,017,033,017,
063
50023 DATA017,225,031,017,031,017,
113
50030 DATA024,017,017,017,252,030,
241
50037 DATA031,017,241,019,065,017,
017
50044 DATA017,017,023,241,063,017,
241
50051 DATA023,017,241,019,017,017,
017
50058 DATA017,252,017,241,031,017,
120
50065 DATA017,193,023,017,017,017,
017
50072 DATA063,017,241,017,241,019,
129
50079 DATA019,017,017,017,017,017,
017
50086 DATA017,017,017,017,017,017,
017
50093 DATA017,017,017,034,051,051,
051
50100 DATA051,068,067,068,068,069,
069
50107 DATA085,085,085,085,085,102,
102
50114 DATA102,102,102,102,103,119,
103
50121 DATA119,119,119,119,119,119,
119
50128 DATA119,119,119,119,119,119,
119
50135 DATA119,120,120,136,136,136,
136
50142 DATA136,136,136,136,136,136,
136
50149 DATA136,136,137,153,157,255,
194
50156 DATA126,203,236,136,137,017,
151
50163 DATA065,033,036,067,101,085,
086
50170 DATA086,102,087,120,102,120,
253
50419 REM
50420 REM ************************
50421 REM *  BLOC DE DATA NO.2  *
50422 REM * DONNES POUR SPRITES *
50423 REM *  (CHECKSUM: 49955)  *
50424 REM ************************
50425 REM
50432 DATA000,000,000,000,000,000,
000
50439 DATA000,000,000,000,000,000,
000
50446 DATA000,000,000,000,000,000,
000
50453 DATA000,032,000,000,032,000,
000
50460 DATA032,000,003,254,000,000,
032
50467 DATA000,000,032,000,000,032,
000
50474 DATA000,000,000,000,000,000,
000
50481 DATA000,000,000,000,000,000,
000
50488 DATA000,000,000,000,000,000,
000
50495 DATA168,015,240,000,056,028,
000
50502 DATA100,054,000,247,239,000,
216
50509 DATA027,000,239,247,000,112,
014
50516 DATA000,031,248,000,000,000,
000
50523 DATA000,000,000,000,000,000,
000
50530 DATA000,000,000,000,000,000,
000
50537 DATA000,000,000,000,000,000,
000
50544 DATA000,000,000,000,000,000,
000
50551 DATA000,000,000,000,000,000,
000
50558 DATA000,000,000,168,000,002,
170
50565 DATA000,010,170,128,042,170,
160
50572 DATA042,170,160,170,170,168,
160
50579 DATA034,040,162,034,040,160,
032
50586 DATA040,162,034,040,162,034,
040
50593 DATA042,170,162,042,170,160,
010
50600 DATA170,128,002,170,000,000,
016
50607 DATA000,000,016,000,000,220,
000
50614 DATA003,019,000,003,255,000,
000
50621 DATA252,000,000,000,255,255,
255
50929 REM
50930 REM ************************
50931 REM *  BLOC DE DATA NO.3  *
50932 REM *   INTERRUPTION     *
50933 REM * GESTION DES SPRITES *
50934 REM *  (CHECKSUM: 40776)  *
50935 REM ************************
50936 REM
50944 DATA138,168,010,170,254,000,
202
50951 DATA189,000,208,201,000,208,
014
50958 DATA169,001,136,048,003,010,
208
50965 DATA250,077,016,208,141,016,
208
50972 DATA096,072,138,072,152,072,
169
50979 DATA254,168,000,141,404,199,
140
50986 DATA011,199,032,000,199,104,
168
50993 DATA104,170,104,096,072,138,
072
51000 DATA152,072,169,222,160,255,
208
51007 DATA230,178,072,010,170,222,
001
51014 DATA208,104,170,096,072,169,
254
51021 DATA141,068,199,032,064,199,
104
51028 DATA096,072,169,222,208,243,
120
51035 DATA169,110,162,199,141,020,
003
51042 DATA142,021,003,088,096,120,
169
51049 DATA049,162,234,208,241,162,
002
51056 DATA138,072,162,000,173,000,
220
51063 DATA168,041,001,208,003,032,
095
51070 DATA199,152,041,002,208,003,
032
51077 DATA074,199,152,041,004,208,
003
51084 DATA032,053,199,152,041,008,
208
51091 DATA003,032,029,199,104,170,
202
51098 DATA208,212,152,041,016,240,
006
51105 DATA165,253,240,045,208,069,
165
51112 DATA253,208,065,169,048,133,
253
51119 DATA198,252,169,015,141,024,
212
51126 DATA169,000,141,005,212,169,
016
51133 DATA141,001,212,169,249,141,
006
51140 DATA212,169,129,141,004,212,
169
51147 DATA128,141,004,212,173,030,
208
51154 DATA133,254,041,001,240,025,
162
51161 DATA007,169,128,036,254,240,
006
51168 DATA238,255,200,222,255,200,
074
51175 DATA202,208,242,240,005,198,
252
51182 DATA173,030,208,162,007,189,
015,208
51189 DATA200,208,003,024,240,001,
056
51196 DATA233,254,202,208,242,006,
254
51203 DATA165,254,009,001,141,021,
208
51210 DATA173,030,208,162,007,189,
255
51217 DATA200,240,033,189,006,201,
199
51224 DATA006,141,029,208,032,029,
199
51231 DATA189,013,201,240,017,141,
051
51238 DATA200,222,020,201,208,009,
189
51245 DATA027,201,157,020,201,032,
053
51252 DATA199,202,208,215,076,049,
234
```

COMPRESSEUR

Coupez ainsi l'appétit de vos chères images d'ordinaire friandes d'espace...

Arnaud MONIER

APPLE

```
 0  GOTO 20
 10  POKE 214,255
 20  HOME : GOTO 2550
 70  HOME : TEXT
 190  FOR I = 24576 TO 25082
 200  READ A
 210  SD = SD + A
 220  POKE I,A
 230  NEXT I
 240  IF SD <  > 56433 THEN  GOTO
1790
 250  HOME
 310  REM  PRESENTATION
 370  FOR I = 1 TO 23: VTAB I: PRI
NT ".....": NEXT I
 380  POKE 243,32
 390  A$ = " COMPILATEUR GRAPHIQUE
D'HEBDOGICIEL "
 400  VV = 10:HH = 1
 420  GOSUB 2030
 430  VV = 3
 440  A$ = " (C) PAR L'AUTEUR ET HE
BDOGICIEL & CO "
 450  GOSUB 2030
 460  POKE 243,0
 470  INVERSE
 475  TEXT
 480  VTAB 1: PRINT "++++++++++++
++++++++++++++++++++++": VTAB 5
: PRINT "++++++++++++++++++++++
++++++++++++": FOR G = 0 TO 100:
NEXT G
 490  FOR G = 0 TO 2:0 =  PEEK (49
200): NEXT G
 500  NORMAL
 510  VTAB 1: PRINT "
                    ": VTAB 5
: PRINT "
                    ": FOR G = 0 TO 100:
NEXT G
 520  INVERSE
 530  VTAB 1: PRINT "++++++++++++
++++++++++++++++++++++": VTAB 5
: PRINT "++++++++++++++++++++++
++++++++++++": FOR G = 0 TO 100:
NEXT G
 540  NORMAL
 550  FOR G = 0 TO  INT ( RND (1)
* 5) + 1:W =  PEEK (49200): NEXT G

 560 H = H + 1: IF H < 5 THEN 480
 570  REM  MENU AVEC LES 6 CHOIX

 660  HOME
 670  INVERSE
 680  PRINT "$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$$$"
 690  PRINT "ECOMPILATEUR GRAPHIQU
E (C) 1985 H.A.M ¢"
 700  PRINT "$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$$$"
 710  POKE 34,5
 720  TEXT : POKE 34,5
 730  HOME : PRINT : PRINT : PRINT
: NORMAL : PRINT : PRINT
 810  PRINT " (1) APPELER UNE IMAG
E SUR 33 SEC ": PRINT
 830  PRINT " (2) COMPILER UNE IMA
GE CHARGEE ": PRINT
 850  PRINT " (3) RETROUVER UNE IM
AGE COMPILEE": PRINT
 870  PRINT " (4) VOIR L'IMAGE ":
PRINT
 890  PRINT " (5) UTILISER LE S.E.
D ": PRINT
 910  PRINT " (6) QUITTER "
 920  PRINT : PRINT : PRINT : PRIN
T : INVERSE : PRINT " VOTRE CHOIX
": NORMAL : PRINT "  ";: GET R$
 930  IF R$ = "1" THEN 1100
 940  IF R$ = "2" THEN 1160
 950  IF R$ = "3" THEN 1430
 960  IF R$ = "4" THEN 1540
 970  IF R$ = "5" THEN 1900
 980  IF R$ = "6" THEN 1910
 990  FOR G = 0 TO 10:W =  PEEK (4
9200): NEXT G
 1000  GOTO 740
 1050  REM  CHERCHE UNE IMAGE 33 S
ECTEURS
 1100  HOME : PRINT : PRINT
 1130  INPUT " NOM DE L'IMAGE ";N$

 1140  PRINT  CHR$ (4)"BLOAD ";N$;
",A49200"
 1150  GOTO 720
 1160  HOME
 1210  REM  COMPILATION DE L'IMAGE

 1260  PRINT : PRINT : PRINT : FLA
SH
 1300  PRINT " COMPILATION DE L'IM
AGE GRAPHIQUE .... "
 1310  NORMAL
 1320  CALL 6 * 4096
 1330  PRINT : INPUT "SOUS QUEL NO
M LA SAUVER :";N$
 1331  HI =  PEEK (24590):LO =  PEE
K (24589)
 1332  VA =  INT (HI * 256) +  INT
(LO)
 1333  PRINT  CHR$ (4);"BSAVE ";N$
;",A49000,L";VA: TEXT : GOTO 570
 1339  END
 1380  REM  DECOMPILATION
 1430  HOME : PRINT : PRINT
 1460  INPUT "NOM DE L'IMAGE ";N$
 1470  PRINT  CHR$ (4);"BLOAD ";N$;


 1480  HOME
 1490  POKE  - 16304,0
 1500  POKE  - 16297,0
 1510  CALL (6 * 4096) + 3
 1520  GET A$
 1530  GOTO 720
 1540  HOME
 1550  POKE  - 16304,0
 1560  POKE  - 16297,0
 1570  GET A$
 1580  GOTO 720
 1630  REM  ROUTINES EN DATAS
 1680  DATA  74,15,96,76,61,97,0,3
2,255,63,0,64,0,0,0,216,173,6,96,1
33,27,173,7,96,133,28,160,0,177,27
,201,254,208,7,169,127,145,27,76,2
2,96,201,128,208,7,169,0,145,27,76
,52,96,230,27,208,2,230,28,56,173,
8,96,229
 1690  DATA  27,173,9,96,229,28,17
6,211,173,10,96,133,25,173,11,96,1
33,26,173,6,96,133,27,173,7,96,133
,28,169,0,160,0,209,27,208,13,200,
209,27,208,8,200,209,27,208,3,76,1
33,96,169,127,160,0,209,27,208,86,
200,209
 1700  DATA  27,208,81,200,209,27,
208,76,76,133,96,169,2,141,12,96,2
38,12,96,160,0,177,27,173,12,96,20
9,27,208,10,169,254,205,12,96,240,
3,76,138,96,160,0,177,27,9,128,145
,25,173,12,96,200,145,25,24,165,25
,105,2
 1710  DATA  133,25,165,26,105,0,1
33,26,24,165,27,109,12,96,133,27,1
65,28,105,0,133,28,76,227,96,160,0
,177,27,145,25,200,27,208,2,230,28
,230,25,208,2,230,26,76,227,96,56,
173,8,96,229,27,173,9,96,229,28,14
4,3,76
 1720  DATA  91,96,56,165,25,237,
10,96,141,13,96,165,26,237,11,96,1
41,14,96,32,142,253,32,217,97,160,
212,197,210,205,201,206,197,160,16
0,193,164,166,173,11,96,32,218,253
,173,10,96,32,218,253,32,217,97,16
0,204,164
 1730  DATA  166,173,14,96,32,218,
253,173,13,96,32,218,253,32,142,25
3,96,76,61,97,216,173,6,96,133,27,
173,7,96,133,28,173,10,96,133,25,1
73,11,96,133,26,160,0,177,25,201,1
28,240,7,201,255,240,3,76,150,97,1
60,1,177
 1740  DATA  25,141,12,96,160,0,17
7,25,41,127,160,0,145,27,200,204,1
2,96,144,248,24,165,25,105,2,133,2
5,165,26,105,0,133,26,24,165,27,10
9,12,96,133,27,165,28,105,0,133,28
,76,171,97,160,0,177,25,145,27,230
,25,208
 1750  DATA  2,230,26,230,27,208
,2,230,28,76,171,97,56,173,8,96,22
9,27,173,9,96,229,28,176,154,32,14
2,253,32,217,97,196,197,195,207,20
5,208,201,204,193,212,201,207,206,
160,198,201,206,201,197,160,174,16
0,166,32
 1760  DATA  142,253,96,104,133,6,
104,133,7,230,6,208,2,230,7,162,0,
161,6,201,166,240,6,32,237,253,76,
223,97,165,7,72,165,6,72,96,255
 1770  RESUME : GOTO 70
 1780  END
 1790  HOME : PRINT : PRINT : TEXT
: HOME
 1830  PRINT "  ERREUR DANS LES D
ATAS"
 1840  PRINT : PRINT : PRINT
 1870  PRINT " IL FAUT VERIFIER AV
EC LE LISTING"
 1880  PRINT
 1890  END
 1900  GOTO 2240
 1910  HOME
 1920  PRINT " AU REVOIR ,ET A BIE
NTOT ....."
 1930  HGR : HGR2 : NEW : CALL 491
52 + 1536
 1980  REM  ROUTINE DE PRESENTATIO
N
 2030  FOR I = 1 TO  LEN (A$) - 1
 2040  HTAB 1: VTAB VV: PRINT  RIG
HT$ (A$,I): HTAB  LEN (A$) - I: VT
AB VV: PRINT  LEFT$ (A$,I)
 2050  FOR G = 1 TO  INT ( RND (1)
* 14) + 1
 2060  W =  PEEK (49200)
 2070  NEXT G
 2080  NEXT I
 2090  VTAB VV: PRINT "............
.....................": VT
AB VV + 1: PRINT "............
.....................": VT
 2100  VTAB VV: HTAB HH: PRINT A$
 2110  NORMAL
 2120  FOR G = 0 TO 2000: NEXT G
 2130  RETURN
 2180  REM  ROUTINE DU DOS 3.3
 2230  GOTO 240
 2240  TEXT : HOME
 2250  D$ =  CHR$ (4)
 2260  INVERSE
 2270  PRINT "                UTILISATION
DOS 3.3                "
 2280  NORMAL
 2290  PRINT : PRINT "          LECT
EUR "; PEEK ( - 21912): PRINT : PR
INT : PRINT
 2300  PRINT "-(1)- CATALOG": PRIN
T
 2320  PRINT "-(2)- DELETE ": PRIN
T
 2340  PRINT "-(3)- LOCK   ": PRIN
T
 2360  PRINT "-(4)- UNLOCK ": PRIN
```

Suite page 78

INSTALL

Comment faire prendre à son COMMODORE des vessies en machine pour des lanternes en Basic...

Philippe VAGNER

Mode d'emploi :
Transforme les programmes (ou données) chargeables par LOAD "Titre...",8,1 (ou ,1,1) et exécutables par SYS, en des programmes chargeables par LOAD et exécutables par RUN (comme pour des programmes Basic).

- Chargez tout d'abord en mémoire le programme à tranformer (tapez NEW).
- chargez et lancez le programme INSTALL.
- Indiquez en décimal les adresses de début, de fin et d'exécution (SYS... 0 = pas d'exécution) du programme à transformer.
- Entrez le périphérique et le nom, la sauvegarde s'effectue.
- Vu les modifications en RAM, il est préférable d'éteindre l'ordinateur après ces savantes opérations.

```
 10 REM ************************
 20 REM *      INSTALL         *
 30 REM * PAR PHILIPPE VAGNER *
 40 REM ************************
 50
 100 DATA 10,0,10,0,158,50,48,54,49
,0,0,0,169,43,133,95,169,8,133,96,
169
 110 DATA 0,123,90,169,0,133,91,169
,0,133,88,169,0,133,89,32,191,163,
76,0,0
 120 POKE 56,19:CLR
 130 POKE 53280,11:POKE 53281,0
 140 PRINT"{CLR}{DOWN}                INSTA
LL                ";
 150 PRINT"{RVS}                                {OFF}"
 160 PRINT"{DOWN}MODE PROM A TRAITER EST-
IL CHARGE ? _";
 170 GET R$:IF A$="" THEN GOTO 170
 180 IF A$="O" THEN PRINT"{DOWN}" :GOTO
300
 190 IF A$<>"N" THEN 170
 200
 210 PRINT"{DOWN}"
 220 PRINT"{DOWN}CHARGEZ LE PRG :"
 230 PRINT"{DOWN}LOAD "+CHR$(34)+"..."+
CHR$(34)+",8,1    OU  ",
 240 PRINT"LOAD "+CHR$(34)+"..."+CH
R$(34)+",1,1"
 250 PRINT"{DOWN}PUIS TAPEZ "
 260 PRINT"{DOWN}NEW"
 270 PRINT"{DOWN}ENFIN, RECHARGEZ ET REL
ANCEZ 'INSTALL'."
 280 END
 290
 300 PRINT"{DOWN}{RVS}"
 310 INPUT"ADRESSE DE DEBUT ";D
 320 IF D<5164 OR D>65535 THEN 310
 330 PRINT"{DOWN}"
 340 INPUT"ADRESSE DE FIN   ";F
 350 IF F<D OR F>65535 THEN 340
 360 PRINT"{DOWN}"
 370 INPUT"ADRESSE LANCEMENT";L
 380 IF L<0 OR L>65535 THEN 370
 390
 400 X=D-D-5163
 410 FOR I=D TO F
 420 POKE I-XD,PEEK(I)
 430 NEXT I
 440
 450 FOR I=5121 TO 5162
 460 READ A:POKE I,A
 470 NEXT I
 480
 490 F1=F-D+2091
 500 X=INT(F1/256):POKE 5146,X
 510 POKE 5142,(F1/256-X)*256
 520 X=INT(F/256):POKE 5154,X
 530 POKE 5150,(F/256-X)*256
 540 IF L=0 THEN POKE 5160,96
 550 X=INT(L/256):POKE 5162,X
 560 POKE 5161,(L/256-X)*256
 570
 580 PRINT"{DOWN}{RVS}PERIPHERIQUE";A$,
P
 590 PRINT"{RVS}";CHR$(34);A$;CHR$(
34);":";P
 600 POKE 631,19:POKE 632,13:POKE 1
98,2
 610 F1=F-D+5162
 620 X=INT(F1/256):POKE 251,X
 630 POKE 45,(F1/256-X)*256:POKE 46
,PEEK(251)
 640 POKE 43,1:POKE 44,20
```

COMMODORE 64

SCROLLING EDITOR

APPLE

Valorisez à grands coups de scrollings vos zolis graphismes.

Christophe CHARLES

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez respectivement ces trois listings par :

BSAVE SCROLLING MAKER,A$6000,LS2E7
BSAVE TRANSFERT,A$6400,L$24
SAVE SCROLLING EDITOR 1.0

Lancez par RUN SCROLLING 1.0 après avoir "bloadé" les fichiers SCROLLING MAKER et TRANSFERT.
Les fichiers x.SCROLL sauvés à partir de l'adresse $6430, sont donc utilisables dans un programme Basic ou autre.

Ce programme permet de réaliser des scrollings à partir d'images graphiques. Vous pourrez ainsi faire défouler verticalement ou latéralement des éléments graphiques, avec clignotement, zig-zag et autres combinaisons si vous le souhaitez.

EDITION, s'effectue en trois étapes :

- 1) Actions :
Act : Clignot (clignotement)
Der haut (déroulement vers le haut)
Der bas (déroulement vers le bas)
Vers gau (déplacement vers la gauche)
Vers dr (déplacement vers la droite, déplacement simultané à gauche et à droite)

- 2) Définition d'un rectancle :
Lig sup (0-191) : ligne supérieure
Lig inf (0-191) : ligne inférieure
Col ga (0-39) : colonne gauche
Col dr (0-39) : colonne droite

- 3) Définition d'une temporisation relative :
Tempo (1-200) : temporisation

Nota : "traiter", permet l'exécution de l'édition du scrolling effectuée ou chargée en mémoire. Si une image graphique n'a pas été chargée, il n'y aura pas d'exécution.

```
  10  REM
  12  REM       SCROLLING  EDITOR
  13  REM
  14  REM            1.0
  15  REM
  16  REM
  17  REM     pour apple
  18  REM
  19  REM      par charly   (c) 86
  20  TEXT : HOME
  22  VTAB 10: HTAB 10: FLASH : PRI
NT "SCROLLING EDITOR 1.0": NORMAL
: PRINT
  24  HTAB 10: PRINT "COPYRIGHT   (
C) 1986": PRINT
  26  HTAB 14: PRINT "par   CHARLY"

  30  FOR I = 1 TO 1000: NEXT
  100  ONERR  GOTO 5800
  150  DIM N$(12),L(20,6),L$(20),FO
$(5),ME$(10),CO$(8)
  200  FOR I = 1 TO 5: READ T(I): N
EXT
  250  FOR I = 1 TO 10: READ N$(I):
NEXT
  300  FOR I = 0 TO 5: READ FO$(I):
NEXT
  350  FOR I = 0 TO 10: READ ME$(I)
: NEXT
  400  FOR I = 1 TO 8: READ CO$(I):
NEXT
  450  TEXT : HOME :D$ =  CHR$ (4)
  500 L = 0:P1 = 0:P2 = 0:A = 25648
:CA$ = "CATALOG"
  550 N$(11) = "=====================
=========="
  600 N$(12) = "-------------------
----------"
  650 ME$(4) = "WRITE PROTECTED":ME
$(6) = "FILE NOT FOUND"
  700  PRINT D$"BLOADSCROLLING MAKE
R"
  750  PRINT D$"BLOADTRANSFERT"
  800 TA = 1: TEXT : HOME : INVERSE

  850  VTAB 2: HTAB 11: PRINT "
                "
  900  HTAB 11: PRINT "  ":: FLASH
: PRINT "MENU PRINCIPAL":: INVERSE
: PRINT "
  950  HTAB 11: PRINT "
               ": NORMAL
 1000  VTAB 10: FOR I = 1 TO 8: HT
AB 2: PRINT CO$(I): NEXT
 1010  VTAB 21: PRINT " (<- , ->) po
ur deplacer le curseur"
 1012  PRINT " RETURN$ pour lance
r"
 1050  INVERSE : GOSUB 1350: NORMA
L
 1100 Z =  PEEK (49152): IF Z < 12
8 THEN 1100
 1150  IF Z = 136 THEN Z =  PEEK (
49168): GOTO 1400
 1200  IF Z = 149 THEN Z =  PEEK (
49168): GOTO 1500
 1250  IF Z = 141 THEN Z =  PEEK (
49168): GOTO 1600
 1300  GOTO 1100
 1350 VTAB TA + 9: HTAB 2: PRINT
CO$(TA): RETURN

 1400  GOSUB 1350:TA = TA - 1: IF
TA < 1 THEN TA = 8
 1450  GOTO 1050
 1500  GOSUB 1350:TA = TA + 1: IF
TA > 8 THEN TA = 1
 1550  GOTO 1050
 1600  ON TA GOSUB 1700,1670,2200,
3900,2850,3450,3700,3750
 1650  GOTO 800
 1670  IF L = 0 THEN 2200
 1672  FOR I = 0 TO L - 1
 1675 L(I,1) = 0:L(I,2) = 0:L(I,3)
= 0:L(I,4) = 0:L(I,5) = 0:L$(I) =
"": NEXT I:L = 0: GOTO 2200
 1700  HOME
 1750  GOSUB 6050
 1800  FOR I = 1 TO 1000: NEXT I:
TEXT
 1850  PRINT "GARDER VOUS CETTE IM
AGE ?":: GET DD$
 1900  IF DD$ = "O" THEN P1 = 1: R
ETURN
 1950  HOME : VTAB 8: HTAB 1: FLAS
H : PRINT "PLACEZ VOTRE DISQUETTE
DANS LE DRIVE 1": NORMAL
 2000  VTAB 12: HTAB 1: PRINT "Non
de l'image :":: INPUT "";P1C$: IF
P1C$ = "" THEN RETURN
 2050  PRINT D$"BLOAD";P1C$;",A$2
000":P1 = 1
 2100  GOSUB 6050: GET R$: RETURN

 2150  GET R$: TEXT : RETURN
 2200  TEXT : HOME : HTAB 13: INVE
RSE : PRINT "SCROLLING EDITOR": NO
RMAL : PRINT N$(11): POKE 34,2: PO
KE 35,21: GOSUB 2800
 2250  HOME
 2300  FOR I = 0 TO L - 1:K = I +
1
 2350  INVERSE : PRINT K;: NORMAL
: PRINT " ";N$(I):L$(I) = NTAB 18:
PRINT N$(2):L(I,1): HTAB 30: PRI
NT N$(4):L(I,3)
 2400  HTAB 3: PRINT N$(6):L(I,5):
: HTAB 18: PRINT N$(3):L(I,2):: HT
AB 30: PRINT N$(5):L(I,4): PRINT N
$(12):: NEXT I
 2450 Z =  PEEK (49152): IF Z < 12
8 THEN 2450
 2500  IF Z = 155 THEN 2750
 2550  IF Z = 193 THEN 4300
 2600  IF Z = 197 THEN 4600
 2650  IF Z = 212 THEN RR = 1: GOS
UB 3900
 2700  GOTO 2450
 2750  RETURN
 2800  VTAB 22: PRINT N$(11): VTAB
23: PRINT N$(7);N$(9);N$(10): VTA
B 24: PRINT N$(8): RETURN
 2850  HOME : FLASH
 2900  VTAB 8: HTAB 1: PRINT "PLAC
EZ VOTRE DISQUETTE DANS LE DRIVE 1
": NORMAL
 2950  VTAB 12: HTAB 1: PRINT "Non
du scrolling :":: INPUT "";SCR$: I
F SCR$ = "" THEN RETURN
 3000  SCR$ = SCR$ + ".SCROLL": CTA
B 2: HTAB (19): PRINT SCR$
 3050  PRINT D$"BLOAD";SCR$;",A";A

 3100 L =  PEEK (A)
 3150  FOR I = 0 TO L - 1:B = A +
6 + I * 1
 3200  IF  PEEK (B) > 5 THEN 3300
 3250 L$(I) = FO$( PEEK (B))
 3300 L(I,1) =  PEEK (B + 1):L(I,2
) =  PEEK (B + 2):L(I,3) =  PEEK (
B + 3):L(I,4) =  PEEK (B + 4):L(I,
5) =  PEEK (B + 5)
 3350  NEXT I:P2 = 1
 3400  RETURN
 3450  IF L = 0 OR P2 = 0 THEN  RE
TURN
 3455  HOME : FLASH
 3500  VTAB 8: HTAB 1: PRINT "PLAC
EZ VOTRE DISQUETTE DANS LE DRIVE 1
": NORMAL
 3550  VTAB 12: HTAB 1: PRINT "Nom
du scrolling :":: INPUT "";SCR$:
IF SCR$ = "" THEN RETURN
 3555  POKE A,L
 3600 SCR$ = SCR$ + ".SCROLL": VTA
B 12: HTAB (19): INVERSE : PRINT S
CR$
 3650  PRINT D$"BSAVE";SCR$;",A";A
;",L";6 * L + 2: RETURN
 3700  HOME : PRINT D$;CA$: GET R$
: RETURN
 3750  TEXT : HOME : PRINT "BYE..B
YE...": END
 3800  FOR J = 0 TO 5: IF FO$(J) =
L$(I) THEN T = J: RETURN
 3850  NEXT J: RETURN
 3900  IF L = 0 THEN  RETURN
 3950  POKE A,L: FOR I = 0 TO L -
1
 4000 E = I: GOSUB 3800:B = A + 6
* I + 1
 4050  POKE B,T: POKE B + 1,L(I,1)
: POKE B + 2,L(I,2): POKE B + 3,L(
I,3): POKE B + 4,L(I,4): POKE B +
5,L(I,5)
 4100  NEXT I: POKE A + L * 6 + 1,
255
 4150 P2 = 1: IF P1 = 1 THEN  GOSU
B 6500
 4200  IF RR = 1 THEN RR = 0:Z =
PEEK (49168): POP : GOTO 2200
 4250  RETURN
 4300 Z =  PEEK (49168)
 4310  IF L = 0 THEN 2200
 4350  VTAB 24: HTAB 25: PRINT "AN
NUL ";:: INPUT "";R$: IF R$ = "" T
HEN 2200
 4400 R =  VAL (R$) - 1: IF R < 0
OR R > L - 1 THEN 2200
 4450 L = L - 1
 4500  FOR I = R TO L - 1
 4550 L(I,1) = L(I + 1,1):L(I,2) =
L(I + 1,2):L(I,3) = L(I + 1,3):L(
I,4) = L(I + 1,4):L(I,5) = L(I + 1
,5):L$(I) = L$(I + 1): NEXT I
 4560 L$(L) = "": FOR I = 1 TO 5:L
(L,I) = 0: NEXT : GOTO 2200
 4600 Z =  PEEK (49168)
 4650  IF L = 0 THEN E = 0:L = 1:
GOTO 4850
 4700  VTAB 24: HTAB 25: PRINT "ED
IT ";:: INPUT "";E$: IF E$ = "" T
HEN 2200

 4750 E =  VAL (E$) - 1: IF E < 0
OR E > L THEN 2200
 4800  IF E + 1 > L THEN L = E + 1

 4850  HOME : GOSUB 3800
 4900  INVERSE : PRINT E + 1;: NOR
MAL : PRINT " ";N$(1);L$(E)
 4950 Z =  PEEK (49152): IF Z < 12
8 THEN 4950
 5000  IF Z = 141 THEN Z =  PEEK (
49168): GOTO 5200
 5050  IF Z = 136 THEN  GOSUB 5600

 5100  IF Z = 149 THEN  GOSUB 5700

 5150  GOTO 4950
 5200 B = 3: FOR I = 1 TO 5
 5250  VTAB B + 1: HTAB 3: PRINT N
$(I + 1);: HTAB 14: PRINT L(E,I);:
HTAB 14: INPUT "";R$
 5300  IF R$ = "" THEN VTAB B + I
: HTAB 14: PRINT L(E,I): GOTO 5500

 5350 R =  VAL (R$)
 5400  IF R < 0 OR R > T(I) THEN
VTAB B + 1: HTAB 14: PRINT "
": GOTO 5250
 5450 L(E,I) = R
 5500  NEXT I
 5550  GOTO 2200
 5600 T = T - 1: IF T < 0 THEN T =
5
 5650 L$(E) = FO$(T):Z =  PEEK (49
168): VTAB 3: HTAB 7: PRINT L$(E):
RETURN
 5700 T = T + 1: IF T > 5 THEN T =
0
 5750 L$(E) = FO$(T):Z =  PEEK (49
168): VTAB 3: HTAB 7: PRINT L$(E):
RETURN
 5800 X =  PEEK (222)
 5850  PRINT CHR$ (7): VTAB 20: H
TAB 5:" FLASH : PRINT ME$(X): NORMA
L
 5900 Z =  PEEK (49168): IF Z < 12
8 THEN 5900
 5950  GOTO 800
 6000  REM  PAGE 1
 6050  POKE 49232,0: POKE 49239,0:
POKE 49234,0: RETURN
 6100  REM  PAGE 2
 6150  POKE 49232,0: POKE 49237,0:
POKE 49239,0: RETURN
 6200  DATA  191,191,39,39,200
 6250  DATA "ACT:",":LIG sup:","LIG
inf:","COL ga:","COL dr:","Tempo:
","*ES:EDITION ","*ESC$:SORTIR","*
AS:ANNULER ","*TS:TRAITER"
 6300  DATA  "CLIGNOT  ","DER HAU
T  ","DER BAS  ","VERS GAU  ","VE
RS DROIT","(--)  "
 6350  DATA "I/O ERROR","DISK FUL
L","FILE LOCKED"
 6400  DATA  "CHARGEMENT D'UNE P
AGE GRAPHIQUE","CREATION D'UN SCRO
LLING","SCROLLING EDITOR","EXECUTI
ON DU SCROLLING","CHARGEMENT D'UN
SCROLLING"
 6450  DATA  "SAUVEGARDE DU SCROL
LING","CATALOGUE","TERMINE POUR AU
JOURD'HUI"
 6500 Z =  PEEK (49168): CALL 2560
0: CALL 24576: RETURN
```

APPLE

Suite de la page 77

```
 2380  PRINT "-(5)- INIT    ": PRIN
T
 2400  PRINT "-(6)- DRIVE ; OU 2
  ": PRINT
 2420  VTAB 23: INVERSE : PRINT "
VOTRE CHOIX ": NORMAL
 2430  HTAB 17: VTAB 23: INPUT R$
 2440  IF R$ = "" THEN 460
 2450  IF R$ = "1" THEN PRINT D$;
"CATALOG": GOTO 2510

 2460  IF R$ = "2" THEN  HOME : VT
AB 23: INPUT "NOM DU FICHIER ";N$:
 PRINT D$;"DELETE";N$: GOTO 2510
 2470  IF R$ = "3" THEN  HOME : VT
AB 23: INPUT "NOM DU FICHIER ";N$:
 PRINT D$;"LOCK  ";N$: GOTO 2510
 2480  IF R$ = "4" THEN  HOME : VT
AB 23: INPUT "NOM DU FICHIER ";N$:
 PRINT D$;"UNLOCK";N$: GOTO 2510
 2490  IF R$ = "5" THEN  HOME : VT
AB 23: PRINT D$;"INIT";: GOTO 2510

 2500  IF R$ = "6" THEN 2520
 2510  GOTO 2240
 2520  IF  PEEK (- 21912) = 1 THE
N  POKE  - 21912,2: GOTO 2240
 2530  IF  PEEK (- 21912) = 2 THE
N  POKE  - 21912,1
 2540  GOTO 2240
 2550  RESUME : GOTO 250
```

SATELIT

AMSTRAD

L'ignoble et puissant GRRR ! ! !, hyper méchant de la treizième galaxie, s'est encore une fois emparé de tous nos ZLIKAS. Cosmonaute confirmé, vous êtes tout désigné pour leur dangeureuse récupération...

Philippe SOUPAULT

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Les règles sont incluses dans le programme principal.

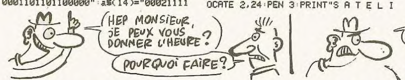
LISTING 1

```
1 ' ****************************
2 ' *                          *
3 ' * - SATELIT -    - 05/86 - *
4 ' * - by Philippe SOUPAULT - *
5 ' *                          *
6 ' ****************************
7 '
10 DIM a$(20):a$(1)="00021111111111"
:a$(2)="0021111111110111111111113
0111111111113":a$(3)="02111111111
10111111111111101111111111111":a$(
4)="21111111400000000011000000000
0001100000":a$(5)="11111114000211
130110111110110210110000O"
20 a$(6)="51111140000011111011011 1
140110140110000O":a$(7)="051111300
0001111101101100001100001100000":a
$(8)="00511113000011411011011000O1
10110110000O":a$(9)="000511113000 1
1011011011000011011011000O0":a$(10
)="00005111130011011011011000O1101
101100000"
30  a$(11)="000001111110112110110 1
111001101101100000":a$(12)="000001
1111101111101101111001101101100000
":a$(13)="00002111111011111011011 0
000110110110000O":a$(14)="00021111
1110110110110110000110110110000O":
a$(15)="11111111140110110110110000
01101101100000"
40  a$(16)="111111114001101101101
1000011011011000 11":a$(17)="111111
11400011011011011111011011011000 11
":a$(18)="1111111400001101101101 11
14011000000000000":a$(19)="11111140
00005105101400000001111111111130":
a$(20)="000000000000000000000000000
0111111111110"
50 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,2
7:INK 2,8:INK 3,25:ENT 1,100,-12,1
:ENV 1,100,100,1:FOR i=1 TO 20:SOU
ND 1,700,140,15,1,1:SOUND 2,1010,1
40,15,1,1:SOUND 4,200,140,15,1,1:F
OR l=1 TO LEN(a$(i)):a$=MID$(a$(i)
,l,1)
70 IF a$="0" THEN a$=" " ELSE IF a
$="1" THEN a$=CHR$(143) ELSE IF a$
="2" THEN a$=CHR$(214) ELSE IF a$=
"3" THEN a$=CHR$(215) ELSE IF a$="
4" THEN a$=CHR$(212) ELSE IF a$="5
" THEN a$=CHR$(213)
80 LOCATE 1,5+i:PEN 1+RND*2:PRINT
a$:NEXT l:NEXT i:FOR y=0 TO 400 ST
EP 8:PLOT 0,y,0:DRAWR 640,0:NEXT:F
OR x=0 TO 640 STEP 16:PLOT x,0:DRA
WR 0,400:NEXT
100 PRINT:PRINT:PRINT:LOCATE 2,22:
PEN 1:PRINT"S M I T H - S O F T":L
OCATE 2,24:PEN 3:PRINT"S A T E L I
T.":LOCATE 3,23:PEN 2:PRINT"p r e
s e n t e :":LOCATE 25,24:PRINT"L
OADINGUE !!!"
110 INK 1,27,25:INK 3,25,27:SPEED
INK 20,20:FOR i=1 TO 20:SOUND 1,10
00,8,7,0,0,i:NEXT i:RUN"!"
```

LISTING 2

```
'
10 '      * * * * * *
20 '     *           *
30 '    *   Satelit   *
40 '     * --------- *
50 '      * 05.1986 *
60 '       *       *
70 '         * * * *
80 '
90 ' concepted & Programmed by
100 '  .......................
110 '  . Philippe SOUPAULT .
120 '  . tel : 51.37.50.79 .
130 '  .......................
140 ' ACHTUNG ! THIS PROGRAM NE PE
UT ETRE BREAKED QU'AU MOMENT DE
                  L'ENTREE DU NOM
DU HIGH-SCORE:LA TOUCHE 139 = MODE
 2:LIST
150 CLEAR:SPEED INK 1,15:BORDER 26
,0:DIM mp(43),md(43)
160 ON ERROR GOTO 1860
170 KEY 139,"BORDER 0:INK 0,0:INK
1,26:PEN 1:PAPER 0:MODE 2:LIST"+CH
R$(13)
180 GOSUB 1010
190 GOSUB 780
200 ' **** P A R T I E  J E U ****
210 GOSUB 260
220 GOSUB 460
230 FOR dd%=0 TO 200:FOR ta=1 TO t
t:NEXT ta:GOSUB 700:GOSUB 650:NEXT
240 du=du-1000:IF du<1 THEN GOSUB
550
250 PEN 1:LOCATE 8,24:PRINT du:SOU
ND 2,284,50,7,1,1,1:SPEED INK 5+RN
D*45,5+RND*45:GOTO 230
260 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,
26:INK 2,17:INK 3,6:INK 4,21:INK 5
,8:INK 6,27:INK 7,11:INK 8,24:INK
10,11:INK 11,24,6:INK 12,6,24:INK
14,0,26:INK 15,26,0:SPEED INK 50,5
0
270  FOR T=0 TO 180:PLOT RND*640,R
ND*400,1:NEXT
280 PEN 1:LOCATE 1,4:PRINT"0000
  00       00":LOCATE 9,24:PRINT "1
0000":IF bs<100000 THEN LOCATE 14,
4:PRINT bs:ELSE LOCATE 15,4:PRINT
bs
```

Suite page 80



PROGRAMMATION AUTOMATIQUE

APPLE

Vous fatiguez pas, c'est automatique...

Eric WEYLAND

Mode d'emploi :
Entrez ce programme par CALL-151 et sauvez-le par :
BSAVE PROGRAMMATION AUTOMATIQUE,A$61A7,L$48E
Lancez-le par CALL 25000.

Ce programme permet d'éditer un écran de texte et génère automatiquement par control/Q, le programme Basic chargé de le reproduire. La numérotation de ce dernier de 10 en 10 à partir de la ligne 10, peut être modifiée par :
POKE 25006, ligne de départ -INT(ligne de départ/256)★256
POKE 25007, INT(ligne de départ/256)
POKE 25008, le pas.

```
61A7- 60
61A8- 4C B1 61 4C B4 61 0A 00
61B0- 0A 20 58 FC 20 BA 61 4C
61B8- B4 61 20 0C FD C9 A0 B0
61C0- 0D 29 7F 0A A8 B9 94 65
61C8- 48 B9 93 65 48 60 C9 C0
61D0- 90 03 0D DA 65 0E D9 65
61D8- 90 02 49 10 25 32 05 F3
61E0- A4 24 91 28 E6 24 A5 24
61E8- C5 21 B0 1E 60 C6 24 10
61F0- FB A5 21 85 24 C6 24 C6
61F8- 25 30 06 A5 25 C5 22 B0
6200- 06 A5 23 85 25 C6 25 4C
6208- 22 FC A9 00 85 24 E6 25
6210- A5 25 C5 23 90 F1 A5 22
6218- 4C 5B FB A9 80 8D D9 65
6220- 60 AD DA 65 F0 04 A9 00
6228- F0 02 A9 20 8D DA 65 60
6230- 0E DB 65 B0 23 A9 80 8D
6238- DB 65 A9 E4 85 9B A9 65
6240- 85 9C 20 74 62 E6 20 C6
6248- 21 C6 21 E6 22 C6 23 A9
6250- 00 85 24 A5 22 4C 5B FB
6258- C6 20 E6 21 E6 21 C6 22
6260- E6 23 A9 00 8D DB 65 A9
6268- 0C 85 9B A9 66 85 9C 20
6270- 74 62 B0 DB A5 22 20 5B
6278- FB 20 99 62 A2 01 B0 11
6280- 20 22 FC 8A A8 B1 9B A0
6288- 00 91 28 A4 21 88 91 28
6290- E8 E6 25 A5 25 C5 23 90
6298- E7 A0 00 B1 9B 91 28 C8
62A0- C4 21 90 F7 60 20 36 63
62A8- A5 22 20 5B FB A0 01 B1
62B0- 28 88 91 28 C8 C8 C4 21
62B8- 90 F5 88 A9 A0 91 28 E6
62C0- 25 A5 25 C5 23 90 E3 4C
62C8- 2B 63 20 36 63 A5 22 20
62D0- 5B FB A4 21 88 88 B1 28
62D8- C8 91 28 88 88 10 F7 C8
62E0- A9 A0 91 28 E6 25 A5 25
62E8- C5 23 90 E3 4C 2B 63 20
62F0- 36 63 20 70 FC 4C 2B 63
62F8- 20 36 63 A5 23 38 E9 01
6300- 48 20 24 FC A5 28 85 2A
6308- A5 29 85 2B A4 21 88 68
6310- 38 E9 01 30 11 C5 22 90
6318- 0D 48 20 24 FC B1 28 91
6320- 2A 88 10 F9 30 DE A0 00
6328- 20 9E FC AD D7 65 85 24
6330- AD D6 65 4C 5B FB A5 25
6338- 8D D6 65 A5 24 8D D7 65
6340- 60 A0 00 20 19 65 B0 5D
6348- 8C D6 65 C8 8C D7 65 C4
6350- 21 B0 08 20 19 65 AC D7
6358- 65 90 F0 AD D7 65 38 ED
6360- D6 65 8D D8 65 A5 21 38
6368- ED D8 65 4A 8D D7 65 CD
6370- D6 65 F0 31 90 30 AD D6
6378- 65 18 6D D8 65 8D D6 65
6380- AD D7 65 18 6D D8 65 8D
6388- D7 65 CE D6 65 CE D7 65
6390- AC D6 65 B1 28 48 A9 A0
6398- 91 28 68 AC D7 65 91 28
63A0- CE D8 65 D0 E5 60 AC D6
63A8- 65 B1 28 48 A9 A0 91 28
63B0- 68 AC D7 65 91 28 EE D6
63B8- 65 EE D7 65 CE D8 65 D0
63C0- E5 60 0E DB 65 90 03 20
63C8- 58 62 A5 67 A6 68 85 9B
63D0- 86 9C 20 17 64 A9 97 91
63D8- 9B C8 20 FD 64 A9 9D 8D
63E0- D4 65 A5 22 85 25 20 17
63E8- 64 84 34 20 38 64 E6 25
63F0- A5 25 C5 23 90 F0 A9 00
63F8- A8 91 9B C8 91 9B C8 18
6400- 98 65 9B 85 69 85 AF A5
6408- 9C 69 00 85 6A 85 B0 68
6410- 68 20 73 F2 4C 59 FB A0
6418- 02 AD AE 61 91 9B C8 AD
6420- AF 61 91 9B C8 18 AD AE
6428- 61 6D B0 61 8D AE 61 AD
6430- AF 61 69 00 8D AF 61 60
6438- A9 00 85 24 8D D3 65 20
6440- 22 FC 20 17 65 90 12 A9
6448- 01 8D D3 65 E6 25 A5 25
6450- C5 23 90 EB 68 68 4C F6
6458- 63 84 24 A4 34 AD D3 65
6460- F0 0D A9 A2 91 9B C8 A5
6468- 25 18 69 01 20 27 65 A6
6470- 24 F0 0A A9 96 91 9B C8
6478- E8 8A 20 27 65 A9 00 8D
6480- D5 65 84 34 20 44 65 A9
6488- 01 8D D5 65 A4 34 A9 BA
6490- 91 9B C8 20 81 65 84 34
6498- 20 17 65 B0 54 20 44 65
64A0- B0 EA A4 24 B1 28 C9 40
64A8- B0 04 49 20 69 A0 C9 80
64B0- B0 04 49 20 69 60 29 7F
64B8- C9 22 D0 02 A9 27 A4 34
64C0- 91 9B C8 C0 EF 90 1A E6
64C8- 24 A5 24 C5 21 B0 1A 84
64D0- 34 20 17 65 A4 34 B0 0B
64D8- 20 E9 64 20 17 64 4C 7D
64E0- 64 E6 24 A5 24 C5 21 90
64E8- AD 20 81 65 20 87 65 D0
64F0- 0C A4 34 A6 25 E8 E4 23
64F8- B0 EF 20 81 65 A9 00 91
6500- 9B C8 18 98 65 9B AA A0
6508- 00 91 9B A5 9C 69 00 C8
6510- 91 9B 86 9B 85 9C 60 A4
6518- 24 B1 28 C9 A0 D0 06 C8
6520- C4 21 90 F5 60 18 60 A2
6528- 03 DD DC 65 90 0B FD DC
6530- 65 48 BD E0 65 91 9B C8
6538- 68 CA 10 ED 09 30 91 9B
6540- C8 4C 8D 65 A4 24 B1 28
6548- C9 40 90 08 C9 80 90 08
6550- A9 9D D0 06 A9 9E D0 02
6558- A9 9F CD D4 65 D0 02 18
6560- 60 8D D4 65 A4 34 AD D5
6568- 65 F0 09 20 81 65 20 87
6570- 65 20 8D 65 AD D4 65 91
6578- 9B C8 20 8D 65 84 34 38
6580- 60 A9 22 91 9B C8 60 A9
6588- 3B 91 9B C8 60 A9 3A 91
6590- 9B C8 60 57 FC F6 61 EB
6598- 61 40 63 C9 62 EE 62 7F
65A0- F2 EB 61 EC 61 76 F2 0D
65A8- 62 F6 61 9B FC 09 62 72
65B0- F2 1A 62 41 FC C1 63 EB
65B8- 61 A4 62 EB 61 E3 61 EB
65C0- 61 2F 62 F7 62 EB 61 0D
65C8- 62 20 62 EB 61 EB 61 EB
65D0- 61 EB 61 00 00 00 00 00
65D8- 00 00 00 00 0A 14 1E 28
65E0- 31 32 33 34 2E 2E 2E 2E
65E8- 2B 2E 2E 2E 2E 31 2E 2E
65F0- 2E 2E 2B 2E 2E 2E 2E 32
65F8- 2E 2E 2E 2E 2B 2E 2E 2E
6600- 2E 33 2E 2E 2E 2E 2B 2E
6608- 2E 2E 2E 34 A0 A0 A0 A0
6610- A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0
6618- A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0
6620- A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0
6628- A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0
6630- A0 A0 A0 A0 00 08
```

Suite de la page 79

```
290 PEN 2:LOCATE 2,1:PRINT"SATELIT":FOR t=1 TO 3:PRINT n$(t):NEXT:PRINT b$(0)
300 PEN 4:LOCATE 2,24:PRINT "Bonus:":LOCATE 1,3:PRINT "Score:"
310 PEN 5:LOCATE 2,23:PRINT"Zlika:"
320 PEN 8:LOCATE 8,3:PRINT"Niveau High:"
330 PEN 10:LOCATE 10,1:PRINT"SmItH-SoFt"
340 PEN  14:LOCATE 9,5:PRINT "o o":PEN 15:LOCATE 10,5:PRINT"o":LOCATE 12,5:PRINT"o"
350 ORIGIN 320,336
360 PLOT -100,-2,1:DRAW 100,-2:DRAW 70,-2
370 FOR T=23 TO 67:DRAW CX(T)*70,CY(T)*64,5:NEXT
380 PLOT -32,-20,14:DRAW 32,-20:DRAW 48,-32:DRAW 32,-52:DRAW -32,-52:DRAW -48,-32:DRAW -32,-20:FOR t=-32 TO 32 STEP 8:PLOT t,-52:DRAWR 0,32:NEXT:PLOT -32,-26:DRAW 32,-26:PLOT -32,-46:DRAW 32,-46
390 PLOT -32,-28,15:DRAW 32,-28:DRAW 40,-34:DRAW 32,-44:DRAW -32,-44:DRAW -40,-34:DRAW -32,-28:PLOT -32,-36:DRAW 32,-36:FOR t=-32 TO 32 STEP 8:PLOT t,-44:DRAWR 0,16:NEXT
400 ORIGIN 64,128
410 FOR T=1 TO 90:PLOT 0,0,6:DRAW CX(T)*54,CY(T)*64:NEXT
420 LOCATE 1,17:PRINT "    ":PEN 12:PAPER 11:LOCATE 2,17:PRINT CHR$(233):PEN 11:PAPER 12:LOCATE 3,17:PRINT CHR$(233):PAPER 0
430 PLOT -16,40,1:DRAW -38,136:PLOT 20,40:DRAW 54,136:ORIGIN 26,264:FOR T=1 TO 90:PLOT 0,0,11:DRAW CX(T)*10,CY(T)*5:NEXT:ORIGIN 118,264:FOR T=1 TO 90:PLOT 0,0,12:DRAW CX(T)*10,CY(T)*5:NEXT
440 GOSUB 450:ORIGIN 0,0:RETURN
450 FOR i=0 TO 5:PRINT b$(i):NEXT:FOR i=1 TO 15:SOUND 1,2000,10,7,0,0,i:NEXT:FOR i=5 TO 1 STEP -1:PRINT e$(i):NEXT:RETURN
460 zP=0
470 tt=tt-10 :IF tt<1 THEN tt=1
480 IF tb>0 THEN PEN 1:FOR dl=0 TO du-100 STEP 100:du=du-100:LOCATE 8,24:PRINT "         ":LOCATE 8,24:PRINT du;"X";tb:s=s+100*tb:PRINT M$;S:SOUND 2,284,3,15,1,1,0:SOUND 2,0,1:NEXT
490 tb=tb+1:PEN 1:LOCATE 9,4:PRINT tb
500 zd=zd+10:IF zd>150 THEN zd=150
510 PLOT 224,42,0:DRAWR 120,0,0:PLOT 224,34,0:DRAWR 120,0,0
520 FOR k=224 TO 224+(zd*2) STEP 0.5:PLOT k,42,4:SOUND 1,k-200,1,7:NEXT
530 IF tb>1 AND nv<3 THEN nv=nv+1:PRINT n$(nv-1):SOUND 1,300,50,7,1,1,1
540 GOSUB 450:PRINT b$(0):P%=0:du=10000:LOCATE 8,24:PRINT du:RETURN
550 FOR i=1 TO 15:OUT &BC00,2:OUT &BD00,49:FOR ii=1 TO 70:NEXT:SOUND 4,1500+i*100,20,7,0,0,i:OUT &BC00,2:OUT &BD00,43:FOR ii=1 TO 70:NEXT:NEXT:OUT &BC00,2:OUT &BD00,46
560 nv=nv-1:PRINT m$(nv)
570 IF nv=0 THEN GOTO 610
580 GOSUB 450
590 du=10000:PEN 1:LOCATE 8,24:PRINT du
600 PRINT e$(P%)+b$(0):P%=0:CALL &BB03:RETURN
610 PEN 1:PLOT -10,0,8:9a1$="GAME OVER!!!":9at=0:TAG:FOR 9c=1 TO 12:9a2$=MID$(9a1$,9c,1):FOR 9a=640 TO 192+9at STEP -8:MOVE 9a,270:PRINT 9a2$;:SOUND 1,9a,2,15,1,0:NEXT:9at=9at+32:NEXT:TAGOFF
620 GOSUB 770
630 IF s>bs THEN bs=s:PEN 2:LOCATE 5,11:PRINT "9ood score!!!":LOCATE 1,12:PRINT "what's your name ???":PEN 3:LOCATE 5,14:CALL &BB03:INPUT be$:be$=LEFT$(be$,15)
640 GOTO 190
650 i%=1+INT(RND*5):MOVE a%(i%,z%(i%)),b%(i%,z%(i%))
660 IF z%(i%)>5 THEN f%(i%)=-1:c%(i%)=0:GOTO 680
670 IF z%(i%)<2 THEN f%(i%)=1:c%(i%)=3
680 z%(i%)=z%(i%)+f%(i%):DRAW a%(i%,z%(i%)),b%(i%,z%(i%)),c%(i%):SOUND 4,b%(i%,z%(i%)),1,7:IF z%(P%)=6 THEN GOSUB 550
690 RETURN
700 IF P%=0 THEN E%=E%+1:A%=50:IF E%>100 THEN P%=1:PRINT b$(1);e$(0):' **** E J E C T ****
710 IF INKEY(dd)=0 AND P%>0 THEN PRINT e$(P%):P%=P%-1:PRINT b$(P%):RETURN
720 IF INKEY(d9)=0 AND P%=5 AND A%<500 THEN INK 6,26:E%=0:Z%=Z%+2:A%=A%*2:S=S+A%:PRINT M$;S:SOUND 2,50,20,15,1,1:INK 6,27:zP=zP+1:PLOT 224+zP*2,34,5:GOSUB 750:RETURN:**** [r o u t i n e  P o i n t s] ****
730 IF INKEY(d9)=0 AND P%<5 THEN PRINT e$(P%):P%=P%+1:PRINT b$(P%):RETURN
740 RETURN
750 IF zP>zd THEN GOTO 460
760 RETURN
770 RESTORE 1840:FOR i=1 TO 36:READ mP(i),md(i):NEXT:FOR i=36 TO 30 STEP-1:mP(73-i)=mP(i):md(73-i)=md(i):NEXT:FOR w=1 TO 43:SOUND 1,mP(w),md(w),15,1,0:SOUND 1,0,2:NEXT:FOR w=1 TO 5:SOUND 1,638,30,15-w*2:SOUND 1,0,20:NEXT:RETURN
780 '
790 zd=5:ch2=8:ch3=14:nv=4:s=0:tb=0:zP=0:9=0:tt=50:du=10000
800 FOR ii=0 TO 6:z%(ii)=0:NEXT
810 DATA 6,3,5,3,4,3,3,3,4,3,3,5,4,5,5,5,6,5,6,6,6,7,5,7,4,7,3,7,8,7,8,6,8,5,8,4,8,3,9,3,10,3,10,4,9,5,10,5,10,6,10,7,12,3,13,3,14,3,13,4,13,5,13,6,13,7,18,3,17,3,16,3,16,4,17,5,16,5,16,6,16,7,17,7,18,7
820 DATA 20,3,20,4,20,5,20,6,20,7,21,7,22,7,24,7,24,6,24,5,24,4,24,3,31,3,30,3,29,3,28,3,27,3,26,3,27,4,27,5,27,6,27,7
830 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,11:INK 3,6,19:BORDER 0:MODE 1:SPEED INK 20,10
840 FOR T=0 TO 200:PLOT RND*640,RND*400,1:NEXT
850 RESTORE 810:FOR T=1 TO 65:READ X,Y:LOCATE X,Y:PEN 1+RND*2:PRINT CHR$(233):SOUND 1,35,3,5:SOUND 1,135,5,5:NEXT
860 A$=" SCENARIO: GRRR!!!,le 9rand mechant de   la 13eme 9alaxie vous a Pique tous vos  Zlikas.Vous etes George,le cosmonaute,  et votre mission est donc d'aller de    votre navette au satellite afin de      recuPerer un maxi   mum de Zlikas."
870 PEN 2:LOCATE 1,10:PRINT A$:LOCATE 2,21:PRINT "BEST:":LOCATE 2,22:PRINT be$
880 PEN 1:LOCATE 22,17:PRINT "ATTENTION: GRRR!!!":LOCATE 22,18:PRINT "ET SES RAYONS":LOCATE 22,19:PRINT "MALEFIQUES":LOCATE 22,20:PRINT "VEILLENT..."
890 PEN 3:LOCATE 27,22:PRINT "ROBERT SMITH.":LOCATE 29,5:PRINT CHR$(164)+"SMITH SOFT":LOCATE 30,6:PRINT "05/1986"
900 PEN 1:IF dd=22 THEN LOCATE 2,24:PRINT ch1$:LOCATE 2,25:PRINT ch2$:ELSE LOCATE 2,24:PRINT ch3$:LOCATE 2,25:PRINT ch4$
910 FOR ii=0 TO 5:PRINT n$(ii);b$(ii):NEXT:FOR i=0 TO 500:NEXT:FOR i=0 TO 5:PRINT e$(i):NEXT:FOR i=0 TO 500:NEXT:PRINT b$(0)
920 h=0
930 PRINT b$(0):FOR i=1 TO 5:GOSUB 940:PRINT e$(i-1);b$(i):NEXT:FOR i=4 TO 0 STEP -1:GOSUB 940:PRINT e$(i+1);b$(i):NEXT:GOTO 930
940 9=9+99:IF 9<1 THEN 99=0.5
950 IF 9>23 THEN 99=-0.5
960 SOUND 1,10,3,15,1,1,0:SOUND 1,1+ABS(9*10),2,15,1,1,0:FOR t=0 TO 9
970 IF INKEY(21)=32 THEN LOCATE 2,24:PRINT ch1$:LOCATE 2,25:PRINT ch2$:dd=22:d9=71
980 IF INKEY(18)=0 THEN LOCATE 2,24:PRINT ch3$:LOCATE 2,25:PRINT ch4$:dd=75:d9=74
990 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0 THEN GOSUB 770:GOTO 200
1000 NEXT t:RETURN
1010 SYMBOL AFTER 129
1020 RESTORE 1340
1030 READ n:FOR t=1 TO n
1040 READ c
1050 FOR i=1 TO 8:READ c(i):NEXT i
1060 SYMBOL c,c(1),c(2),c(3),c(4),c(5),c(6),c(7),c(8)
1070 NEXT t
1080 b$(0)=CHR$(15)+CHR$(1)+CHR$(31)+CHR$(19)+CHR$(16)+CHR$(224)
1090 b$(0)=CHR$(15)+CHR$(1)+CHR$(31)+CHR$(19)+CHR$(16)+CHR$(224)
1100 e$(0)=CHR$(15)+CHR$(0)+CHR$(31)+CHR$(19)+CHR$(16)+CHR$(251)
1110 b$(1)=CHR$(15)+CHR$(1)+CHR$(31)+CHR$(16)+CHR$(19)+CHR$(152)+CHR$(31)+CHR$(15)+CHR$(18)+CHR$(153)+CHR$(154)+CHR$(31)+CHR$(15)+CHR$(17)+CHR$(155)+CHR$(156)+CHR$(157)+CHR$(31)+CHR$(16)+CHR$(16)+CHR$(158)
1120 e$(1)=CHR$(15)+CHR$(0)+CHR$(31)+CHR$(16)+CHR$(19)+CHR$(152)+CHR$(31)+CHR$(15)+CHR$(18)+CHR$(153)+CHR$(154)+CHR$(31)+CHR$(15)+CHR$(17)+CHR$(155)+CHR$(156)+CHR$(157)+CHR$(31)+CHR$(16)+CHR$(16)+CHR$(158)
1130 b$(2)=CHR$(15)+CHR$(1)+CHR$(31)+CHR$(13)+CHR$(20)+CHR$(130)+CHR$(131)+CHR$(132)+CHR$(31)+CHR$(13)+CHR$(19)+CHR$(133)+CHR$(134)+CHR$(135)+CHR$(31)+CHR$(13)+CHR$(18)+CHR$(136)
1140 e$(2)=CHR$(15)+CHR$(0)+CHR$(31)+CHR$(13)+CHR$(20)+CHR$(130)+CHR$(131)+CHR$(132)+CHR$(31)+CHR$(13)+CHR$(19)+CHR$(133)+CHR$(134)+CHR$(135)+CHR$(31)+CHR$(13)+CHR$(18)+CHR$(136)
1150 b$(3)=CHR$(15)+CHR$(1)+CHR$(31)+CHR$(10)+CHR$(21)+CHR$(159)+CHR$(31)+CHR$(10)+CHR$(20)+CHR$(160)+CHR$(161)+CHR$(162)+CHR$(31)+CHR$(10)+CHR$(19)+CHR$(163)+CHR$(164)+CHR$(165)+CHR$(31)+CHR$(11)+CHR$(18)+CHR$(166)
1160 e$(3)=CHR$(15)+CHR$(0)+CHR$(31)+CHR$(10)+CHR$(21)+CHR$(159)+CHR$(31)+CHR$(10)+CHR$(20)+CHR$(160)+CHR$(161)+CHR$(162)+CHR$(31)+CHR$(10)+CHR$(19)+CHR$(163)+CHR$(164)+CHR$(165)+CHR$(31)+CHR$(11)+CHR$(18)+CHR$(166)
1170 b$(4)=CHR$(15)+CHR$(1)+CHR$(31)+CHR$(7)+CHR$(20)+CHR$(167)+CHR$(168)+CHR$(169)+CHR$(31)+CHR$(7)+CHR$(19)+CHR$(170)+CHR$(171)+CHR$(172)+CHR$(31)+CHR$(9)+CHR$(18)+CHR$(173)
1180 e$(4)=CHR$(15)+CHR$(0)+CHR$(31)+CHR$(7)+CHR$(20)+CHR$(167)+CHR$(168)+CHR$(169)+CHR$(31)+CHR$(7)+CHR$(19)+CHR$(170)+CHR$(171)+CHR$(172)+CHR$(31)+CHR$(9)+CHR$(18)+CHR$(173)
1190 b$(5)=CHR$(15)+CHR$(1)+CHR$(31)+CHR$(5)+CHR$(19)+CHR$(145)+CHR$(31)+CHR$(5)+CHR$(18)+CHR$(146)+CHR$(147)+CHR$(31)+CHR$(4)+CHR$(17)+CHR$(148)+CHR$(149)+CHR$(150)+CHR$(31)+CHR$(5)+CHR$(16)+CHR$(151)
1200 e$(5)=CHR$(15)+CHR$(0)+CHR$(31)+CHR$(5)+CHR$(19)+CHR$(145)+CHR$(31)+CHR$(5)+CHR$(18)+CHR$(146)+CHR$(147)+CHR$(31)+CHR$(4)+CHR$(17)+CHR$(148)+CHR$(149)+CHR$(150)+CHR$(31)+CHR$(5)+CHR$(16)+CHR$(151)
1210 FOR s=1 TO 3
1220 n$(s)=CHR$(15)+CHR$(2)+CHR$(31)+CHR$(18)+CHR$(14+s*3)+CHR$(137)+CHR$(138)+CHR$(139)+CHR$(31)+CHR$(18)+CHR$(13+s*3)+CHR$(140)+CHR$(32)+CHR$(141)+CHR$(31)+CHR$(20)+CHR$(12+s*3)+CHR$(142)
1230 m$(s)=CHR$(15)+CHR$(0)+CHR$(31)+CHR$(18)+CHR$(14+s*3)+CHR$(137)+CHR$(138)+CHR$(139)+CHR$(31)+CHR$(18)+CHR$(13+s*3)+CHR$(140)+CHR$(32)+CHR$(141)+CHR$(31)+CHR$(20)+CHR$(12+s*3)+CHR$(142)
1240 NEXT s
1250 DIM cx(90):DIM cy(90):DEG:FOR cc=4 TO 360 STEP 4:cx(cc/4)=SIN(cc):cy(cc/4)=COS(cc):NEXT:' aPPel Par boucle cx(cc) / cc de     1   a 90
1260 be$="YAN CURTIS.":bs=5000
1270 ch1$="[Z]=Gauche et Prise Zlikas-[\]=Droite":ch2$="[EsPace]=Commencer-[Enter] Pour [JOY]"
1280 ch3$="["+CHR$(242)+"]=Gauche et Prise Zlikas-["+CHR$(243)+"]=Droite":ch4$="[Fire]=Commencer-[Shift] Pour Clavier"
1290 dd=22:d9=71:M$=CHR$(15)+CHR$(1)+CHR$(31)+CHR$(1)+CHR$(4):N$=CHR$(15)+CHR$(1)+CHR$(31)+CHR$(8)+CHR$(24)
1300 RANDOMIZE TIME
1310 ENV 1,100,12,8
1320 RESTORE 1770:FOR T=0 TO 6:FOR M=1 TO 5:READ a%(m,t),b%(m,t):NEXT m:NEXT t
1330 RETURN
1340 DATA 42
1350 DATA 130,25,49,81,99,69,6,4,0
1360 DATA 131,131,129,128,96,31,0,0
1370 DATA 132,50,194,30,38,198,6,2,0
1380 DATA 133,50,20,24,8,8,4,13,15
1390 DATA 134,128,64,64,192,224,209,78,64
1400 DATA 135,12,28,44,76,148,32,64,142
1410 DATA 136,0,8,20,18,58,58,57,57
1420 DATA 137,129,192,127,0,0,0,0,0
1430 DATA 138,255,63,240,8,4,3,0,0
1440 DATA 139,130,228,24,8,4,4,226,30
1450 DATA 140,0,6,14,26,50,98,98,254
1460 DATA 141,20,20,60,98,126,67,255,130
1470 DATA 142,0,0,7,5,9,10,10,18
1480 DATA 145,24,12,12,12,28,60,60,0
1490 DATA 146,34,45,52,51,48,40,24,24
1500 DATA 147,56,232,8,120,152,24,24,8
1510 DATA 148,0,0,17,42,55,46,0,0
1520 DATA 149,76,203,76,203,72,72,68,36
1530 DATA 150,0,128,96,144,112,16,0,0
1540 DATA 151,32,80,72,232,232,232,232,200
1550 DATA 152,24,48,48,48,56,60,60,0
1560 DATA 153,28,23,16,30,25,24,24,16
1570 DATA 154,68,180,44,204,12,20,24,24
1580 DATA 155,0,1,6,9,14,8,0,0
1590 DATA 156,50,211,50,211,18,18,34,36
1600 DATA 157,0,0,136,84,236,116,0,0
1610 DATA 158,4,10,18,23,23,23,23,19
1620 DATA 159,24,40,56,120,0,0,0,0
1630 DATA 160,0,0,0,1,6,9,10,20
1640 DATA 161,40,72,215,48,206,1,0,0
1650 DATA 162,8,24,24,152,120,8,248,0
1660 DATA 163,4,11,20,43,48,32,0,0
1670 DATA 164,40,68,138,197,74,69,68,72
1680 DATA 165,8,24,40,208,32,192,0,0
1690 DATA 166,16,40,68,124,84,124,124,68
1700 DATA 167,76,67,120,100,99,96,64,0
1710 DATA 168,193,129,1,6,248,0,0,0
1720 DATA 169,176,152,148,204,164,96,32,0
1730 DATA 170,48,56,52,50,41,36,34,113
1740 DATA 171,1,2,2,3,7,139,114,2
1750 DATA 172,76,40,24,16,16,32,176,240
1760 DATA 173,0,16,40,72,92,92,156,156
1770 DATA 388,318,374,290,322,270,268,290,254,310
1780 DATA 388,318,374,290,322,270,268,290,254,310
1790 DATA 462,310,352,242,292,248,220,272,194,318
1800 DATA 506,258,406,228,336,232,252,226,168,278
1810 DATA 466,210,430,172,348,194,282,180,190,226
1820 DATA 532,188,380,136,310,142,218,140,132,182
1830 DATA 498,134,412,104,332,104,260,96,138,136
1840 DATA 506,12,478,4,506,8,426,16,426,8,568,12,506,4,568,8,478,16,478,8,638,16,638,8,568,16,568,8,506,16,426,4,478,4,506,16,568,8,506,12,478,4,506,8
1850 DATA 426,16,426,8,568,12,506,4,568,8,478,16,478,8,638,16,568,8,506,16,478,8,506,16,568,8,638,24
1860 RUN
```

L'USINE DE CIMENT DE MARIO

Tant bien que mal, l'ami MARIO s'efforçait de contrôler la production de ciment de son usine soudain prise de folie...

Luigi FRANZOSO

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Attention lors de la frappe du listing 2 : aux lignes 2460, 2480, 2510 et 2520, les caractères "s", "r" et """, correspondent respectivement à des CHR$(243), CHR$(242) et CHR$(224) à recopier à l'aide de la touche COPY. Les règles sont incluses.

LISTING 1

```
10 '
20 '!-----------------------------!
30 '! L'usine de ciment de MARIO !
40 '!
50 '!      Par FRANZOSO Luigi     !
60 '!
70 '!          Mai 1986           !
80 '!-----------------------------!
90 '
100 DATA 215,128,128,214,128,214,1
43,215,128,214,143,215,128,143,128
,143,143,143
110 DATA 143,215,214,143,128,143,1
28,143,128,143,128,143,128,143,128
,143,128,143
120 DATA 143,143,143,143,128,143,1
43,143,128,143,143,212,128,143,128
,143,128,143
130 DATA 143,143,143,143,128,143,1
28,143,128,143,213,215,128,143,128
,143,128,143
140 DATA 143,213,212,143,128,143,1
28,143,128,143,128,143,128,143,128
,143,143,143
150 :
160 :
170 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,
0:INK 2,0:INK 3,0:POKE &B28F,123
180 LOCATE 3,7:PRINT"L ' U S I N E
  D E  C I M E N T  D E"
190 FOR y=1 TO 5
200 FOR x=11 TO 28
210 READ a:LOCATE x,9+y:PRINT CHR$
(a);
220 NEXT:NEXT
230 PEN 3:LOCATE 11,18:PRINT"Par":
PEN 1:LOCATE 15,18:PRINT"FRANZOSO
Luigi"
240 INK 1,24:INK 2,20:INK 3,6
250 RUN"!"
```

LISTING 2

```
10 ' Aux lignes 1380, 2060, 2090,
2390, 2790 et 2800, le caractere "
X" correspond au caractere obtenu
en faisant [ctrl] x
20 '
30 '
40 ENT -1,6,-8,1,12,1,1,6,-1,1:SOU
ND 5,978,700,15,1,1,0
50 FOR i=1 TO 500:INK 1,24:INK 2,6
:INK 3,20:INK 1,6:INK 2,20:INK 3,2
4:INK 1,20:INK 2,24:INK 3,6:NEXT
60 FOR i=1 TO 24:PRINT CHR$(13):FO
R j=1 TO 99:NEXT:NEXT
70 '
80 '
90 '    ***** REGLES ****
100 '
110 '
120 PEN 3:LOCATE 8,1:PRINT"L' usin
e de ciment de":LOCATE 31,1:PEN 2:
PRINT"MARIO"
130 PRINT:PRINT:PRINT:PEN 1
140 PRINT"        L'usine de ciment
 de Mario s'est embalee: elle est
devenue diaboliquementProductive."
150 PRINT"        De vos doigts agi
les aidez-le a' empecher le ciment
 de couler hors des   tremies."
160 PRINT"        Pour ce faire vou
s devrez sauter athletiquement d'a
scenceur en ascenceur,et actionner
 la trappe des tremies de   manier
e a faire couler le ciment a un
niveau inferieur."
170 PRINT:PRINT"        Fastoche! V
ous dites-vous conne- ment! He bie
n sachez que les trois vies que vo
us Possedez ne seront Pas de trop:
chacune des tremies ne Peut admett
re    Plus de trois charges et l'u
sine acce-  lere Progressivement s
a Production."
180 PEN 2:LOCATE 1,25:PRINT"Presse
z une touche":CALL &BB18:CLS:PEN 1
190 PRINT:PRINT:PRINT"        A 100
0 Puis 3000 Points le nombre de vi
es est remis a 3."
200 PRINT:PRINT"        A 100, 500,
 1100 et 1500 Points  les tremies
suPerieurs s' ouvrent auto- matiqu
ement durant un temps indePendant
de ma volonte."
210 PRINT:PRINT"        Vous Pouvez
 lachement vous        accrocher au
x !"
220 PRINT:PRINT"        Les dePlace
ments s'effectuent a   l' aide des
 touches du curseur."
230 PEN 3:PRINT:PRINT:PRINT"
        Bonne chance!"
240 PEN 2:LOCATE 1,25:PRINT"Presse
z une touche":CALL &BB18
250 '
260 '
270 '++++ PROGAMME PRINCIPAL +++++
280 '
290 '
300 vie=4
310 ON ERROR GOTO 330:ON BREAK GOS
UB 340
320 GOTO 350
330 CALL &BB4E:INK 1,24:PEN 1:PRIN
T"ERREUR EN LIGNE ";ERL:STOP
340 CALL &BB4E:INK 1,24:PEN 1:STOP
350 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,
0:INK 2,0:INK 3,0,26
360 LOCATE 6,13:PEN 3:PRINT"VEUILL
EZ PATIENTER S.V.P...":FOR i=1 TO
3000:NEXT:INK 3,0
370 DIM co(255),x(9),aaa(5,4)
380  x(1)=13:x(2)=5:x(3)=9:x(4)=9:
x(5)=13:x(6)=5:x(7)=5:x(8)=9:x(9)=
13
390 '
400 '
410 '*REDEFINITION DES CARACTERES*
420 '
430 '
440 SYMBOL AFTER 32
450 SYMBOL 33,0,63,31,15,12,27,63,
127
460 SYMBOL 34,0,252,248,240,48,216
,252,254
470 SYMBOL 35,0,1,3,7,15,31,31,63
480 SYMBOL 36,0,128,192,224,240,24
8,248,252
490 SYMBOL 37,0,0,0,0,0,1,1,3
500 SYMBOL 38,63,127,127,252,248,2
27,143,255
510 SYMBOL 39,255,224,15,63,255,25
5,255,255
520 SYMBOL 40,255,7,240,252,255,25
5,255,255
530 SYMBOL 41,252,254,254,63,31,19
9,241,255
540 SYMBOL 42,0,0,0,0,0,128,128,19
2
550 SYMBOL 43,3,3,7,7,7,15,15,15
560 SYMBOL 44,255,252,240,224,224,
224,224,224
570 SYMBOL 45,0,0,0,15,15,15,15,15
580 SYMBOL 46,192,0,0,0,0,0,0,0
590 SYMBOL 47,0,31,255,255,255,255
,255,126
600 SYMBOL 48,1,0,0,0,0,0,0,0
610 SYMBOL 49,0,63,255,255,255,255
,255,255
620 SYMBOL 50,255,63,15,7,7,7,7,7
630 SYMBOL 51,0,0,0,240,240,240,24
0,240
640 SYMBOL 52,192,192,224,224,224,
240,240,240
650 SYMBOL 53,7,7,7,7,3,1,0,0
660 SYMBOL 54,224,224,192,192,192,
192,192,0
670 SYMBOL 55,15,15,15,31,31,28,1,
15
680 SYMBOL 56,191,223,239,247,192,
31,255,255
690 SYMBOL 57,127,191,223,239,3,24
8,255,255
700 SYMBOL 58,7,7,3,3,3,3,3,0
710 SYMBOL 59,240,240,240,248,248,
59,131,240
720 SYMBOL 60,224,224,224,224,192,
128,0,0
730 SYMBOL 61,0,0,3,6,4,5,13,12
740 SYMBOL 62,63,255,254,29,204,23
7,232,203
750 SYMBOL 63,255,224,15,255,0,255
,0,255
760 SYMBOL 64,255,7,240,255,0,255,
0,255
770 SYMBOL 65,252,255,127,184,51,1
83,23,211
780 SYMBOL 66,0,0,192,96,32,160,17
6,48
790 SYMBOL 67,14,15,31,28,28,28,28
,28
800 SYMBOL 68,24,251,255,0,0,0,0,0
810 SYMBOL 69,0,255,255,0,0,0,0,0
820 SYMBOL 70,0,255,255,0,0,0,0,0
830 SYMBOL 71,24,223,255,0,0,0,0,0
840 SYMBOL 72,112,240,248,56,56,56
,56,56
850 SYMBOL 73,255,129,129,255,0,0,
0,0
860 SYMBOL 74,0,0,0,0,0,3,15,63
870 SYMBOL 75,3,7,15,63,255,255,25
5,255
880 SYMBOL 76,0,1,7,31,127,255,255
,255
890 SYMBOL 77,224,240,240,248,248,
252,252,254
900 SYMBOL 78,0,0,128,128,192,192,
224,224
910 SYMBOL 79,224,240,248,248,252,
254,255,255
920 SYMBOL 80,0,0,0,192,192,192,19
2,192
930 SYMBOL 81,0,0,0,3,3,3,3,3
940 '
950 '
960 '**** DATAS POUR LE DECOR ****
970 '
980 '
990 DATA 128,128,128,128,128,128,1
28,128,143,143,143,143,128,128,128
,128,128,128,143,143,143,143,128,1
28,128,128,128,128,128,128
1000 DATA 128,128,128,128,128,128,
128,128,143,143,143,143,128,128,12
8,128,128,128,143,143,143,143,128,
128,128,128,128,128,128,128
1010 DATA 128,128,128,128,128,128,
128,128,128,143,143,143,128,128,12
8,128,128,128,143,143,143,128,128,
128,128,128,128,128,128,128
1020 DATA 128,128,128,128,128,128,
128,128,128,143,143,143,128,128,12
8,128,128,128,143,143,143,143,77,1
28,128,128,128,128,128,128
1030 DATA 128,128,128,128,128,128,
128,74,75,143,143,143,128,128,128,
128,128,128,149,128,128,143,143,78
,128,128,128,128,128,128
1040 DATA 128,128,128,128,128,128,
76,143,143,143,143,143,128,128,128
,128,128,128,128,128,128,143,143,7
9,128,128,128,128,128,128
1050 DATA 128,128,128,128,128,128,
143,143,143,143,143,143,128,128,12
8,128,128,128,128,128,128,143,143,
143,128,128,128,128,128,128
1060 DATA 143,128,128,128,128,143,
143,143,143,143,143,143,128,128,12
8,128,128,128,128,128,128,143,143,
143,143,128,128,128,128,143
1070 DATA 143,128,128,128,128,143,
80,128,128,128,128,128,128,128,128
,128,128,128,128,128,128,128,128,8
1,143,128,128,128,128,143
1080 DATA 213,215,95,95,214,212,12
8,128,128,128,128,128,128,128,128,
128,128,128,128,128,128,128,128,12
8,213,215,95,95,214,212
1090 DATA 128,128,128,128,128,128,
128,128,128,128,128,128,128,128,12
8,128,128,128,128,128,128,128,128,
128,128,128,128,128,128,128
1100 DATA 143,128,128,128,128,143,
73,73,73,73,73,73,128,128,128,128,
128,128,73,73,73,73,73,73,143,128,
128,128,128,143
1110 DATA 143,128,128,128,128,143,
80,128,128,128,128,128,128,128,128
,128,128,128,128,128,128,128,128,8
1,143,128,128,128,128,143
1120 DATA 213,215,95,95,214,212,12
8,128,128,128,128,128,128,128,128,
128,128,128,128,128,128,128,128,12
8,213,215,95,95,214,212
1130 DATA 128,128,128,128,128,128,
128,128,128,128,128,128,128,128,12
8,128,128,128,128,128,128,128,128,
128,128,128,128,128,128,128
1140 DATA 128,128,128,128,128,128,
73,73,73,149,73,73,128,128,128,128
,128,128,73,73,73,73,73,73,128,128
,128,128,128,128
1150 DATA 128,128,128,128,128,128,
138,205,133,149,128,128,128,128,12
8,128,128,128,138,205,133,128,128,
128,128,128,128,128,128,128
1160 DATA 128,128,33,34,128,128,13
8,204,133,128,128,128,128,128,128,
128,128,128,138,204,133,128,128,12
8,128,128,33,34,128,128
1170 DATA 128,35,143,143,36,128,13
8,205,133,128,128,128,128,128,128,
128,128,128,138,205,133,128,128,12
8,128,35,143,143,36,128
1180 DATA 37,38,39,40,41,42,138,20
4,133,128,128,128,128,128,128,128,
128,128,138,204,133,128,128,128,37
,38,39,40,41,42
1190 DATA 43,44,46,48,50,52,138,20
5,133,128,128,128,128,128,128,128,
128,128,138,205,133,128,128,128,43
,44,46,48,50,52
1200 DATA 53,54,128,128,58,60,138,
204,133,128,128,128,128,128,128,12
8,128,128,138,204,133,128,128,128,
53,54,128,128,58,60
1210 DATA 61,62,63,64,65,66,138,20
5,133,128,128,128,128,128,128,128,
128,128,138,205,133,128,128,128,61
,62,63,64,65,66
1220 DATA 67,68,69,70,71,72,138,20
4,133,128,128,128,128,128,128,128,
128,128,138,204,133,128,128,128,67
,68,69,70,71,72
1230 '
1240 '
1250 '    ***** DECOR *****
1260 '
1270 '
1280 co(73)=1:FOR i=61 TO 72:co(I)
=1 :NEXT:co(133)=1:co(138)=1:co(20
4)=1:co(205)=1:CO(80)=2:CO(81)=2:C
O(149)=2
1290 FOR Y=2 TO 25
1300 FOR X=5 TO 34
1310 READ A:LOCATE X,Y:PEN co(A)+1
:PRINT CHR$(A);
1320 NEXT:NEXT
1330 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
1340 LOCATE 11,17:PRINT CHR$(136):
LOCATE 13,17:PRINT CHR$(132):LOCAT
E 23,17:PRINT CHR$(136):LOCATE 25,
17:PRINT CHR$(132)
1350 LOCATE 6,22:PRINT CHR$(45)+CH
R$(47)+CHR$(49)+CHR$(51):LOCATE 6,
23:PRINT CHR$(55)+CHR$(56)+CHR$(57
)+CHR$(59)
1360 LOCATE 30,22:PRINT CHR$(45)+C
HR$(47)+CHR$(49)+CHR$(51):LOCATE 3
0,23:PRINT CHR$(55)+CHR$(56)+CHR$(
57)+CHR$(59):PEN 2:LOCATE 14,17:PR
INT CHR$(73)
1370 INK 1,18:INK 2,6:INK 3,26
1380 CALL &BB4E:LOCATE 1,1:PEN 1:P
RINT"XDERNIER 0000X":LOCATE 26,1:P
EN 2:PRINT"XMEILLEUR 0000X":PEN 3:
LOCATE 30,2:PRINT"XVIE: 3X"
1390 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
1400 '
1410 '
1420 '***** DESSIN DE MARIO *****
1430 '
1440 '
1450 SYMBOL AFTER 32
1460 SYMBOL 33,7,12,21,16,12,7,4,3
1470 SYMBOL 34,240,124,28,14,30,20
,5,15
1480 SYMBOL 35,0,0,0,72,84,232,240
,120
1490 SYMBOL 36,0,3,6,252,59,95,169
,75
1500 SYMBOL 37,254,1,3,2,1,0,15,57
1510 SYMBOL 38,192,128,0,0,224,16,
48,88
1520 SYMBOL 39,3,6,6,6,7,12,24,15
1530 SYMBOL 40,33,32,32,32,32,160,
32,224
1540 SYMBOL 41,12,248
1550 SYMBOL 42,255,129,129,255,0,0
,0,0
1560 SYMBOL 58,0,0,0,18,42,23,15,6
2
1570 SYMBOL 59,15,62,56,112,120,40
,160,240
1580 SYMBOL 60,224,48,136,8,48,224
,32,192
1590 SYMBOL 61,3,1,0,0,7,8,12,26
1600 SYMBOL 62,127,128,192,64,128,
0,240,156
1610 SYMBOL 63,0,192,96,63,220,250
,149,210
1620 SYMBOL 64,48,31
1630 SYMBOL 65,132,4,4,4,4,5,4,7
1640 SYMBOL 66,192,96,96,96,224,48
,24,240
1650 SYMBOL 67,0,0,0,1,1,0,0,0
1660 SYMBOL 68,63,248,226,192,224,
163,128,195
1670 SYMBOL 69,128,192,160,32,192,
128,128,0
1680 SYMBOL 70,0,3,6,13,6,3,1,3
1690 SYMBOL 71,255,0,192,186,249,2
49,129,1
1700 SYMBOL 72,0,192,96,60,156,252
,128,128
1710 SYMBOL 73,6,6,6,6,7,12,24,15
1720 SYMBOL 74,29,31,55,54,54,54,5
5,247
1730 SYMBOL 75,128,128,128,192,192
,128,224,224
1740 SYMBOL 76,0,3,7,7,5,60,60,58
1750 SYMBOL 77,0,240,248,248,40,20
0,200,16
1760 SYMBOL 78,7,56,56,63,12,24,49
,25
```

Suite page 82

Suite de la page 81

```
1770 SYMBOL 79,248,4,4,252,12,6,227,38
1780 SYMBOL 80,15,16,15
1790 SYMBOL 81,60,194,60
1800 SYMBOL 82,0,0,0,0,0,31,49,84
1810 SYMBOL 83,0,0,0,0,0,192,240,112
1820 SYMBOL 84,64,48,28,16,12,63,63,0
1830 SYMBOL 85,56,121,83,22,56,224,255,0
1840 SYMBOL 86,224,176,24,15,0,71,248,0
1850 SYMBOL 87,0,0,224,160,32,160,224,96
1860 SYMBOL 88,0,7,31,31,31,0,0,0
1870 SYMBOL 89,252,248,240,192,0,0,0,0
1880 SYMBOL 90,0,3,15,15,31,31,31,15
1890 SYMBOL 91,0,192,240,240,248,248,248,240
1900 SYMBOL 92,0,0,128,254,255,255,255,6
1910 SYMBOL 93,0,0,0,0,224,248,248,224
1920 SYMBOL 94,255,255,255,255,255,255,255,0
1930 SYMBOL 96,28,15,15,7,7,3,1,0
1940 SYMBOL 97,0,128,192,224,224,224,192,0
1950 '----------------------------
1960 d$=CHR$(96)+CHR$(97):e$=CHR$(88)+CHR$(89):f$=CHR$(92)+CHR$(93):g$=CHR$(90)+CHR$(91):h$=CHR$(94)+CHR$(94)+CHR$(94)+CHR$(94):i$=CHR$(213)+CHR$(94)+CHR$(94)+CHR$(212)
1970 j$=CHR$(42)+CHR$(42)+CHR$(42)
1980 n$=CHR$(82)+CHR$(83):o$=CHR$(84)+CHR$(85)+CHR$(86)+CHR$(87)
1990 y$=CHR$(22)+CHR$(0):z$=CHR$(22)+CHR$(1)
2000 '
2010 '
2020 '***** INITIALISATION *****
2030 '
2040 '
2050 vie=vie-1:vit=vit+10:trf=0:cov1=0:cov2=0:cov3=0:cov4=0:debo=0:Pase1=0:tremi1=0:coule1=0:Pase2=0:tremi2=0:coule2=0
2060 PRINT y$:PEN 3:LOCATE 34,2:PRINT"X";VIE;"X"
2070 IF vie=0 THEN vie=3
2080 IF vie=3 THEN score1=score:score=0:vit=100:Pase3=0:Pase4=0:sd=0:sl=0:WINDOW #2,11,28,11,12:PEN #2,3:PRINT#2,"Presser une touche":ENV 1,2,-2,2:FOR i=1 TO 26:READ Per,dur:SOUND 1,Per,dur,0,1:NEXT:CALL &BB18:CLS#2
2090 LOCATE 34,2:PRINT"X";VIE;"X":PRINT z$
2100 PEN 0
2110 IF mario THEN GOSUB 3020
2120 PEN 0
2130 LOCATE 26,4:PRINT f$:LOCATE 28,6:PRINT d$:LOCATE 31,8:PRINT g$
2140 LOCATE 12,6:PRINT e$:LOCATE 10,7:PRINT e$:LOCATE 8,8:PRINT g$
2150 LOCATE 3,24:PRINT g$:LOCATE 35,24:PRINT g$
2160 FOR i=0 TO 1:FOR j=1 TO 2
2170 LOCATE 6+24*i,8+j:PRINT h$
2180 IF vie=3 THEN LOCATE 6+24*i,12+j:PRINT h$
2190 NEXT
2200 LOCATE 6+24*i,11:PRINT i$
2210 IF vie=3 THEN LOCATE 6+24*i,15:PRINT i$
2220 NEXT
2230 WINDOW #1,17,22,1,25:CLS#1
2240 marioY=12:marioX=11
2250 PEN 3:GOSUB 3020
2260 DATA 127,15,239,15,213,15,179,15,127,15,0,20,63,13,119,13,106,13,84,13,63,13,0,20,63,15,119,20,63,15,119,20,67,15,67,15,63,15,60,20,0,10,239,20,0,10,268,24,0,10,301,30
2270 RESTORE 2260
2280 '
2290 '
2300 '     ***** JEU *****
2310 '
2320 '
2330 EVERY vit,1 GOSUB 3230:IF vit>60 AND tot=1 THEN arr=REMAIN(1):vit=vit-8:tot=0:GOTO 2330
2340 EI
2350 IF Pase1=3 AND coule1=3 THEN debo=1:arr=REMAIN(1):GOTO 4230
2360 IF Pase2=3 AND coule2=3 THEN debo=2:arr=REMAIN(1):GOTO 4230
2370 IF marioY=4 THEN arr=REMAIN(1):ENV 2,5,3,1,1,0,90,5,-3,2:ENT 2,25,10,2,60,-10,1:SOUND 5,560,150,0,2,2:FOR I=1 TO 999:NEXT:GOTO 2020
2380 IF marioY=20 AND mario>252 AND aaa(5,3)=0 AND aaa(5,4)=0 THEN arr=REMAIN(1):marioY=24:PEN 3:GOSUB 3020:FOR j=5 TO 1 STEP -1:SOUND 1,0,20,j,0,0,20:NEXT:FOR I=1 TO 999:NEXT:GOTO 2020
2390 IF (score=1000 OR score=1010 OR score=3000 OR score=3010) AND vie<3 THEN arr=REMAIN(1):FOR i=0 TO 60 STEP 0.5:SOUND 1,INT(SIN(i)*150)+200,2,12:SOUND 4,INT(COS(I)*100)+150,1,14:NEXT:vie=3:PRINT y$:PEN 3:LOCATE 34,2:PRINT"X";VIE;"X":PRINT z$:GOTO 2330
2400 IF (score=100 OR score=110 OR score=500 OR score=510 OR score=1100 OR score=1110 OR score=1500 OR score=1510) AND frt=0 THEN arr=REMAIN(1):ENV 1,1,15,1,1,0,1,1,0,1,12,-1,2:FOR i=11 TO 30:i=i+0.5:SOUND 1,105,i,1,1:NEXT:frt=1:trf=1:GOTO 2330
2410 IF NOT((score>=100 AND score<=300) OR (score>=500 AND score<=700) OR (score>=1100 AND score<=1400) OR (score>=1500 AND score<=1510)) THEN GOTO 2460
2420 IF trf=1 AND Pase2>0 THEN mario=260:DI:GOTO 2660
2430 IF trf=1 AND Pase1>0 THEN mario=110:DI:GOTO 2660
2440 mario=marioX*(marioY-2)
2450 IF score=1000 OR score=1010 THEN arr=REMAIN(1):FOR i=1 TO 20:PRINT CHR$(7):NEXT:vie=3:GOTO 2330
2460 r$=INKEY$:IF r$="s" OR r$="r" OR R$="`" THEN DI:GOTO 2480
2470 GOTO 2340
2480 IF r$="`" AND (mario=110 OR mario=154 OR mario=260 OR mario=364) THEN GOTO 2660
2490 PEN 0:GOSUB 3020
2500 SOUND 1,300,3,15
2510 IF r$="s" THEN marioX=marioX+3
2520 IF r$="r" THEN marioX=marioX-3
2530 IF marioX<11 THEN marioX=11 ELSE IF marioX>26 THEN marioX=26
2540 IF marioX<17 AND marioY=8 THEN marioX=17
2550 IF marioX>23 AND marioY=8 THEN marioX=23
2560 IF marioX<14 AND marioY=20 THEN marioX=14
2570 IF marioX>21 AND marioY=20 THEN marioX=21
2580 IF marioX<17 OR marioX>20 THEN cov1=0:cov2=0:cov3=0:cov4=0:PEN 3:GOSUB 3020:GOTO 2340
2590 IF marioX=20 AND aaa((25-marioY)/4,1)=1 THEN cov1=1:cov2=0:cov3=0:cov4=0:PEN 3:GOSUB 3020:GOTO 2340
2600 IF marioX=20 AND aaa((25-marioY)/4,2)=1 THEN cov2=1:cov1=0:cov3=0:cov4=0:PEN 3:GOSUB 3020:GOTO 2340
2610 IF marioX=17 AND aaa((marioY-1)/4,3)=1 THEN cov3=1:cov1=0:cov2=0:cov4=0:PEN 3:GOSUB 3020:GOTO 2340
2620 IF marioX=17 AND aaa((marioY-1)/4,4)=1 THEN cov4=1:cov1=0:cov2=0:cov3=0:PEN 3:GOSUB 3020:GOTO 2340
2630 arr=REMAIN(1):GOTO 4100
2640 '
2650 '
2660 '
2670 IF mario=110 THEN bra=0:lig=0 ELSE IF mario=260 THEN bra=24:lig=0
2680 IF mario=154 THEN bra=0:lig=4 ELSE IF mario=364 THEN bra=24:lig=4
2690 Pase=1
2700 IF mario=110 AND Pase1=0 THEN Pase=0
2710 IF mario=260 AND Pase2=0 THEN Pase=0
2720 IF mario=154 AND Pase3=0 THEN Pase=0
2730 IF mario=364 AND Pase4=0 THEN Pase=0
2740 IF Pase=0 THEN LOCATE 7+bra,11+lig:PEN 0:PRINT CHR$(95)+CHR$(95):LOCATE 7+bra,12+lig:PEN 1:PRINT CHR$(211):FOR i=1 TO 30:NEXT:PEN 0:LOCATE 7+bra,12+lig:PRINT CHR$(211):PEN 1:LOCATE 7+bra,11+lig:PRINT CHR$(95)+CHR$(95):EI:GOTO 2340
2750 IF sd OR sl THEN GOTO 2340
2760 IF mario=110 THEN score=score+10:Pase3=Pase3+1:Pase5=Pase3 ELSE IF mario=260 THEN score=score+10:Pase4=Pase4+1:Pase5=Pase4
2770 IF mario=154 THEN score=score+20:Pase3=Pase3-1:Pase5=1 ELSE IF mario=364 THEN score=score+20:Pase4=Pase4-1:Pase5=1
2780 PRINT y$
2790 frt=0:PEN 1:PRINT"X":LOCATE 9,1:PRINT USING"####";score:PRINT"X"
2800 IF score>score1 THEN PEN 2:PRINT"X":LOCATE 35,1:PRINT USING"####";score:PRINT"X"
2810 PRINT z$
2820 FOR kc=1 TO 200 STEP 35:SOUND 5,kc,0.5,15:NEXT
2830 LOCATE 7+bra,12+lig:PEN 1:PRINT CHR$(211)
2840 PEN 3:FOR i=0 TO 3-Pase5:LOCATE 7+bra,12+i+lig:PRINT CHR$(138)+CHR$(133):NEXT:PEN 0:LOCATE 6+bra,11+lig:PRINT i$:FOR i=0 TO 3-Pase5:LOCATE 7+bra,12+i+lig:PRINT CHR$(138)+CHR$(133):NEXT
2850 IF mario=154 OR mario=364 OR Pase3=4 OR Pase4=4 THEN GOTO 2870
2860 PEN 3:LOCATE 6+bra,16-Pase5:IF Pase5=1 THEN PRINT i$ ELSE PRINT h$
2870 PEN 0:LOCATE 7+bra,12+lig:PRINT CHR$(211)
2880 IF mario=110 AND Pase1=1 THEN Pase1=0:coule1=coule1-1
2890 IF mario=260 AND Pase2=1 THEN Pase2=0:coule2=coule2-1
2900 IF mario=110 AND Pase1=2 THEN Pase1=0:coule1=coule1-1:tremi1=2:IF coule1>0 THEN ty=1
2910 IF mario=260 AND Pase2=2 THEN Pase2=0:coule2=coule2-1:tremi2=2:IF coule2>0 THEN ty2=1
2920 IF mario=154 AND Pase3=1 THEN sd=1
2930 IF mario=364 AND Pase4=1 THEN sl=1
2940 IF mario=110 AND Pase1=3 THEN Pase1=0:coule1=coule1-1:tremi1=2:z=1:IF coule1>0 THEN ty=1
2950 IF mario=260 AND Pase2=3 THEN Pase2=0:coule2=coule2-1:tremi2=2:z2=1:IF coule2>0 THEN ty2=1
2960 IF mario=154 AND Pase3=2 THEN sd=2
2970 IF mario=364 AND Pase4=2 THEN sl=2
2980 IF Pase3=4 THEN debo=3:Pase3=3:arr=REMAIN(1):GOTO 4230 ELSE IF Pase4=4 THEN debo=4:Pase4=3:arr=REMAIN(1):GOTO 4230
2990 GOTO 2340
3000 '
3010 '
3020 '**** AFFICHAGE DE MARIO ****
3030 '
3040 '
3050 marioZ=marioY-2
3060 mario=marioX*marioZ
3070 ec=2:eco=1
3080 IF mario=138 OR mario=252 THEN cara=75:GOTO 3160
3090 IF mario=40 OR mario=374 OR mario=440 THEN marioX=18:GOTO 3190
3100 IF mario=102 OR mario=200 OR mario=238 OR mario=260 OR mario=360 OR mario=364 THEN cara=32
3110 IF mario=110 OR mario=120 OR mario=154 OR mario=170 OR mario=280 OR mario=306 THEN cara=57
3120 IF mario=140 OR mario=196 OR mario=230 OR mario=322 THEN cara=66
3130 FOR i=0 TO ec:FOR j=0 TO ec:cara=cara+1
3140 LOCATE marioX+j,marioZ+i:PRINT CHR$(cara)
3150 NEXT:NEXT:GOTO 3200
3160 FOR i=0 TO ec:FOR j=0 TO eco:cara=cara+1
3170 LOCATE marioX+j,marioZ+i:PRINT CHR$(cara)
3180 NEXT:NEXT:GOTO 3200
3190 LOCATE marioX,marioZ:PRINT n$:LOCATE marioX,marioZ+1:PRINT o$
3200 RETURN
3210 '
3220 '
3230 '*** ASCENCEURS DE DROITE ***
3240 '
3250 '
3260 AFTER vit/2 GOSUB 3670
3270 DI
3280 IF c=0 THEN d=d+1:ascen=x(d):IF d=9 THEN d=0
3290 IF c>0 GOTO 3310
3300 GOTO 3320
3310 IF cor>1 THEN LOCATE 20,cor:PEN 0:PRINT j$:aaa(c,1)=0:IF cov1=1 THEN GOSUB 3020
3320 PEN 0:IF tes=1 THEN LOCATE 20,cord:PRINT j$:aaa(f,2)=0:IF cov2=1 THEN GOSUB 3020
3330 SOUND 1,150,5,15
3340 c=c+1
3350 cor=25-(c*4):IF cor<=1 GOTO 3410
3360 IF cov1=1 THEN marioY=marioY-4:PEN 3:GOSUB 3020
3370 LOCATE 20,cor:PEN 1:PRINT j$:aaa(c,1)=1
3380 IF cor=ascen THEN tes=1
3390 IF TES=1 GOTO 3410
3400 GOTO 3490
3410 f=f+1:IF f=6 THEN f=0:c=0:tes=0:GOTO 3490
3420 cord=25-(f*4)
3430 IF cov2=1 THEN marioY=marioY-4:PEN 3:GOSUB 3020
3440 PEN 1:LOCATE 20,cord:PRINT j$:aaa(f,2)=1
3450 '
3460 '
3470 '----------------------------
3480 '
3490 '
3500 IF sd THEN PEN 0:LOCATE 6,15-sd:PRINT h$:PEN 3:LOCATE 6,15:PRINT i$:sd=0
3510 IF (Pase1=2 AND coule1=0) THEN tempo1=tempo1+1:IF tempo1<4 GOTO 3640
3520 IF (Pase1=3 AND coule1=0) THEN tempo1=tempo1+1:IF tempo1<8 GOTO 3640
3530 IF coule1>0 THEN tempo1=0
3540 coule1=coule1+1:IF (coule1>3 OR ty=1) GOTO 3580 ELSE ON coule1 GOTO 3550,3560,3570
3550 LOCATE 12,6:PEN 3:PRINT e$:GOTO 3640
3560 LOCATE 12,6:PEN 0:PRINT e$:PEN 3:LOCATE 10,7:PRINT e$:GOTO 3640
3570 PEN 0:LOCATE 10,7:PRINT e$:PEN 3:LOCATE 8,8:PRINT g$:GOTO 3640
3580 tremi1=tremi1+1:ON tremi1 GOTO 3590,3600,3610
3590 PEN 0:LOCATE 8,8:PRINT g$:PEN 3:LOCATE 6,9:PRINT h$:GOTO 3640
3600 IF Pase1>=2 GOTO 3620 ELSE PEN 0:LOCATE 6,9:PRINT h$:PEN 3:LOCATE 6,10:PRINT h$:GOTO 3640
3610 IF Pase1=1 THEN GOTO 3620 ELSE PEN 0:LOCATE 6,10-Z:PRINT h$:PEN 3:LOCATE 6,11:PRINT i$
3620 IF ty=1 THEN ty=0:Z=0:coule1=coule1-1:tremi1=0:Pase1=Pase1+1:GOTO 3540
3630 coule1=0:tremi1=0:Pase1=Pase1+1:IF Pase1=4 THEN Pase1=3
3640 z=0:EI:RETURN
3650 '
3660 '
3670 '*** ASCENSEURS DE GAUCHE ***
3680 '
3690 '
3700 DI
3710 IF c9=0 THEN P=P+1:ascen9=x(P)+8:IF P=9 THEN P=0
3720 IF c9>0 GOTO 3740
3730 GOTO 3750
3740 IF cor9<25 THEN LOCATE 17,cor9:PEN 0:PRINT j$:aaa(c9,3)=0:IF cov3=1 THEN GOSUB 3020
3750 PEN 0:IF tes9=1 THEN LOCATE 17,cord9:PRINT j$:aaa(f9,4)=0:IF cov4=1 THEN GOSUB 3020
3760 SOUND 1,100,5,15
3770 c9=c9+1
3780 cor9=(c9*4)+1:IF cor9>=25 GOTO 3840
3790 IF cov3=1 THEN marioY=marioY+4:PEN 3:GOSUB 3020
3800 LOCATE 17,cor9:PEN 1:PRINT j$:aaa(c9,3)=1
3810 IF cor9=ascen9 THEN tes9=1
3820 IF TES9=1 GOTO 3840
3830 GOTO 3920
3840 f9=f9+1:IF f9=6 THEN f9=0:c9=0:tes9=0:GOTO 3920
3850 cord9=(f9*4)+1
3860 IF cov4=1 THEN marioY=marioY+4:PEN 3:GOSUB 3020
3870 PEN 1:LOCATE 17,cord9:PRINT j$:aaa(f9,4)=1
3880 '
3890 '
3900 '----------------------------
3910 '
3920 '
3930 IF sl THEN PEN 0:LOCATE 30,15-sl:PRINT h$:PEN 3:LOCATE 30,15:PRINT i$:sl=0
3940 IF (Pase2=2 AND coule2=0) THEN tempo2=tempo2+1:IF tempo2<4 GOTO 4070
3950 IF (Pase2=3 AND coule2=0) THEN tempo2=tempo2+1:IF tempo2<8 GOTO 4070
3960 IF coule2>0 THEN tempo2=0
3970 coule2=coule2+1:IF coule2>3 OR ty2=1 GOTO 4010 ELSE ON coule2 GOTO 3980,3990,4000
3980 PEN 3:LOCATE 26,4:PRINT f$:GOTO 4070
3990 PEN 0:LOCATE 26,4:PRINT f$:PEN 3:LOCATE 28,6:PRINT d$:GOTO 4070
4000 PEN 0:LOCATE 28,6:PRINT d$:PEN 3:LOCATE 31,8:PRINT g$:GOTO 4070
4010 tremi2=tremi2+1:ON tremi2 GOTO 4020,4030,4040
4020 PEN 0:LOCATE 31,8:PRINT g$:PEN 3:LOCATE 30,9:PRINT h$:GOTO 4070
4030 IF Pase2>=2 THEN GOTO 4050 ELSE PEN 0:LOCATE 30,9:PRINT h$:PEN 3:LOCATE 30,10:PRINT h$:GOTO 4070
4040 IF Pase2=1 THEN GOTO 4050 ELSE PEN 0:LOCATE 30,10-Z2:PRINT h$:PEN 3:LOCATE 30,11:PRINT i$
4050 IF ty2=1 THEN ty2=0:Z2=0:coule2=coule2-1:tremi2=0:Pase2=Pase2+1:GOTO 3970
4060 coule2=0:tremi2=0:Pase2=Pase2+1:IF Pase2=4 THEN Pase2=3
4070 z2=0:tot=1:EI:RETURN
4080 '
4090 '
4100 '     ***** MARIO TOMBE *****
```

Suite page 83

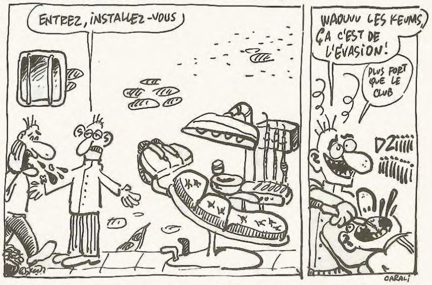
FLIP II

Où une habile utilisation de votre bâton de joie vous permettra de conserver vos boules si précieuses...

Alain LE GUIREC

Mode d'emploi :
Ce n'est pas un flipper ! A l'aide de votre joystick, pilotez une boule capricieuse friande de pyramides, dans un décor percé de vilains trous partout.

```
10 GOSUB 170
20 PEN 2
30 BORDER 11:INK 0,11:INK 1,0:INK
2,26:INK 3,19:PAPER 0:t=0:CLS:GOSU
B 1360
40 GOTO 90
50 IF t=1 THEN temp=150:tr=10
60 IF t=2 THEN temp=50:tr=20
70 IF t=3 THEN temp=0:tr=25
80 RETURN
90 CALL &BD19:sc=0:vie=4:tbl=1
100 MODE 1
120 ENV 2,10,1,1:ENT 2,10,1,1
130 DIM py(500):DIM px(500)
140 px(1)=1:py(1)=1
150 GOSUB 170
160 GOTO 450
170 SYMBOL AFTER 32:SYMBOL 200,&7,
&1F,&3F,&7F,&7F,255,&FF,&FF
180 SYMBOL 220,1,&3,&7,&7,&D,&19,&
39,&61
190 SYMBOL 221,&41,&E1,&F1,&79,&1D
,&F,&7,&3
200 SYMBOL 222,&80,&C0,&E0,&E0,&F0
,&F8,&FC,&FE
210 SYMBOL 223,&FE,&FF,&FF,&FE,&F8
,&F0,&E0,&C0
220 SYMBOL 224,0,0,0,0,&2,&6,&E,&1
E
230 SYMBOL 225,&3E,&1E,&E,&6,&2,0,
0,0
240 SYMBOL 201,&C0,&F8,&FC,&CE,&E6
,&F3,&F3,&FF
250 SYMBOL 226,0,0,0,0,&1F,&7F,&7C
,&FC
260 SYMBOL 227,0,0,0,0,&E0,&1C,&2,
&1
270 SYMBOL 228,&F8,&F8,&F0,&70,&38
,&7,0,0
280 SYMBOL 229,1,1,2,6,&18,&E0,0,0
290 SYMBOL 230,0,0,0,0,0,0,3,3
300 SYMBOL 231,0,0,0,0,0,&E0,&FC,&
FE
310 SYMBOL 232,&7,&7,&F,&F,&7,0,0,
0
320 SYMBOL 233,&FE,&FE,&FC,&F8,&E0
,0,0,0
330 SYMBOL 202,&FF,&CF,&CF,&67,&73
,&3F,&1F,&7
340 SYMBOL 213,&FF,&FF,&FF,&FE,&FE
,&FC,&F8,&E0
350 SYMBOL 214,0,0,0,0,0,0,0,255
360 SYMBOL 203,&80,&C0,&A0,&90,&88
,&84,&82,&81
370 SYMBOL 215,1,1,1,1,1,1,1,1
380 SYMBOL 204,&80,&80,&80,&80,&80
,&80,&80,&80
390 SYMBOL 205,&80,&40,&20,&10,&8,
&4,&2,&1
400 SYMBOL 206,&FF,0,0,0,0,0,0,0
410 SYMBOL 217,0,&80,&C0,&E0,&F0,&
F8,&FC,&FE
420 SYMBOL 208,&7F,&3F,&1F,&F,&7,&
3,&1,0
430 a$=CHR$(200)+CHR$(201):b$=CHR$
(202)+CHR$(213)
440 RETURN
450 INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,
0
460 REM decor
470 PAPER 0
480 PEN 3:a=2:FOR b=4 TO 16
490 LOCATE a,b:PRINT STRING$(26,14
3);CHR$(217):a=a+1
500 NEXT
510 PEN 3:PAPER 0
520 FOR i=17 TO 24
530 LOCATE 14,i:PRINT STRING$(27,2
07):NEXT
540 r=5
550 PEN 2
560 FOR i=1 TO 13
570 FOR u=r TO r+6
580 LOCATE i,u:PRINT CHR$(143):NEX
T u
590 LOCATE i,u:PRINT CHR$(208)
600 r=r+1
610 NEXT i
620 PEN 2:PAPER 3:LOCATE 1,4:PRINT
CHR$(217)
630 PAPER 0:PEN 2:LOCATE 1,1:PRINT
CHR$(22)+CHR$(0)
640 PEN 1
650 PEN 3:PAPER 2:LOCATE 1,4:PRINT
CHR$(208):LOCATE 1,1:PRINT CHR$(2
2)+CHR$(1):PEN 1:LOCATE 1,4:PRINT
CHR$(203)
660 LOCATE 1,12:PRINT CHR$(205):LO
CATE 2,13:PRINT CHR$(205):PAPER 0
670 LOCATE 1,3:PRINT STRING$(27,21
4):LOCATE 28,4:PRINT CHR$(205)
680 r=2:FOR i=5 TO 16
690 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22)+CHR$
(0):PEN 2:PAPER 3:LOCATE r,i:PRINT
 CHR$(217):GOSUB 1350:PEN 1:PAPER
0:LOCATE r,i:PRINT CHR$(205);:LOCA
TE r+27,i:PRINT CHR$(205);:LOCATE
r,i+8:PRINT CHR$(205):r=r+1:NEXT
700 FOR i=5 TO 11:LOCATE 1,i:PRINT
 CHR$(204):LOCATE 14,i+12:PRINT CH
R$(204):LOCATE 40,i+12: PRINT CHR$
(215):NEXT
710 LOCATE 40,24:PRINT CHR$(215):L
OCATE 14,24:PRINT CHR$(204):LOCATE
 14,17:PRINT STRING$(27,206):LOCAT
E 14,24:PRINT STRING$(27,214)
720 BORDER 11:INK 0,11:INK 1,0:INK
 2,26:INK 3,19
730 GOSUB 940
740 cs=0:PAPER 1:lbt=tbl:PEN 2:x=3
:y=4:yy=20:p=3:LOCATE 15,20:f=0:PR
INT "score:"sc:LOCATE 15,23:PRINT"
tableau:"tbl:id=30:FOR tt=1 TO vie
:LOCATE id,22:PRINT a$:LOCATE id,2
3:PRINT b$;:id=id+2:NEXT tt
750 PAPER 3:PEN 2:LOCATE x,y:PRINT
 a$:LOCATE x,y+1:PRINT b$
760 FOR ir=1 TO temp:NEXT
770 IF JOY(0)=1 THEN f=1:tf=1
780 IF JOY(0)=4 THEN f=4:tf=3
790 IF JOY(0)=8 THEN f=8:tf=4
800 IF JOY(0)=2 AND y<15 THEN f=2:
tf=2
810 ON tf GOSUB 1160,1200,1260,123
0
820 IF tbl>lbt THEN PAPER 0:CLS:GO
TO 450
830 GOSUB 850
840 GOTO 750
850 IF f=1 AND y>4 THEN yy=yy+2:p=
p-2:LOCATE x,y+1:PRINT"  ":LOCATE
x,y:PRINT"  ":x=x-2:y=y-2:IF tom=1
 THEN 1310
860 IF f=4 AND x>p THEN LOCATE x,y
:PRINT"  ":LOCATE x,y+1:PRINT"  ":
x=x-2
870 IF f=8 AND x<p+22 THEN LOCATE
x,y:PRINT"  ":LOCATE x,y+1:PRINT"
 ":x=x+2
880 IF f=2 AND y<13 THEN p=p+2:LOC
ATE x,y:PRINT"  ":LOCATE x,y+1:PRI
NT"  ":x=x+2:y=y+2:yy=yy-2:IF tom=
2 THEN 1310
890 IF y=4 AND f=1 THEN f=0
900 IF y=13 AND f=2 THEN f=0
910 h=f
920 tom=0
930 RETURN
940 PAPER 3:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(
22)+CHR$(1):FOR i=1 TO tr
950 a=(INT(RND*5)*2)+4
960 b=(INT(RND*20)*2)+1
970 IF a<6 AND b<6 THEN 950
980 IF b<a OR b>a+22 OR (a=y AND b
=x)THEN 960
990 FOR u=1 TO i
1000 IF a=px(u) AND  b=py(u) THEN
950
1010 NEXT u
1020 px(i)=a:py(i)=b
1030 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22)+CHR
$(0):PEN 1:LOCATE b,a:PRINT CHR$(2
26)+CHR$(227):LOCATE b,a+1:PRINT C
HR$(228)+CHR$(229):LOCATE  1,1:PRI
NT CHR$(22)+CHR$(1):PEN 0:LOCATE b
,a:PRINT CHR$(230)+CHR$(231):LOCAT
E b,a+1:PRINT CHR$(232)+CHR$(233):
NEXT
1040 FOR i=1 TO 12
1050 a=(INT(RND*5)*2)+4
1060 b=(INT(RND*20)*2)+1
1070 IF a<6 AND b<6 THEN 1050
1080 IF b<a-1 OR b>a+22 THEN 1050
1090 FOR u=1 TO i
1100 IF a=px(u) AND b=py(u) THEN 1
050
1110 NEXT u
1120 px(i)=a:py(i)=b
1130 GOSUB 1330:PEN 2:LOCATE b,a:P
RINT CHR$(220):LOCATE b,a+1:PRINT
CHR$(221):GOSUB 1350:PEN 1:LOCATE
b+1,a:PRINT CHR$(222):LOCATE b+1,a
+1:PRINT CHR$(223):PEN 0:LOCATE b,
a:PRINT CHR$(224):LOCATE b,a+1:PRI
NT CHR$(225):NEXT
1140 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22)+CHR
$(0)
1150 RETURN
1160 IF TEST(((x-1)*16)-6,((yy+3)*
16)-6)=1 THEN GOSUB 1290
1170 IF y=4 THEN RETURN
1180 IF TEST(((x-1)*16)-6,((yy+3)*
16)-6)=0 AND y<>4 THEN LOCATE x,y:
PRINT"  ":LOCATE x,y+1:PRINT"  ":G
OSUB 1310
1190 RETURN
1200 IF TEST(((x+1)*16)+3,((yy-1)*
16)-2)=2 THEN GOSUB 1290
1210 IF TEST(((x+1)*16)+3,((yy-1)*
16)-4)=1 THEN tom=2
1220 RETURN
1230 IF TEST(((x+1)*16)+6,(yy+1)*1
6)=1 THEN GOSUB 1310
1240 IF TEST(((x+1)*16)+6,(yy+1)*1
6)=0 THEN GOSUB 1290
1250 RETURN
1260 IF TEST(((x-1)*16)-6,(yy+1)*1
6)=1 THEN 1290
1270 IF TEST(((x-1)*16)-6,(yy+1)*1
6)=0 THEN 1310
1280 RETURN
1290 sc=sc+10:cs=cs+1:PAPER 1:PEN
2:LOCATE 21,20:PRINT sc:PAPER 3:PE
N 2:SOUND 1,500,10,7,2,2:IF cs=12
THEN cs=0:tbl=tbl+1:tr=tr+1:temp=t
emp-5:IF temp<0 THEN temp=0:tr=tr-
1
1300 RETURN
1310 LOCATE x,y:f=0:tf=0:PEN 1:PRI
NT "  ":LOCATE x,y+1:PRINT "  ":vi
e=vie-1:FOR i=100 TO 500 STEP 10:S
OUND 1,i,10:NEXT:FOR i=6 TO 2 STEP
 -1:SOUND 1,1000,100,i:NEXT i:IF v
ie<>0 THEN MODE 1:GOTO 450
1320 PAPER 0:CLS:GOTO 1490
1330 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22)+CHR
$(0):RETURN
1340 END
1350 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22)+CHR
$(1):RETURN
1360 GOSUB 1570:t=1:PAPER 0:PEN 1:
LOCATE 13,16:PRINT CHR$(243);"faci
le  ";CHR$(242)
1370 PAPER 0:PEN 1
1380 LOCATE 15,18:PRINT"moyen"
1390 LOCATE 15,20:PRINT"dur"
1400 LOCATE 15,13:PRINT"niveau"
1410 LOCATE 5,25:PRINT CHR$(164);"
copyright 1986 par A.LE GUIREC"
1420 IF JOY(0)=0 THEN 1420
1430 IF JOY(0)=1 AND t>1 THEN t=t-
1
1440 IF JOY(0)=16 THEN GOTO 50
1450 IF JOY(0)=2 AND t<3 THEN t=t+
1
1460 FOR i=14 TO 20 STEP 2:LOCATE
22,i:PRINT" ":LOCATE 13,i:PRINT" "
:NEXT
1470 LOCATE 13,14+(2*t):PAPER 0:PE
N 2:PRINT CHR$(243):LOCATE 22,14+(
2*t):PRINT CHR$(242)
1480 GOTO 1420
1490 CLS:PAPER 0:PEN 2
1500 LOCATE 9,5:PRINT CHR$(200)+ST
RING$(3,143);CHR$(201):LOCATE 16,5
:PRINT a$:LOCATE 20,5:PRINT a$:LOC
ATE 24,5:PRINT a$
1510 FOR i=6 TO 12:LOCATE 9,i:PRIN
T CHR$(143)+CHR$(143):LOCATE 16,i:
PRINT STRING$(2,143):LOCATE 20,i:P
RINT STRING$(2,143):LOCATE 24,i:PR
INT STRING$(2,143):NEXT
1520 LOCATE 9,6:PRINT STRING$(4,14
3)+CHR$(213):LOCATE 11,8:PRINT CHR
$(201):LOCATE 11,9:PRINT CHR$(213)
1530 LOCATE 9,12:PRINT b$:LOCATE 1
6,12:PRINT b$:LOCATE 20,12:PRINT b
$:LOCATE 24,12:PRINT b$
1540 LOCATE 22,7:PRINT CHR$(222):L
OCATE 22,9:PAPER 2:PEN 0:PRINT CHR
$(222):LOCATE 23,10:PRINT CHR$(222
):PAPER 0:PEN 2:LOCATE 23,8:PRINT
CHR$(222):LOCATE 22,8:PRINT CHR$(1
43):LOCATE 23,9:PRINT CHR$(143)
1550 LOCATE 5,25:PRINT"score :"sc:L
OCATE 25,25:PRINT"tableau :"tbl
1560 IF JOY(0)=16 THEN RUN ELSE 15
60
1570 LOCATE 4,2:PRINT CHR$(200)+ST
RING$(4,143)+CHR$(201):LOCATE 11,2
:PRINT CHR$(200)+CHR$(201):LOCATE
17,2:PRINT a$:LOCATE 20,2:PRINT CH
R$(200)+STRING$(4,143)+CHR$(201):L
OCATE 27,2:PRINT CHR$(200)+STRING$
(8,143)+CHR$(201)
1580 FOR i=3 TO 9:LOCATE 4,i:PRINT
 STRING$(2,143):LOCATE 11,i:PRINT
STRING$(2,143):LOCATE 17,i:PRINT S
TRING$(2,143):LOCATE 20,i:PRINT ST
RING$(2,143):LOCATE 29,i:PRINT CHR
$(143)+CHR$(143)"  "CHR$(143)+CHR$
(143):NEXT
1590 LOCATE 4,10:PRINT b$:LOCATE 1
1,10:PRINT CHR$(202)+STRING$(3,143
)+CHR$(213):LOCATE 11,9:PRINT STRI
NG$(4,143)+CHR$(201):LOCATE 17,10:
PRINT b$+" "+b$
1600 LOCATE 27,10:PRINT CHR$(202)+
STRING$(8,143)+CHR$(213):LOCATE 27
,9:PRINT CHR$(200)+STRING$(8,143)+
CHR$(201):LOCATE 27,3:PRINT CHR$(2
02)+STRING$(8,143)+CHR$(213)
1610 LOCATE 6,3:PRINT STRING$(3,14
3)+CHR$(213):LOCATE 6,5:PRINT CHR$
(201):LOCATE 6,6:PRINT CHR$(213):L
OCATE 22,6:PRINT STRING$(3,143)+CH
R$(213)
1620 FOR i=3 TO 5:LOCATE 24,i:PRIN
T CHR$(143)+CHR$(143):NEXT:LOCATE
22,3:PRINT STRING$(2,143):LOCATE 2
2,5:PRINT STRING$(2,143)
1630 RETURN
```



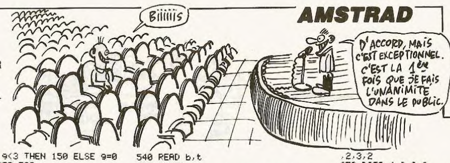
AMSTRAD

Suite de la page 82

```
4110 '
4120 '
4130 FOR k=marioY TO 26 STEP 4
4140 PEN 0:GOSUB 3020:DI
4150 marioY=k
4160 PEN 3:GOSUB 3020:DI
4170 FOR b=0 TO 25 STEP 5:SOUND 1,
b+k*2,1,15:NEXT:NEXT
4180 FOR b=5 TO 1 STEP -1:SOUND 1,
0,20,b,0,0,20:NEXT
4190 FOR i=1 TO 1000:NEXT
4200 GOTO 2020
4210 '
4220 '
4230 '***** LE CIMENT DEBORDE ****
4240 '
4250 '
4260 IF debo=1 THEN x=5:y=8:w=3:PE
N 0:LOCATE 8,8:PRINT 9$
4270 IF debo=2 THEN x=33:y=8:w=35:
PEN 0:LOCATE 31,8:PRINT 9$
4280 IF debo=3 THEN x=5:y=12:w=3
4290 IF debo=4 THEN x=33:y=12:w=35
4300 PEN 3:LOCATE x,y:PRINT 9$:FOR
 i=1 TO 500:NEXT:PEN 0:LOCATE x,y:
PRINT 9$
4310 FOR i=y TO 24
4320 FOR J=1 TO 50:NEXT
4330 LOCATE w,i-1:PEN 0:PRINT 9$:L
OCATE w,i:PEN 3:PRINT 9$
4340 SOUND 5,100,5,15,0,1
4350 NEXT
4360 FOR i=1 TO 1000:NEXT
4370 GOTO 2020
```

ROCK

AMSTRAD



Yeah, rock'n roll !..

Henri BITTNER

Mode d'emploi :
Pour une audition de qualité et la satisfaction des locataires de votre immeuble, branchez si possible votre CPC sur une chaîne stéréo.

AMSTRAD

```
1   ' *****************
2 ' *     ROCK        *
3 ' * HENRI BITTNER *
4 ' *   8/2/1986    *
5 ' *****************
6 '
10 CLS
20 DIM n(16)
30 n(1)=95:n(2)=106:n(3)=127:n(4)=
142:n(5)=159:n(6)=190:n(7)=213:n(8
)=253:n(9)=284:n(10)=319:n(11)=379
:n(12)=80:n(13)=71:n(14)=63:n(15)=
53:n(16)=47
40 '
50 ' * enveloppes *
60 '
70 ENV 1,7,-2,6:ENV 2,3,-2,6,1,6,2
,4,-2,6:ENV 3,3,-2,6,1,6,2,3,-2,6,
1,6,2,4,-2,6:ENV 4,1,15,1,1,0,1,1,
0,1,12,-1,8,2,-1,20:ENV 6,15,-1,2:
ENV 7,1,15,1,1,0,1,1,0,1,12,-1,8,2
,-1,20
80 ENT -1,1,1,3,1,-1,3,1,0,3,1,1,3
,1,-1,3
90 ENT -2,1,1,3,1,-1,3,1,0,3,1,1,3
,1,-1,3
100 g=0:p=1:PP=1
110 INPUT"tempo (14 ou 16)";tem
120 '
130 ' * boucle principale *
140 '
150 GOSUB 420:GOSUB 450:GOSUB 300
160 GOSUB 420:GOSUB 450:GOSUB 300
170 GOSUB 420:GOSUB 450:GOSUB 300
180 GOSUB 420:GOSUB 450:GOSUB 300
190 GOSUB 430:GOSUB 450:GOSUB 300
200 GOSUB 430:GOSUB 450:GOSUB 300
210 GOSUB 420:GOSUB 450:GOSUB 300
220 GOSUB 420:GOSUB 450:GOSUB 300
230 GOSUB 440:GOSUB 450:GOSUB 300
240 GOSUB 430:GOSUB 450:GOSUB 300
250 GOSUB 420:GOSUB 450:GOSUB 300
260 GOSUB 420:GOSUB 450:GOSUB 300
270 '
280 IF p=2 THEN p=1 ELSE p=p+1
290 g=g+1:IF g<3 THEN 150 ELSE g=0
:a=283:z=0:GOTO 500
300 ON p GOTO 310,370
310 '
320 FOR i= 1 TO 4
330 u=INT(RND*16)+1:SOUND 2,n(u),t
em,6
340 u=INT(RND*16)+1:SOUND 2,n(u),t
em,6
350 NEXT i
360 RETURN
370 FOR j=1 TO 8
380 u=INT(RND*16)+1:SOUND 2,n(u),t
em/2,7
390 u=INT(RND*16)+1:SOUND 2,n(u),t
em/2,7
400 NEXT j
410 RETURN
420 SOUND 1,758,tem*2,7:SOUND 1,50
6,tem*2,7:SOUND 1,426,tem*2,7:SOUN
D 1,379,tem,7:SOUND 1,379,tem,7:RE
TURN
430 SOUND 1,568,tem*2,7:SOUND 1,37
9,tem*2,7:SOUND 1,319,tem*2,7:SOUN
D 1,284,tem,7:SOUND 1,284,tem,7:RE
TURN
440 SOUND 1,506,tem*2,7:SOUND 1,33
8,tem*2,7:SOUND 1,284,tem*2,7:SOUN
D 1,253,tem,7:SOUND 1,253,tem,7:RE
TURN
450 SOUND 4,95,tem,14,1,,20:SOUND
4,0,tem,0,4,1,1:SOUND 4,0,tem*2,0,
4,1,1:SOUND 4,0,tem*2,0,4,1,1:SOUN
D 4,0,tem*2,0,4,1,1:RETURN
460 '
470 ' * rythmique *
480 '
490 z=0
500 RESTORE 720
510 FOR i=1 TO a
520 IF z=0 THEN 540
530 IF SQ(1)=4 OR SQ(1)=132 THEN O
N x GOSUB 420,420,420,420,430,430,
420,420,440,430,420,420:x=x+1:z=z+
1
540 READ b,t
550 t=t*tem
560 ON b GOSUB 610,620,630,640,650
,660,670,680
570 IF x>12 THEN x=1:GOTO 590
580 NEXT:WHILE SQ(2)<>4:WEND:z=1:a
=89:GOTO 500
590 WHILE SQ(2)<>4:WEND
600 p=1:GOTO 150
610 SOUND 2,0,t,0,6,,31:RETURN
620 SOUND 4,0,t,0,6,,1:RETURN
630 SOUND 4,0,t,0,7,1,1:RETURN
640 SOUND 2,0,t,0,6,,8:RETURN
650 SOUND 2,379,t,0,6,1,18:RETURN
660 SOUND 2,716,t,0,6,1,25:RETURN
670 SOUND 2,95,t,0,6,2,10:RETURN
680 SOUND 2,0,t,0:RETURN
690 '
700 ' * datas batterie *
710 '
720 DATA 1,2,4,1,1,1,1,2,4,2,3,2,3
,2,3,2,3,2
730 DATA 1,2,4,1,1,1,1,1,1,1,3,2,3
,2,3,2
740 DATA 4,1,1,1,3,2
750 DATA 1,2,4,2,1,1,1,1,4,2,3,2,3
,2,3,2,3,2
760 DATA 1,2,4,2,1,1,1,1,4,1,3,2,3
,2,3,2,3,2
770 DATA 1,1
780 DATA 1,2,4,1,1,1,1,2,4,1,3,2,3
,2,3,2,3,2
790 DATA 1,1,1,2,4,1,1,1,8,1,3,2,3
,2,3,2
800 DATA 1,1,4,1,1,1,3,2
810 DATA 1,2,4,1,1,1,1,2,3,1,3,1,3
,1,3,1,3,1
820 DATA 4,1,1,1,1,2,3,1,3,1,3,1,3
,1,3,1
830 DATA 4,1,1,1,8,1,1,1,4,1,3,1,3
,1,3,1,3,1,3,1
840 DATA 1,1,3,1
850 DATA 1,2,4,2,8,1,1,1,4,1,3,2,3
,2,3,2,3,2
860 DATA 1,1,1,2,4,2,1,1,1,1,3,2,3
,2,3,2
870 DATA 4,2,3,2
880 DATA 8,2,4,2,1,2,4,2,1,2,3,2,3
,2,3,2,3,2,3,2
890 DATA 4,2,1,2,4,1,1,1,3,2,3,2,3
,1,3,1
900 DATA 1,2,4,1,1,1,8,1,3,1,3,1,3
,1,3,1,3,1
910 DATA 1,1,4,1,1,1,1,2,3,1,3,1,3
,1,3,1,3,1
920 DATA 4,1,1,1,1,1,1,1,4,1,3,1,3
,1,3,1,3,1,3,1
930 DATA 1,1,3,1
940 DATA 1,2,1,2,1,2,3,1,3,1,3,1,3
,1,3,1
950 DATA 1,2,1,2,3,1,3,1,3,1,3,1,3
,1
960 DATA 1,2,1,2,1,2,3,1,3,1,3,1,3
,1,3,1
970 DATA 3,1
980 DATA 4,1,1,1,4,2,4,1,3,1,3,1,3
,1,3,1,3,1
990 DATA 1,1,4,2,4,1,1,1,3,1,3,1,3
,1,3,1,3,1
1000 DATA 4,1,1,1,4,1,1,1,4,2,3,1,
3,1,3,1,3,1,3,1
1010 DATA 3,1
1020 DATA 1,1,1,0.5,1,0.5,4,0.5,1,
1.5,3,1,3,1,3,1
1030 DATA 3,1,3,1,3,1,3,1,3,1,1,1,
1,0.5,1,0.5,4,0.5,1,1.5
1040 DATA 1,1,4,1,1,1,4,1,3,1,3,1,
3,1,3,1,3,1
1050 DATA 1,1,4,1,1,1,4,1,1,1,3,1,
3,1,3,1,3,1,3,1
1060 DATA 4,1,1,1,4,1,1,1,4,1,3,1,
3,1,3,1,3,1,3,1
1070 DATA 1,1,3,1
1080 DATA 1,1,1,1,4,1,1,1,1,1,1,1,
4,1,1,1,1,1,1,1,4,1,1,1,1,1,1,1,4,
1,4,1,1,1,1,1,4,1,4,1,1,1,1,1,4,1,
1,1,1,1,4,1,4,1,4,1
```

SEIGNEUR

FX 702 P

En l'an de grâce 1232, à la mort de votre père bien aimé, vous voilà seigneur du fief de CASIO jusqu'alors admirablement géré...

Christian LEGRAND

Mode d'emploi :
Vos ressources proviennent des cultures de vos serfs. Les récoltes servent donc à alimenter ceux-ci, à augmenter vos réserves, à ensemencer les champs pour l'année à venir et à négocier l'achat ou la vente de terrains. Quelques impondérables peuvent malheureusement venir compliquer votre gestion :
- Le rendement des moissons variable d'une année à l'autre.
- La fluctuation du prix des terrains.
- La peste plus ou moins virulente.
Une mauvaise gestion de votre part peut entraîner une famine source de révoltes. A l'inverse, votre renommée de bon seigneur peut attirer de nouveaux serfs. N'oubliez pas que ces derniers attachent beaucoup d'importance à la superficie du lopin de terre dont ils ont la charge, tout en étant conscients des limites de leurs capacités physiques. Que Dieu vous garde en sa sainte sagesse...

```
LIST
 10 VAC :WAIT 50:A=
    1:C=1E3:R=2800:
    S=100
 20 PRT "***** SEIG
    NEUR *****"
 30 PRT "GEREZ VOTR
    E FIEF...","PEN
    DANT 10 ANS."
 40 PRT "ANNEE:";A
 50 PRT "SEIGNEUR,T
    U POSSEDES"
 60 PRT C;" HA CULT
    IVABLES"
 70 PRT R;" QUINTAU
    X BLE"
 80 PRT S;" SERFS P
    AYSANS"
 90 P=17+INT (RAN#*
    10)
100 PRT "1 HA COUTE
    ";P;" QU."
110 PRT "QUE DECIDE
    S-TU?"
120 INP "NB D,HA A
    VENDRE",V:V=INT
     ABS V
130 IF V>C;PRT C;"
    HA VENDABLES":G
    OTO 120
140 C=C-V:R=R+V*P
145 IF V>0 THEN 180
150 INP "NB D,HA A
    ACHETER",H:H=IN
    T ABS H
160 IF H*P>R;PRT R;
    " QU. EN RESERV
    E":GOTO 150
170 C=C+H:R=R-H*P
180 INP "BLE POUR L
    ES SERFS",Q:Q=I
    NT ABS Q
190 IF Q>R;PRT R;"
    Q. DISPONIBLES"
    :GOTO 180
200 R=R-Q
210 INP "NB D,HA EN
    SEMENCES",E:E=I
    NT ABS E
220 IF E>C;PRT C;"
    HA CULTIVABLES"
    :GOTO 210
230 IF E/10>S;PRT S
    ;" SERFS PAYSAN
    S":GOTO 210
240 IF E>R;PRT R;"
    Q. DISPONIBLES"
    :GOTO 210
250 R=R-E
255 M=1+INT (RAN#*6
    )
260 PRT "MOISSON DO
    NNE";M;" Q/HA"
270 R=R+M*C
280 D=INT (R*RAN#/2
    )
290 PRT "RATS MANGE
    NT";D;" Q."
300 R=R-D
310 F=INT (S-Q/20)
320 IF F>0;PRT ABS
    F;" MORTS DE FA
    IM!":Z=Z+F:GOTO
     340
330 IF F<0;PRT ABS
    F;" NOUVEAUX SE
    RFS"
340 IF Z>45;PRT "C,
    EN EST TROP!","
    VOS SERFS VOUS
    TUENT":END
350 S=S-F
355 IF RAN#<.15;PRT
     "LA PESTE A FR
    APPE!":S=INT (S
    -RAN#*S/2)
360 A=A+1
370 IF A<11 THEN 40
380 PRT "FIN DES 10
     ANNEES","VOICI
     LE VERDICT!"
390 PRT Z;" MORTS D
    E FAIM","PENDAN
    T CES 10 ANS!"
395 L=INT (C/S)
400 PRT "LES SERFS
    DISPOSENT","CHA
    CUN DE";L;" HA"
405 PRT "SEIGNEUR..
    ."
410 IF Z>30;PRT "C,
    EST LA REVOLTE!
    ","TU ES BRULE
    VIF!":END
420 IF L<7;"TON FIE
    F EST SACCAGE",
    "TU ES EXHILE!"
    :END
430 IF Z>10;PRT "TU
     ES SURNOMME...
    ","L,AFFAMEUR D
    E SERFS!":END
440 IF L<9;PRT "TU
    ES UN TYRAN!","
    ON TE CRAINT FO
    RT!":END
450 IF Z>3;PRT "TU
    T,EN SORS BIEN.
    ..","SAUF QUELQ
    UES MORTS!":END
470 PRT "TU ES HUMA
    IN...","ET BON
    GESTIONNAIRE!":
    END
```

LABYRINTHE D'ENFER

FX 702 P

Dans l'enfer d'un mystérieux labyrinthe, des lettres éparses rêvent de leur unité grâce à vous retrouvée...;

Frédéric HUROU

Mode d'emploi :
Votre but consiste à assembler dans l'ordre successif et en un nombre de coups minimum, les lettres du mot CASIO éparpillées dans un labyrinthe de 10 ★ 10 cases, dont la structure diffère à chaque partie. L'écran du CASIO ne dévoile qu'une rangée de la structure du labyrinthe. Le numéro de cette rangée vous est signalé par le chiffre à droite de l'écran (0 à 9). Votre personnage représenté par une croix tournant sur elle même (superposition de "★" et "+"), se dirige à l'aide des touches "4" (gauche), "6" (droite), "8" (haut) et "2" (bas). Il est situé initialement au milieu de la rangée numéro 5. Les " # " représentent les murs et les "+" les cases vides. Lors des déplacements du personnage, la présence d'un mur vous est signalée par le clignotement d'un "!". Le dépassement des limites du labyrinthe affiche une erreur d'ordre 5.
Le passage du personnage sur les différentes lettres (dans le bon ordre, sinon aucun effet) complète le mot à droite de l'affichage.

```
LIST #1
  5 FOR I=1 TO 9
 10 X=INT (RAN#*9):
    Y=INT (RAN#*9)
 11 IF A$(X,Y)="#"
    THEN 10
 19 FOR J=1 TO 3
 20 A$(X,Y)="#":A=Y
    :Y=9-X:X=A:NEXT
     J:NEXT I:RET

LIST #0
  1 GOTO 5:"HUROU F
    REDERIC:FX-702P
    "
  5 VAC :WAIT 0:PRT
     "*****LABYRINT
    HE****"
 10 Q=1:FOR I=0 TO
    99:A$(I)="+":NE
    XT I:GSB #1:PRT
     CSR 10;":";
 24 R=0:S=0:FOR I=1
     TO 5
 25 X=INT (RAN#*10)
    :Y=INT (RAN#*10
    ):IF A$(X,Y)≠"+
    " THEN 25
 26 $="CASIO":A$(X,
    Y)=MID(I,1):NEX
    T I:X=5:Y=5:GOT
    O 32
 27 K$=KEY:IF K$=""
    ;PRT CSR X;"+";
    CSR X;"*";:GOTO
     27
 28 IF K$="4";X=X-1
    :IF A$(X,Y)="#"
    ;X=X+1:GOTO 100
 29 IF K$="4";PRT C
    SR X+1;A$(X+1,Y
    );:GOTO 35
 30 IF K$="6";X=X+1
    :IF A$(X,Y)="#"
    ;X=X-1:GOTO 100
 31 IF K$="6";PRT C
    SR X-1;A$(X-1,Y
    );:GOTO 35
 32 IF K$="8";Y=Y+1
    :IF A$(X,Y)="#"
    ;Y=Y-1:GOTO 100
 33 IF K$="2";Y=Y-1
    :IF A$(X,Y)="#"
    ;Y=Y+1:GOTO 100
 34 FOR I=0 TO 9:PR
    T CSR I;A$(I,Y)
    ;:NEXT I
 35 S=S+1:PRT CSR X
    ;"*";CSR 11;Y;:
    IF A$(X,Y)=MID(
    Q,1);Q=Q+1:GOTO
     120
 36 GOTO 27
100 FOR Z=1 TO 2:FO
    R T=1 TO 3:PRT
    CSR 11;"!";:NEX
    T T
101 FOR T=1 TO 3:PR
    T CSR 11;" ";:N
    EXT T:NEXT Z:GO
    TO 27
120 PRT CSR X;"+";:
    R=R+1:PRT CSR R
    +13;MID(Q-1,1);
121 A$(X,Y)="+":IF
    R=5 THEN 123
122 GOTO 27
123 PRT :PRT "GAGNE
     EN";S;" COUPS.
    ":GOTO 5
```

BOÎTES À RIRES

L'humour se décline de manière très différente suivant les peuples et les individus. Gras, coquin, surréaliste, iconoclaste, léger, noir, en voici quelques exemples (a)variés.

LE GRAND FRISSON

Film de Mel Brooks (1978) avec Mel Brooks, Madeline Kahn, Cloris Leachman et Harvey Korman.

Richard Harpo Thorndyke vient prendre la direction de la célèbre clinique psychiatrique *Le ciel peut attendre* à la suite du brusque décès de son prédécesseur. L'accueil nerveux de la terrifiante infirmière Diesel (Leachman) qui règne d'une main de fer sur le personnel l'inquiète au plus haut point.
Prix Nobel de psychiatrie, Thorndyke se fait soigner pour acrophobie (vertige maladif) dans la ville voisine. Lors d'un congrès, une jeune femme se jette dans ses bras et lui affirme que son père, riche industriel et sain d'esprit, est retenu prisonnier dans sa clinique.

Mais Diesel, la terrible infirmière, veille au grain et organise un assassinat dont la responsabilité retombe sur Thorndyke.

Dans la famille pastiche, Mel Brooks joue le rôle du paysan aux gros sabots. Il manie l'humour avec des verres grossissants, accumulant les clins d'œil parodiques, les effets téléphonés et gratuits.

Diffusion le mardi 26 à 20h35 sur Canal +.

TOUS EN BOÎTE

Série de Charles Nemes avec Jean Pierre Sentier, Alain Doutey, Gaelle Legrand, Serge Marquand, Roland Blanche et Fabrice Lucchini.

Auguste Marin (Sentier) inaugure sa boîte de nuit : le Phénix. Il exhorte ses employés à oublier leur passé chargé puis reçoit la foule des invités, noctambules, branchés... La fête bat son plein, tout le monde lorgne sur le gâteau, une énorme nougatine, lorsqu'un coup de fil anonyme annonce qu'une bombe va exploser. Croyant bien faire, Auguste charge l'inspecteur Alva de résoudre le problème.

Impossible de mettre cette série en boîte, elle s'y complaît. Six épisodes sur les galères, catastrophes, malheurs d'un patron de night-club. Le scénario joue relâche, les acteurs font dans la décontraction forcenée, néanmoins la distribution se révèle particulièrement originale et intelligente. Le plus déjanté d'entre tous est certainement Minimax, le Disc-Jockey (Fabrice Lucchini, génial).

Diffusion le mercredi à 20h30 du 13 août au 18 septembre.

LES FANTASMES DE MADAME JORDAN

Film de Dusan Makavejev (1981) avec Susan Anspach, Erland Josephson et Per Oscarsson.

Marilyn Jordan (Anspach) s'ennuie ferme malgré son riche mari, ses enfants, son beau-père. Atteinte de la fameuse mélancolie scandinave (le blues du viking) elle agit bizarrement. Accompagnant son mari à l'aéroport, elle fait la connaissance de Tirke (Gélin), un immigré yougoslave

LES FANTASMES DE Mme JORDAN

Alex Rossignol, l'employeur, les ramène en ville dans sa boîte de nuit, réservé aux émigrés. Marilyn y retrouve une vieille connaissance, Montenegro. Alex et Montenegro se disputent les faveurs de Marilyn. Une bagarre éclate.

Carrément burlesque par moment, le film traite pourtant un sujet dramatique : une crise existentielle. Espérant trouver dans les bas-fonds, une part d'humanité qui lui manque, elle repousse toute ses limites, exacerbe sa sensualité... . Bizarre, parfois monotone, parfois délirant.

Diffusion le jeudi 14 sur Canal + à 20h35.

LA CINQUIÈME VICTIME

Film de Fritz Lang (1956) avec Dana Andrews, Vincent Price, Rhonda Fleming, George Sanders, Vincent Price et Vladimir Sokoloff.

Keane, grand patron de presse, convoque Griffith et Mobley et leur demande que l'affaire du tueur au bâton de rouge soit en première page. Keane, vieux et usé craint pour la survie de son empire. Peu après, le journal TV annonce la mort d'une nouvelle victime du tueur, une jeune femme, et de Keane.

Le fils Keane appelle les quatre rédacteurs en chef et les met en compétition : celui qui résoudra l'affaire deviendra son bras droit. La chasse au pouvoir commence, tous les coups sont permis. Mobley (Andrews) transforme Nancy, sa fiancée en appât, Loving (Sanders) demande à la sienne, Mildred de séduire Mobley pour en faire un allié, Kritzer essaie de coucher avec la femme du patron.

On rit jaune dans ce film impitoyable ou Lang se montre plus virulent que jamais. Prostitution, corruption, délation, compromission sont les mamelles des journalistes. Le tueur en deviendrait sympathique. Chef-d'œuvre, bien sûr.

Diffusion le lundi 4 sur TF1 à 20h35.

GWENDOLINE

SADO ET MASO

Mais bon sang ne saurait jaillir, jusqu'où la télévision française ira-t-elle dans l'étalage des perversions sexuelles ? Ce mois d'Août particulièrement léger en film érotique frappe à coups redoublés du côté du bondage (cuirs, chaînes, soumissions...).

GWENDOLINE

Film de Just Jaeckin avec Tawny Kitaen, Brent Huff, Zabou, Bernadette Lafont et Jean Rougerie.

Son père chassait les papillons (entendez le cri d'horreur du Bombyx). Il disparaît en Chine alors qu'il poursuivait un spécimen unique. Gwendoline, en bonne fille, s'échappe de son couvent et après un long voyage arrive dans l'empire du Milieu en compagnie de Beth (Zabou), sa fidèle amie.

Lors de son périple, Gwendoline, vierge et chaste, fut menaçée de viol. Sauvé par Williard, un jeune et beau marin, elle décide celui-ci à les accompagner dans sa quête. Le trio, un moment capturé par les Kiops, parvient à s'échapper et à atteindre le fameux désert de Yek-Yek, lieu de prédilection du fameux papillon (se reporter au chapitre premier pour savoir où c'est).

Hélas, ils découvrent une civilisation féminine, dirigée par une reine sanguinaire (Lafont trois petit tours et puis s'en vont) et un savant démoniaque le professeur d'Arcy (Rougerie). De nouveau ligotés, nos trois amis sont séparés.

Williard qui croit Gwendoline morte doit féconder une des filles de la reine et mourir aussitôt. Pour mériter la semence masculine, les filles s'affrontent en duel. Gwendoline se substitue à l'une des combattantes et ....

Adapté d'une bande dessinée fétichiste célèbre des années quarante, le film ne comporte plus rien de sulfureux. Just Jaeckin se cantonne dans le soft érotique traditionnel (Emmanuelle, Histoire d'O) et même en deçà. Si *Histoire d'O* provoquait une excitation/répulsion certaine, Gwendoline ne dérange personne.

La trahison du genre n'est pas gênante, encore faut-il que la transformation soit une réussite. Hors, devenu une geste d'*héroic fantasy*, le film manque particulièrement de rythme, d'horreur, de muscle.
Diffusion le dimanche 3 à 17h45 sur Canal +.

HISTOIRE D'O-CHAPITRE II

Film d'Eric Rochat (1984) avec Sandra Wey, Manuel de Blas, Rosa Valenty et Carole James.

O devenue dominatrice est engagée par un magnat de la finance internationale pour détruire son rival, James Pembroke. O accueille la famille Pembroke lorsqu'elle débarque à Paris. Elle apprend les délices de l'érotisme à la fille. Cette dernière subit souffrances et humiliations jusqu'à la totale soumission.

La mère nymphomane ne demande qu'à participer à ces petits jeux de sociétés, le fils plus rétif reçoit un dressage conséquent. Lorsque tout le monde est prêt, O organise une partie fine pour le Papa.

Les images sont laides, un défaut supplémentaire par rapport au chapitre I. Les acteurs méritent le fouet tellement ils jouent mal. Quant au scénario, il accumule les invraisemblances. Quitte à se brancher cul sans se préoccuper de la valeur du film, regardez carrément un porno.

Diffusion le samedi 16 à minuit sur Canal +.

LES ESCROCS RIENT

L'APPRENTI-SALAUD

Film de Michel Deville (1977) avec Robert Lamoureux, Christine Dejoux, Claude Piéplu, Jacques Daniel-Valcroze, Georges Wilson et Jean-Pierre Kalfon.

Antoine Chaplot (Lamoureux) vient de perdre sa mère. Quinquagénaire, célibataire et quincailler, il l'enterre en Bretagne. Au cours des formalités d'usage, il rencontre Caroline (Dejoux), stagiaire chez Maître Chapardon, notaire.

Derrière ses lunettes et son tailleur triste, Caroline cache un tempérament de boute-en-train très communicatif. Au diable la médiocrité, Antoine se lance dans l'escroquerie immobilière. Avec des faux-papiers au nom de Jacques Levasseur, il loue un appartement sur la Côte d'Azur et le reloue une centaine de fois par voie de presse en empochant 250 000 francs. Pas mal mais ensemble, on peut faire mieux lui déclare Caroline.
Antoine invente alors le personnage d'A. Forelon, milliardaire américain mort sans héritier et fils d'Ernest Forelon, originaire d'un petit village du centre. Antoine convoque les deux cent cinquante Forelon de France, appâtés par l'héritage possible, et leur extorque plus d'un million.
Michel Deville ou la qualité France. Finesse, pudeur, légèreté et humour bon enfant cotoient une description de mœurs acerbe, une gravité du propos et un noir désenchantement. Le cynisme sans amertume.

Diffusion le lundi 11 à 20h35 sur FR3.

APPELEZ-MOI FOUKS

Téléfilm de Jacques Besnard avec Luc Merenda, Christiane Jean, Claire Maurier, Roger Dumas, Paul Barge, Roland Bertin et Jacques Toja.

Fouks (Luc Merenda), on l'appelle. Son vrai nom, personne ne le connaît mais quelle importance. A l'aise dans ses Church (pub), cet Arsène Lupin qui se balade avec deux Monet rarissimes dans ses bagages, suscite la curiosité du petit monde des amateurs d'art.

Chevaleresque, ce Dom Juan vole au secours d'une femme molestée par une brute. Invitée chez lui, elle (Maurier) découvre que non seulement il utilise deux dentifrices (pub) mais possède les fameux Monet. Comme par hasard, Stella (ach ! toi ?) est l'épouse d'un amateur d'art bien connu qui a fait une proposition pour les deux tableaux (Monet-Money), offre d'achat rejeté par Fouks.

Comme de bien entendu, son appartement reçoit la visite de cambrioleurs maladroits qui emportent les deux toiles. Sans oublier, ce mystérieux Le Goff (Dumas) qui suit chacun des pas de Fouks avec la discrétion d'un hippopotame (pub ?).

Qui est Fouks ? Un escroc ? Un naïf ? Un flic ?

Coincé au milieu de requins, Fouks, petit poisson, pilote sa barque avec décontraction, classe et élégance. La morale n'y trouve pas son compte mais le spectateur si, malgré un peu de friture dans la direction d'acteurs. Cette leçon de cynisme manque un peu de pêche pour cause de scénario mouliné à petite vitesse.

Diffusion le mercredi 13 à 20h35 sur A2. Photo A2.

EN AVANT LA MUSIQUE

THE ROSE

Film de Mark Rydell (1979) avec Bette Midler, Alan Bates, Frederic Forrest et Harry Dean Stanton.

Rose (Midler) chante du rock'n roll dans des stades combles de foules en délire. A force de hurler dans la nuit, de s'étriper chaque soir pour un public qui en veut toujours plus, elle s'épuise et remet en cause sa carrière.
Rudge (Bates), son manager, croit à une déprime passagère et lui conseille les remèdes habituels : vacances, coke (sans cola)... . Un soir, Rose "fait la fête" en compagnie d'Houston Dyer (Forrest), un déserteur. Le lendemain, elle le garde comme chauffeur et confident. Ce type lui rend la pêche, l'envie de vivre, de bouffer son manager tout cru avec une sauce barbecue.

Alors qu'elle se rend dans sa ville natale à coté d'Houston (la ville) pour un grand show, elle se dispute avec Houston (le mec) au caractère encore plus abrupt que le sien. Houston se tire avec la tire. The Rose s'effondre, prend racine et refuse d'aller chanter. Na.

Bonjour les épines. La vie d'une chanteuse de Rock, ça sent pas la rose : alcool, stress, solitude, drogue, manager vampire.

Bette Midler se donne à fond dans son rôle, elle est criante de vérité. La superbe mise en scène de Rydell, certes tape-à-l'œil, mais ô combien efficace, lui permet de prouver qu'elle est aussi bonne comédienne que chanteuse. Une sacrée référence.

Diffusion sur Canal + le dimanche 21 à 20h30.

GRANDES GUEULES

JEAN GABIN

Difficile de retrouver gueule d'amour dans le visage madré et vieillissant du Gabin des années soixante, qui bon prince se mesure aux jeunes premiers de la nouvelle vague : Delon, de Funès et Bébel.

UN SINGE EN HIVER

Film d'Henri Verneuil (1962) avec J. Gabin, Jean-Paul Belmondo, Suzanne Flon, Noël Roquevert, Paul Frankeur et Gabrielle Dorziat.

Albert Quentin (Gabin), aubergiste en Normandie, promet à sa femme en cette nuit fatale de juin 1944 de ne plus boire s'ils en réchappent. Vingt plus tard, la mauvaise humeur et le bon état de son foie atteste aux yeux de tous qu'il tient sa promesse. Une nuit d'hiver, un jeune homme, Gabriel Louaqué (Belmondo) vient se sauler au comptoir, essayant d'oublier un mariage malheureux.

Le lendemain de son arrivée au village, Gabriel se rend au pensionnat afin d'y voir sa fille Marie. Passionné de tauromachie, il se livre à une corrida avec des voitures. Les gendarmes le coffrent avant la mise à mort. Quentin obtient sa libération qu'ils fêtent avec force libations. Quant un saoulard rencontre Quentin l'abstinent, bonjour les dégâts.

Un jour, un coup de pouce au bon moment vous fait repartir du bon pied. Au délà de L'alcoolisme et de la misogynie ambiante, un film divertissant sur la solitude, l'espoir et la nostalgie.

Diffusion le jeudi 7 à 20h35 sur A2.

LE GENTLEMAN D'EPSOM

Film de Gilles Grangier (1962) avec J. Gabin, Louis de Funès, Paul Frankeur, Madeleine Robinson et Jean Lefèbvre.

Richard Briand-Charmery, ancien officier du Cadre noir de Saumur, est un homme de cheval. A dada sur les principes, il a sacrifié sa fortune pour les bourrins. Ceux des champs de courses. Devenu escroc à la petite semaine, il vend des tuyaux à divers clients. La rencontre de Ripeux (de Funès), un restaurateur particulièrement naïf le remet en selle.

Il lui indique une pouliche à la cote mirifique et mise sur une autre. Las, malgré son âge, la jument lui sabote son coup et se met à gagner sa course les doigts dans les naseaux. Fumasse de ce sabotage, brillant et charmeur, Briand-Charmery décide Ripeux à doubler la mise sur une course

Diffusion le jeudi 14 à 20h35 sur A2.

MELODIE EN SOUS-SOL

Film d'Henri Verneuil (1963) avec Alain Delon, Viviane Romance, Georges Wilson, Maurice Biraud et Jean Carmet.

Charles (Gabin) en a soupé de la taule. Il compte bien, sur un dernier coup, un gros et se retirer. Un ami lui signale un superbe hold-up au Palm Beach de Cannes. Charles constitue une équipe avec Francis Vertot (Delon) et Louis (Biraud), le chauffeur.

Charles surveille les allées et venues de Grimp, l'homme qui dépose la recette des jeux dans le coffre. De son côté, Francis charme une danseuse afin de s'introduire dans le conduit d'aération de sa loge (qui est-ce que vos allez croire, bande d'obsédés).

Un très bon suspense, et une pirouette finale devenu un morceau d'anthologie

Diffusion le jeudi 28 à 20h35 sur A2.

Pour mémoire, deux autres Grangier engrangés avec Gabin, *Le Rouge est mis* (1957), un polar avec Lino Ventura sur TF1, le dimanche à 20h35, et *Les Vieux de la Vieille* (1960), un concours de cabotinage avec Pierre Fresnay et Noël Roquevert, diffusé le jeudi 21 à 20h35 sur A2.

SPENCER TRACY

La fin du cycle avec deux bobines, La Septième Croix et la Dernière Fanfare.

LA SEPTIÈME CROIX

Film de Fred Zinneman (1944) avec S. Tracy, Signe Hasso, Hume Croyn, Jessica Tandy et Agnès Moorehead.

Du camp de concentration de Westhoffen, sept détenus mécontents de l'animation du GO (Gestapo Obertleutnant), s'évadent et se donnent rendez-vous chez un copain commun à Mayence. Mais l'efficacité de la police allemande est bien connue, et six de ces malheureux sont repris et mis au piquet dans la cour du camp.
George Heissler (Tracy) est parvenu à se réfugier chez un de ses amis, Paul Roeder qui se débrouille tant bien que mal pour lui trouver un passeport. Echappant de justesse à une chasse à courre de la S.S. (Section Sportive de la Wermacht), grâce au concours de Toni, la servante de l'auberge du coin. Heissler réussit à s'embarquer pour la Hollande.
Tracy se donne beaucoup de mal pour faire accroire à son personnage d'allemand anti-fasciste, mais le style propre, gentillet et bien léché de la MGM anéantit la plupart de ses efforts. A part ça, rien à redire, le suspense efficace, le scénario béton et la conviction anti-nazie des acteurs donne une excellente contribution à l'effort de guerre américain.

Diffusion le dimanche 3 à 22h30 sur FR3 en V.O.

LA DERNIÈRE FANFARE

Film de John Ford (1958) avec S. Tracy, Jeffrey Hunter, Diane Foster, David Carradine et Pat'O Brien.

Frank Skeffington, éternel maire républicain de sa petite ville en Nouvelle-Angleterre, est entouré encore une fois comme candidat aux prochaines élections municipales. Skeffington (Tracy) ne peut compter sur l'aide de son fils qu'une n'intéresse qu'au jazz et aux filles, aussi s'adjoint-il son neveu Adam (Hunter) pour sauver sa campagne.
Populiste, démagogique, orateur de premier ordre, Frank affronte un adversaire démocrate minable mais appuyé par la plupart des notables de la ville. Choqué par les méthodes de son oncle, Adam comprend néanmoins que Skeffington aime ses concitoyens et qu'il fait tout pour aider les plus déshérités de ses admirateurs. Hélas, les jeunes électeurs ne le suivent plus, il est battu.
Portrait nostalgique et savoureux d'un Irlandais (Ford) envers un autre Irlandais (Skeffington), Ford donne encore une fois une chaleureuse leçon de démocratie à ses concitoyens. Un spectacle plein d'humanisme, d'humour et de regrets.

Diffusion le dimanche 10 à 22h30 sur FR3 en V.O.

LUCRECE BORGIA

POUPÉES GONFLABLES

MARTINE CAROL

SOIRÉE RITA HAYWORTH

Sex-Symbol national, Martine Carol fut LA star du cinéma français jusqu'à l'émergence de Brigitte Bardot en 1956 qui l'éclipsa complètement. Ses rondeurs avantageuses, sa mine aguichante, sa bonne santé émoustillante firent beaucoup pour le renouveau démographique national.

Pour se mettre en appétit, le cycle de Canal + débute par un ensemble de futilités de son réalisateur fétiche : Christian-Jacques. Comédie, aventures de capes et d'épées, mélodrame lui permettent d'accumuler ses desnabilités Belle Epoque, les décolletés Renaissance, et les tailleurs moulants : Lucrèce Borgia, le vendredi 8 à 21h00, *Nana*, le 15 et *Nathalie*, le 22.

LOLA MONTES

Film de Max Ophuls (1955) avec Martine Carol, Peter Ustinov, Anton Walbrook, Oscar Werner et Paulette Dubost.

À la fin du XIXème Siècle, dans un cirque de la Nouvelle-Orléans, l'écuyer reconstitue pour un public friand de scandales la vie tumultueuse de Lola Montes, la célèbre courtisane européenne.

Et défilent au fur et à mesure du talent du meneur de revue (Ustinov) les tableaux fastueux de cette "danseuse espagnole" devenu la maîtresse du roi Louis 1er de Bavière. Fou d'amour, le roi (Walbrook) l'annoblit, ce qui déclenche l'insurrection populaire du 19 février 1848 qui entraîna son abdication.

Mise en cage, Lola Montes, devenu bête de cirque, finira sa vie au cirque, allumant des derniers feux de sa beauté les fantasmes des bouseux du Nouveau Monde.

Attention chef-d'œuvre. Le seul de la carrière de Martine Carol qui démontre ici un remarquable talent de comédienne. Max Ophuls, dont c'est le dernier film, réalise une œuvre baroque, délirante d'esthétisme, découpée en tranches gourmandes.

Diffusion le vendredi 29 à 21h00 sur Canal +.

SALOMÉ

Film de W. Dieterlé (1953) avec R. Hayworth, Stewart Granger et Charles Laughton.

Tibère, empereur romain, bannit Salomé (Hayworth), princesse juive pour séduction d'un romain. Elle embarque pour la Judée avec le gouverneur, Ponce Pilate, et son adjoint Claudius. A Jérusalem, Hérode (Laughton) aime Salomé qui adore Claudius, quant à Hérodiade, la mère de Salomé et compagne d'Hérode, elle exècre Jean, un prédicateur exalté.
Paix, plumes et et tuniques pour ce peplum de luxe aux décors sinon en toc du moins antiques. Pour les jeunes générations, il contient ce summum de lascivité et d'ironisme torride : le strip-tease à l'ancienne (la danse des sept voiles).

LA BLONDE OU LA ROUSSE

Comédie musicale de Georges Sydney (1957) avec R. Hayworth, Frank Sinatra, Kim Novak et Bobby Sherwood.

Joey (Sinatra) doit fuir la côte Est pour cause de succès féminins encombrants. Crooner de charme, il ravage les cabarets où il chante. A San Francisco, il s'acharne à séduire une jeune danseuse. Linda (Novak) qui reste de marbre devant son bagou. Une veuve de la bonne société passant par là, il la séduit à tout hasard. Vera (Hayworth), ancienne vedette de music-hall richissime, lui offre le rêve de sa vie : un cabaret à lui. Joey engage Linda comme vedette. Jalouse, Vera lui somme de choisir : Linda ou le cabaret.
Simplicité des sentiments, sincérité des personnages à la psychologie correctement explicitée, paroles et musiques agréables. Une sorte de kitch certes mais avec des films appréciables.

Diffusion le mardi 4 sur FR3 à 20h50 pour Salomé, à 23h00 et en V.O. pour La Blonde et la Rousse.

LE BONHEUR A ENCORE FRAPPÉ

LE DESTIN DE JULIETTE

Film d'Aline Isserman (1983) avec Laure Duthilleul, Richard Bohringer, Véronique Silver.

Dans un train, une femme se souvient Juliette avait dix-sept ans et aidait souvent son père, Maréchal-Ferrant. Un soir, au bal, elle tombe amoureuse de Pierre, un berger, un ami de son frère Etienne.

La faillite de son père met soudain la famille à la rue. Marcel (Bohringer), un chemineot, se propose de les loger pour une somme modique. Hélas, la SNCF refuse.

Pour habiter les somptueuses résidences ferroviaires, il faut appartenir à la grande famille du rail

Pour sauver la situation, elle se sacrifie et épouse Marcel. Marcel, beau ringard, communique peu. Renfermé, taciturne, responsable de l'élevage de son premier mariage, il conduit celui-ci sur une voie de garage. Malgré Véronique, leur enfant, la vie de Juliette devient impossible. Marcel s'aiguille vers l'alcoolisme. Juliette subit son destin

Situés dans les années, les malheurs de Juliette ne dépareraient pas un bouquin de Zola. La misère sociale se signale surtout par une misère psycho-affective. Si le fond ne manque pas d'intérêt, on craque devant la lenteur des plans, les panoramiques interminables. La France au fond des yeux, d'accord, le style hypnotique, non. Surtout à cet horaire

Diffusion sur A2 le vendredi 8 à 23h00

NO MAN'S LAND

Film d'Alain Tanner (1985) avec Myriam Mézières, Hugues Quester, Jean-Philippe Ecoffey et Marie-Luce Feber.

Paul, Madeleine (Mézières), Jeannot et Mali vivent près de la frontière franco-suisse. Madeleine tient un night-club (très répandu ce mais-ci) mais rêve de pousser la chansonnette sur le pavé parisien. Paul (Quester) trafiquote le jour et fricote la nuit avec Madeleine (qui aime tant ça). Mali comme son nom l'indique mal, d'origine algérienne, travaille en usine.

Jeannot, un contact de Paul, entre dans leur bande. Après les émgrés, Paul et Jeannot passe au stade suivant, le trafic d'or. Plus risqué mais plus lucratif.

Ils vivent dans la zone tampon (no man's land) sans qu'aucun des deux camps n'accepte d'accueillir Paul. Mais en fait, cela correspond à leur désir de marginalité, d'errance, de refus des contraintes. Une démarche sans illusion

L'autre cinéaste comique de la Confédération helvétique après Godard. Un film chaleureux, des propos intéressants mais le style lourd, lent rend le message aussi indigeste qu'une fondue.

Diffusion le jeudi 28 sur Canal + à 20h35.

PARTENAIRES

LES PIQUES DU COEUR

LA PEAU DOUCE

Film de François Truffaut (1964) avec Jean Desailly, Françoise Dorléac, Daniel Ceccaldi et Paule Emanuele.

Pierre Lachenay (Desailly), écrivain célèbre et bon père de famille, se rend à Lisbonne pour discourir sur "Balzac et l'argent". Il s'éprend au passage d'une hotesse de l'air, Nicole Chomette (Dorléac). Une aventure qui devient une liaison durable, Pierre ne supportant plus Franca, sa femme par trop possessive.

Apres une fugue en province, Pierre quitte le domicile conjugal sur une violente scène de ménage afin de pousser Franca au divorce. Pierre essaye de liquider son ancienne existence mais Franca devant les preuves de l'infidélité de son mari va essayer de le liquider. Ce qui évidemment résoud les problèmes de Pierre (tombale).

Diffusion le jeudi 21 sur FR3 à 20h35.

LA FEMME QUI PLEURE

Film de Jacques Doillon (1978) avec Jacques Doillon, Dominique Laffin, Haydée Politoff et Lola Doillon.

Une maison isolée sur une colline des Basses-Alpes. À l'intérieur, trois adultes, un enfant, le père, sa petite fille, la compagne, l'amie qui ne peuvent ni vivre ensemble, ni se quitter.

Silence et déchirements. Larmes. Visages de souffrance.

Au cas où le sujet vous échapperait, il est question de la permanence de la passion dans la vie quotidienne. Hélas, la démonstration s'évapore dans les silences du non-dit. Doillon penche plus vers Bergman que vers Zulawski mais en tant qu'acteur son inconsistance physique nuit à son propos d'auteur.

Diffusion le vendredi 15 à 23h00 sur A2.

PARTENAIRES

Film de Claude d'Anna (1984) avec Nicole Garcia, Jean-Pierre Marielle, Michel Galabru et Michel Duchaussoy.

Une loge de théâtre contient une multitude d'objets insolites et une certaine qualité de silence, empreints des souvenirs d'antan. Clac, la porte s'ouvre. Changements de costumes pour Marion et Gabriel. Marion, ex-égérie du théâtre d'auteur s'est brillamment reconvertie vers les boulevards. Gabriel, son mari, a perdu les faveurs du public et de Marion après leur avoir tout donné.

Ce soir encore, ils jouent une pièce de Laurent Tedesco, un auteur superficiel. Gabriel, triste, amer, s'épanche parfois sur l'épaule du concierge. Marion se complaît dans le superficiel, les faux-semblants du théâtre. Elle a décidé que leur fils, handicapé à vie, n'existait plus. Alors que Gabriel ne peut l'oublier.

Dommage, c'est raté. Un film agréable mais qui tourne en rond alors que le sujet autorisait tout les dérapages. Un exercice de style agréable mais le talent des deux acteurs, trop sollicité fatigue le spectateur.

Diffusion le mercredi 6 à 23h00 sur FR3.

LA CÔTE D'AMOUR

Film de Charlotte Dubreuil (1982) avec Danièle Delorme, Mario Adorf, Mireille Delcroix, Geneviève Fontanel et Sylvie Orcier.

Elle, c'est Helle (Delorme), la cinquantaine alerte et romantique. Lui s'appelle Louis, un robuste quinquagénaire. Il pleut. Elle s'enrhume. Il a un remède miracle. Ils se plaisent. Trop beau pour être simple.

Elle a une liaison, un ex-mari, des enfants. Lui idem. Ils se voient à l'hôtel en cachette. Oh le doux frisson de l'aventure ! Adultes et raisonnables, ils finissent par se présenter au cercle de la famille. Pas facile pour l'entourage d'accepter la situation.

Encore une fois, on citera la fameuse sensibilité féminine, synonyme de pudeur, joliesse, délicatesse, tendresse, sensualité. Certes, mais elle ne saurait dissimuler des maladresses de formes, des répétitions de clichés qui lassent un peu.

Diffusion le vendredi 29 à 23h00 sur A2.

LE BOIS DES BOULEAUX

Film de Andzrej Wajda (1970) avec Daniel Olbrychski, Emilia krakowska et Olgierd Lukaswewicz.

Boleslaw (Daniel) vit reclus avec sa petite fille dans une maison perdue au fond d'une forêt. Il n'a pas surmonté la mort de sa femme, un an plus tôt, auquel il voue un culte quotidien. Arrive son jeune frère Stanislaw, phtisique au dernier degré, qui brûle le peu de vie qui lui reste.

La mort rôde, exige son dû mais le contraste entre les deux hommes est frappant. L'un sinistre, jaloux, impuissant, se vautre dans son malheur passé. L'autre euphorique, chante à tue-tête, court la fille de la ferme voisine et vit l'instant présent.

De l'érotisme morbide. La sensualité de la femme symbolise celle de la nature, l'amour régénère la nature humaine. Un combat éternel entre Eros et Thanatos (cf *Pour sortir la Mite du logis de Jéovah*, éditions Globe Terrestre).

En fait, un superbe poème d'amour lyrique avec un très beau travail sur les éclairages, les paysages. Beau, mais exigeant une attention certaine.

Diffusion le mardi 12 à 21h45 sur TF1.

LE CONCOURS

Non mais, vous vous rendez compte, la page téloche était quasiment la dernière sans concours. Une injustice aujourd'hui réparée avec une compétition extra-super-simple, richement dotée de prix par la librairie Ciné-Plus.

Comme l'été, les neurones surchauffent facilement, les questions sont faciles.

1- Dans "Le tueur est parmi nous", comment meurt le coupable ?

2- Dans "Mélodie en sous-sol", Gabin plus très jeune retrouve une actrice célèbre avec laquelle il avait déjà tourné en 1936. Qui est-ce ?

3- Quel est le titre du dernier film tourné par Max Ophuls ?

Pour départager les gagnants, citez dans l'ordre décroissant, les trois fictions françaises les plus nulles de l'année, dramatique et série uniquement.

Adressez vos réponses à Hebdogiciel, Concours Téloche, 24, rue Baron, 75017 Paris, **avant le 31 Août à minuit**, le cachet de la poste faisant foi.

Bon mais au fait keskiya à gagner ? : Une affiche de cinéma petit format pour chacune des cinquante premières bonnes réponses. Laquelle ? Celle de la photo ? Non justement, moins radin que le cinoche, Bombyx vous offre de choisir celle qui vous plaît parmi un stock de plus de dix mille titres.

Et où se trouve cette caverne d'Ali-Baba ? Chez *Ciné-Plus, LA librairie du Cinéma, 2, rue de l'Etoile, 75017 Paris. Tél : 42.67.51.52.*

Comment faut-il procéder ? Avec le bon délivré par l'auteur de ce fabuleux concours, les heureux élus se rendent sur place ou passent commande par correspondance auprès de la librairie. BOMBYX

LE MUST

OUh la la, un peu plus et je n'avais plus la place de vous parler de

CINÉMA, CINÉMAS

Le magazine d'Anne Andreu, de Michel Boujut et de Claude Ventura fête quatre ans de présence sur A2. À cette occasion, il nous propose un sublime patchwork de leurs cinquante émissions.

Pendant soixante minutes, un feu d'artifice de dizaines d'étoiles du cinéma nous arrache des rires (surtout) et des larmes. Certains extraits que je revois pour la troisième où la quatrième fois me font toujours autant d'effet.

Leur puissance émotive (James Dean et la prévention routière, Les petits papiers de Pascale Ogier), leur pouvoir déconnant (le duo dynamite Rooney-Mansfield, Mitchum, Mocky en tournage, Brando interviewé, les souvenirs de Dalio, le doublage de Peter Ustinov, le "César" de Delon) demeurent fixés pour l'éternité.

Ce montage très serré, très rapide sera **diffusé le mercredi 6 à 22h10 sur A2.**

L'ECRAN POLAR OÏD

Le thriller, le polar, le policier restituent tels des instantanés les états d'ame de la société, en général l'aspect négatif. Bourrés de clichés, ils permettent à de nombreux jeunes réalisateurs de faire leurs armes sans risques. Révélateur de talents, le polar a accouché de plusieurs chefs d'œuvres, la plupart centrés sur ce personnage quasi-mythique : le privé.

STRICTEMENT PERSONNEL

Film de Pierre Jolivet (1985) avec Pierre Arditi, Jacques Penot, Caroline Chaniolleau et Jean Reno.

Jean (Arditi) donne dans la littérature. Il écrit des bouquins mais n'arrive guère à les vendre. Accessoirement, il fait le flic à Lyon. Après des années d'éloignement, il revient voir sa famille à Paris. Tout a changé, son père, son frère, sa sœur, la ville. Ou alors est-ce lui ? En tout cas, cette incompréhension le plonge dans un malaise existentiel (tout corps plongé dans un malaise existentiel reçoit une poussée dépressive égale au poids du liquide céphalo-rachidien).

Tout s'accélère. Son père se suicide, sa belle-mère est tuée. Il découvre que le paternel vivait en peignant des faux-tableaux et que son frère baigne jusqu'au cou dans une sale histoire de drogue. Ah la famille !

Jolivet hésite entre la quête de l'identité, le film réaliste et l'intrigue tarabiscotée du polar à la française. Ce qui donne - néanmoins, à cause, en dépit, grâce (faites votre choix) - un film ambigu au charme singulier. Du jamais vu, du neuf, même maladroit, il faut l'encourager.

Diffusion sur Canal + le jeudi 21 à 20h30.

DETECTIVE PRIVE

Film de Jack Smight (1966) avec Paul Newman, Lauren Bacall, Janet Leigh, Robert Wagner et Shelley Winters.

Susan (Leigh), la femme de Lew Harper (Newman) l'a abandonné. Depuis, il marine dans le bourbon soda. Un de ses derniers amis, A. Graves l'appelle (Lew, y es-tu ?) pour lui confier une enquête : retrouver un dénommé Sampson, alcoolique et milliardaire.

Mme Sampson (Bacall) reçoit une demande de rançon de 500 000 $. Lorsque Lew dépose l'argent à l'endroit convenu, tout se complique : bagarres, enlèvements, chantages.

La quintessence du polar *déglingue* dans la droite ligne du *Grand sommeil* avec un héros masochiste (genre Bogart mâtiné Brando) et une atmosphère tellement noire (drogués, nymphomanes, tueurs sont la norme) que je cours me servir une Tequila pour voir la vie en rose. Newman s'est imbibé en permanence afin de donner plus de vérité à son personnage, une composition qui relança sa carrière.

Diffusion le mercredi 6 à 20h35

LE TUEUR EST PARMI NOUS

Dramatique d'Alain Dhenaut avec Maurice Vaudaux, Béatrice Agenin, Yves Beneyton, Amélie Prévost, Georges Claisse, Maurice Barrier, Patrick Messe et Evelyne Dandry.

Etang-la-Ville, ville nouvelle des Yvelines. Beau cadre, résidence cossue, habité par des cadres supérieurs qui se reçoivent les uns les autres, genre Californie. Sourire aux lèvres, décoincé du bulbe, le culte du corps, l'hypocrisie à fleur de peau.

Mais dans cet univers doré se tapit la bête immonde, l'assassin qui tue les femmes enceintes. Un, puis deux meurtres et tout ce petit monde s'ébullitionne. L'assassin, un des nôtres ! Impensable voyons ?
Et pourtant, Alain Doriac (Vaudaux), responsable de banque, se trouvait sur les lieux du crime sous prétexte de jogging. Et pourtant, l'arrivée de Chambellan (Beneyton), le kinési, coïncide avec le début des crimes. Sans compter, les problèmes conjugaux des Vernon, des Merteuil,.....

Comme toujours, l'exposition des protagonistes s'étire en longueur. Pas inutile, toutefois, pour bien ressentir l'univers pesant d'une banlieue privilégiée, ses femmes désœuvrées et ses enfants délaissés. Une fois que le vernis craque, tout s'emballe jusqu'à l'échappée finale, très réussie et qui sort des tics habituels. Personne n'est épargné dans cette féroce étude de mœurs qui lorgne vers un Chabrol new look.

Diffusion le mercredi 6 à 20h35 sur A2. Photo A2.

PAROLE DE FLIC

Film de Pinhero (1985) avec Alain Delon, Jacques Perrin, Fiona Gélin, Eva Darlan et Jean-François Stévenin.

Delon s'éclate au Sénégal, un pays où il fait bon vivre avec les noirs, des gens sympathiques, accueillants,..... Et puis d'un coup le paradis se fissure, un coup de fil de france le ramène sur terre, en France quoi. Sa fille a été flinguée par une milice genre Mr Propre, moins blanc que moi tu meurs.

Trop, c'est trop pour Daniel Pratt, ex-flic d'élite qui avait quitté la police et la France après l'assassinat de sa femme, il y a dix ans. Il décide de se venger. Seul, il mène son enquête se mettant tout le monde à dos.

Nettement meilleur que les derniers produits Delon. Tient bien la route de l'action. Attention quand même à l'ornière du cinoche bulldozer.

Diffusion le dimanche 24 à 20h35 sur Canal +.

PAROLE DE FLIC

UN HOMME VIRIL

ÉDIKA

Reprise de votre ancien ORIC 1 ou ATMOS pour 690 F.

Pour l'achat de l'un des ensembles TELESTRAT décrits ci-dessous

Offre exceptionnelle limitée au 15 Septembre 1986

ORIC TELESTRAT

HYPER-BASIC :

Structuré et compilé. Plus de 250 instructions qui en font le Basic le plus complet et le plus rapide du marché. En plus des instructions classiques (toutes les fonctions arithmetiques et logiques, structures de contrôles, gestion du son et des graphismes haute et basse résolution etc..on trouve la définition de procédures (labels), un éditeur plein écran avec commande au clavier, à la souris ou au joystick, scrolling avant/arrière (sur les listings), un jeu d'instructions télématiques (attente de communication, téléchargement de programmes ou de fichiers via le MINITEL..), des instructions de communication avec n'importe quel autre ordinateur via la RS 232. Entrées/sorties banalisées et bufférisées gérées par numéros de canaux, permettant notament le transfert de données de n'importe quelle entrée à n'importe quelle sortie. 4 fenêtres d'écran définissables par l'utilisateur. L'HYPER-BASIC est interfacé dans les 2 sens avec le logiciel TELEMATIC : une arborescence peut rendre la main au Basic, et un programme Basic peut appeler une fonction de TELEMATIC.

Extensions prévues (hard et soft) avant fin 86

Carte 80 colonnes entièrement compatible VIDEOTEX. Sortie PERITEL RVB. Incrustation vidéo possible.

ORIC NET pour créer un réseau de TELESTRAT pouvant communiquer entre eux et partager les mêmes ressources. Exemple: *Un TELESTRAT maître avec 4 MICRODISC et 4 TELESTRAT esclaves en serveurs ou autres pourront partager la base de données et tous les périphériques* . Cela en fera le système multi-utilisateurs le moins cher du marché.

MIDI : interface avec logiciels de téléchargement de séquences et de sons, séquenceurs, plus extension du BASIC permettant de réaliser soi-même des logiciels MIDI.

MODEM avec numérotation et réponse automatiques.

Digitaliseur d'images VIDEOTEX fonctionnant à partir d'une caméra vidéo. Pour des serveurs "pros"!

Horloge en temps réel Cartouche RAM 64k d'extension mémoire

GANG PROGRAMMER programmateur d'Eproms 2708 à 27512 pour développer les applications en ROM.

TELEMATIC

Le logiciel intégré qui permet de réaliser soi-même facilement un serveur monovoie :

Emulation MINITEL : Commande du MINITEL au clavier du TELESTRAT ou du TELESTRAT au clavier du MINITEL. Visualisation des pages MINITEL sur l'écran du TELESTRAT, mémorisation des pages VIDEOTEX sur disquette, impression de pages sur imprimante standard.

Composition de pages VIDEOTEX : elle se fait sans dificulté comme avec un traitement de texte (couleurs de fond et de caractères, lettres simple ou double largeur et/ou hauteur etc..) avec la possibilité d'incorporer des graphismes. La gestion d'écran se fait au clavier, au joystick ou à la souris.

Gestion d'arborescences : une fois les pages composées et nommées, vous organisez votre arborescence à votre gré : menus, pages écrans, pages temporisées etc.. Arborescences affichées en couleurs, ou imprimées. Une arborescence peut gérer plus de 1000 pages, une disquette peut en stocker 2 à 300.

Micro-serveur : Le TELESTRAT ainsi utilisé est un serveur mono-voie. Connecté au MINITEL, il attend la communication, décroche et lance le serveur. Il peut enregistrer des messages, raccrocher au bout d'un temps déterminé etc..

Borne de communication : déconnecté du MINITEL, il peut fonctionner en mode local et un utilisateur peut interroger le serveur sur place, exactement comme s'il appelait au MINITEL. Avec une arborescence de type journal cyclique, il peut délivrer de l'information automatiquement, sans intervention extérieure.

Interaction possible avec l'HYPER-BASIC pour l'accès aux fichiers ou pour des applications plus sophistiquées.

Ensemble TELESTRAT n°1

- Unité centrale TELESTRAT 64k
- Unité de disquettes 3" double face MICRODISC (400k)
- Cartouche programme TELEMATIC
- Cartouche langage HYPER-BASIC
- Disquette MASTER STRATSED avec de nombreux utilitaires et programmes exemples.
- Les 3 manuels (Utilisation, Telematique, Index BASIC)
- Tous les cables (MINITEL, PERITEL, Telephone etc..)
- Alimentation Secteur 220V pour le TELESTRAT et le disque

3990 F
moins reprise 690 F =
3300 F
ou 250 F. par mois *

Un "kit développeurs"

A l'attention des constructeurs ou développeurs de systèmes, matériel et logiciels susceptibles de fonctionner avec le TELESTRAT, nous avons réuni un "KIT DEVELOPPEURS" comprenant notamment un dossier système avec tous les vecteurs du langage-machine, toutes les adresses-mémoire, un dossier technique, un programmeur d'EPROMS etc.. Pour tous renseignements, contacter Jean-Pierre MORLANE au 42 81 20 02.

Ensemble TELESTRAT n°2

- Unité centrale TELESTRAT 64k
- Unité de disquettes 3" double face MICRODISC (400k)
- Moniteur monochrome vert EUREKA MV12 haute résolution
- Cartouche programme TELEMATIC
- Cartouche langage HYPER-BASIC
- Disquette MASTER STRATSED avec de nombreux utilitaires et programmes exemples.
- Les 3 manuels (Utilisation, Telematique, Index BASIC)
- Tous les cables (Peritel, Moniteur, MINITEL etc...)
- Alimentation Secteur 220V pour le TELESTRAT et le disq

4750 F
moins reprise 690 F =
4060 F
ou 250 F. par mois *

Des serveurs déjà en fonction sur TELESTRAT:

EUREKA :	(1) 42 81 22 72
PHAETEL :	(1) 43 22 17 73
VISMO :	(1) 43 38 00 29
I.T.S. :	(1) 42 82 02 41
E.P.V.S. :	(1) 69 04 94 01
COGECOM :	(1) 43 29 55 35
IN Bureau d'etudes	90 95 21 00
ESPACE MICRO	(1) 42 80 26 10
P.A.I. :	49 46 67 87
DUBASQUE :	40 70 08 07

5950 F
moins reprise 690 F =
5260 F
ou 250 F. par mois *

Ensemble TELESTRAT n°3

- Unité centrale TELESTRAT 64k
- Unité de disquettes 3" double face MICRODISC (400k)
- Moniteur couleur RVB/PERITEL 36cm EUREKA MM14
- Cartouche programme TELEMATIC
- Cartouche langage HYPER-BASIC
- Disquette MASTER STRATSED avec de nombreux utilitaires et programmes exemples.
- Les 3 manuels (Utilisation, Telematique, Index BASIC)
- Tous les cables (MINITEL, PERITEL, Telephone etc..)
- Alimentation Secteur 220V pour le TELESTRAT et le disque

Peripheriques

Moniteur monochrome vert MV12	1150
Moniteur couleur EUREKA MM14	2490
Magnétocassette ORIC à piles	350
MICRODISC supplémentaire (sans alim.)	1790
Imprimante matricielle COSMOS 80	2890
Imprimante plotter 4 couleurs MCP40	990

Accessoires

Souris pour TELESTRAT	490
Joystick type QUICKSHOT 1	95
Joystick type QUICKSHOT 2	120
Cable pour imprimante parallèle	180
Disquette vierge 3" double face	39
Alimentation pour MICRODISC	490

Logiciels

Disquette "JEUX D'ARCADE N°1" (3jeux)	200
Disquette "JEUX D'ARCADE N°2" (3jeux)	200
Disquette "DANGEREUSEMENT VOTRE"	200
Cartouche ROMATMOS (émulation ATMOS)	200
Cartouche ROMORIC1 (émulation ORIC 1)	200
Cartouche "TELE-FORTH"	390

Nouveau !

* Votre TELESTRAT en formule crédit !

Credit à durée variable selon le montant. Faible apport à la commande et premier versement le 30 Octobre 86.

Ensemble n°1 sans reprise : 3990 F. au comptant.
à la commande : 402 F.
23 mensualités de 200 F. (première le 30/10)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfaitaires 138 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 1012 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°2 sans reprise : 4750 F. au comptant.
à la commande : 485 F.
29 mensualités de 200 F. (première le 30/10)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfaitaires 232 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 1535 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°3 sans reprise : 5950 F. au comptant.
à la commande : 482 F.
41 mensualités de 200 F. (première le 30/10)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfaitaires 410 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 2732 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°1 avec reprise : 3300 F. au comptant.
à la commande : sans apport
16 mensualités de 250 F. (première le 30/10)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfaitaires 96 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 702 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°2 avec reprise : 4060 F. au comptant.
à la commande : 226 F.
19 mensualités de 250 F. (première le 30/10)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfaitaires 114 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 916 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°3 avec reprise : 5260 F. au comptant.
à la commande : 77 F.
28 mensualités de 250 F. (première le 30/10)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfaitaires 280 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 1817 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

CREG

Après acceptation de votre dossier par la **Société GREG 19 Rue Lord Byron 75384 PARIS CDX08.**

S.A. au capital de 81 755 000 Fr. RCS. PARIS B 542052907

Bon de commande à retourner à : **ORIC INTERNATIONAL** 39 Rue Victor Massé . 75009 . PARIS

ORIC TELESTRAT

LA TELEMATIQUE EN PLUS !

Teleph. 42 81 20 02 Tlx. 649 385

Démonstration et informations sur MINITEL au 42 81 22 72

Professionnels de la télématique, nous consulter pour RV. et démonstration

Je souhaite recevoir rapidement un ensemble TELESTRAT n° .... (cocher la configuration choisie)

- ☐ Ensemble n°1 (TELESTRAT avec MICRODISC et cartouches) au prix de **3990 F.**
- ☐ Ensemble n°2 (TETESTRAT avec MICRODISC, moniteur vert et cartouches) au prix de **4750 F.**
- ☐ Ensemble n°3 (TELESTRAT avec MICRODISC, moniteur couleur et cartouches) pour **5950 F.**
- ☐ Accessoires et périph. (préciser) ....

Je vous renvoie mon ORIC 1 ☐ ou ATMOS ☐ pour reprise **690 F.** OUI ☐ NON ☐

- ☐ Ci-joint mon règlement par chèque de .... (montant de ma commande .... - 690 F. en cas de reprise)
- ☐ Je choisis de régler à réception du colis (montant de ma commande .... - 690 F. en cas de reprise + 100 F. de frais de contre-remboursement)
- ☐ Je choisis de payer mon TELESTRAT à crédit selon la formule décrite ci-contre, en .... mensualités de .... F. Ci-joint mon apport initial de .... F. par chèque et les pièces nécessaires à la constitution du dossier **.

Je bénéficierai d'une garantie totale d'un an Pièces et Main d'œuvre sur le materiel ainsi qu'une maintenance gratuite logiciels (mises à jour) pendant cette période.

Nom .... **Signature** (des parents si client mineur)

Adresse ....

Code .... **Ville** ....

*** joindre à toute demande de crédit un bulletin de salaire, une photocopie de pièce d'identité, une quitance de loyer ou d'EDF/GDF, et un Relevé d'Identité Bancaire pour la constitution du dossier.*