M 1815-70-10 F

HEBDOGICIEL

le 1er hebdomadaire des programmes informatiques

ISSN-0760-6125

CHORON PARLE ENCORE !

Le professeur Choron, père d'Hara-Kiri n'est pas mort. Loin s'en faut : il assassine l'Informatique, la BD, Libération, le Canard enchaîné, le Monde, la CGT et le couple présidentiel.

HEBDOGICIEL- Professeur Choron, que pensez-vous de l'informatique ?

PROFESSEUR CHORON- Pour moi, c'est la tôle, ce sont les menottes aux poignets. Je veux bien qu'on se serve de l'informatique, mais qu'on ne la donne ni aux flics ni aux contrôleurs d'impôts. Tout ça me fout la trouille, tu es ficelé, tu es ligoté. Tu passes la douane, clic-clac, on te dit : "vous devez tant de contraventions, vous devez tant au trésor public", tu es piégé. C'est la nasse. L'informatique, c'est la nasse.

HEBDOGICIEL- Et l'informatique familiale, l'ordinateur à la maison, qu'en pensez-vous ?

CHORON- J'en pense rien et je m'en fous, je suis complètement nul dans ce domaine ! Pourtant il y a eu un gros ordinateur dans la cour ici, un 134. J'étais un des premiers à m'équiper pour les ventes par correspondance, j'avais fait fabriquer une salle climatisée, il était vachement beau, c'était une belle bête, mais quand l'informatique s'est arrêté, on a l'a mis au rancard.

H- Pourquoi avez-vous arrêté Charlie hebdo ?

C- Parce qu'on ne vendait plus que 10 ou 12 000 exemplaires par semaine donc, on crevait. Le public ne voulait plus de nous.

H- Pensez-vous que Charlie hebdo puisse reparaître un jour ?

C- Oui, mais avec quelle équipe, quelle formule ? Les auteurs me tarabustent, en ce moment, pour le ressortir ! Je vois passer des dessinateurs comme Rochette, ou Anne Vergne qui me disent "Merde, Choron, tu nous ressors un hebdo", c'est très bien, mais encore faut-il des mecs sur lesquels je puisse compter toutes les semaines. C'est un travail de chien, un hebdomadaire. Pour faire Charlie hebdo, nous avions une équipe merveilleuse. Wolinski, Cabu, Reiser, Gébé, Cavanna, Sylvie Caster. Ces mecs-là travaillaient très vite, et toutes les semaines, tac, ça tombait, on se réunissait autour d'une table pour boucler, chercher la couverture, faire les bouche-trous et puis hop ! ça partait à l'imprimerie, terminé !



Mais là, maintenant, Reiser est mort et il faudrait le remplacer, c'est difficile à remplacer un mec comme ça. Wolinski fait du cinéma, il est scénariste de films et il ne croit pas qu'il abandonne pour revenir faire un hebdo, ça paye vraiment beaucoup le cinéma.

H- Wolinski ne dessine plus ?

C- Si, il dessine encore dans Hara-Kiri et il fait une page pour le Nouvel Observateur. Mais pour l'hebdo il n'y a pas qu'une page à rendre : il y a le bouclage, la réunion de l'équipe qui boucle ou il faut être présent, ça prend beaucoup de temps.

H- Voyez-vous un successeur possible à Reiser ?

C- Je ne suis pas très amateur de bandes dessinées. C'est pourtant moi qui ait sorti le premier journal de BD pour adultes, "Charlie mensuel", en 68 ou 69. Mais je laissais le choix des dessinateurs aux rédacteurs en chef successifs. C'étaient Delfeil de Ton, Wolinski ou Wilhem qui jugeaient les BD. J'ai réellement découvert le dessin en faisant Hara-Kiri, mais ce n'est quand même pas totalement de la BD. Pour la connaître et la juger, je crois qu'il faut être soi-même dessinateur.

H- Vous connaissez quand même des dessinateurs ?

C- Ah oui, je connais des dessinateurs, il y en a qui me font marrer, ceux de mon équipe par exemple et d'autres qui m'endorment.

H- Des noms !

C- Oh, il y en a plein, ils ne sont pas à Hara-Kiri, ceux-là, ils sont ailleurs, c'est sûr que quand tu vois Faizant, il ne m'impressionne pas. Ça manque d'intelligence, de vivacité d'esprit, de bouillonnement, il n'y a pas d'idées. Desclozeaux aussi, c'est nul ! Qu'est-ce qu'il y a encore chez les autres ?

H- Bretécher.

C- Ah Bretécher j'aime bien, j'aurais bien aimé qu'elle soit à Hara-Kiri.

H- Binet ?

C- Binet, il est pas mal.

H- Coucho, Edika, Caralli ?

C- Je les connais pas tous, hein.

H- Gotlib ?

C- Ah, oui, lui c'est un bon, dommage qu'il ne dessine presque plus.

H- Vuillemin ?

C- Ah Vuillemin, j'adore.

H- Il a déjà dessiné dans Hara-Kiri, non ?

C- Oui, une série qui s'appelle "Hitler-SS". C'est l'enfant de Reiser, c'est Reiser qui nous a foutu Vuillemin dans les pattes. Il nous a dit "ce gars-là, il ira loin". C'est un gars qui... Tu sais, Reiser travaillait beaucoup.

H- Et Vuillemin ne fout rien ?

C- Si si, il bosse.

H- Tu as vu les bâclages qu'il a fait dans l'Echo des savanes ? (NDRL : Ilens, on se tutoie, le whisky commence à faire son effet ?)

C- Ah oui, il est capable de ça. Ça c'est vraiment grave pour lui. Mais peut-être qu'il va changer, il est tout jeune, tout mignon. Mais sans ça, il est promis à un grand avenir. C'est peut-être le prochain grand mec.

Alors, (remplissage de verres), qui est-ce que je pourrais encore te citer comme dessinateur ? Cabu, qui est un génie. Cabu c'est le plus grand caricaturiste qui existe au monde. Et qui n'est malheureusement pas utilisé pour ça. C'est vraiment un génie de la caricature !

H- Il en fait quand même dans le Canard Enchaîné.

C- Oui, il fait les histoires de Tonton. Mais moi, je pense que les journaux, les hebdos devraient tous se payer un caricaturiste. C'est dommage, les directeurs de journaux sont des cons, ils ne savent pas ce qu'ils font. Pour en revenir à Cabu, il est étonnant de le rencontre aujourd'hui et demain tu vas retrouver ta gueule dans un de ses dessins, il aura tout piqué, tout, les moindres détails.

H- La gueule de Zitrone par Cabu, c'est pas triste.

C- Il y a aussi un immense dessinateur dont je vais sortir un album. Il se vendra probablement très mal, mais je crois que c'est le plus fort actuellement.

H- Wilhem ...

C- Oui. Et c'est scandaleux que Wilhem ne soit pas reconnu comme le plus grand. Sur le plan trait, tu peux voir son dessin, un dessin de Wilhem, ça se reparait comme ça, tu vois... C'est vraiment extraordinaire.

H- Il est un peu ardu, non ?

C- Ah non, je parle du dessin, du trait. On découvrira Wilhem dans le sais pas combien de temps, il fera sa route, mais... Bon, il y a Wolinski, que j'adore, Wolinski qui a une habileté, une intelligence, une finesse, enfin c'est vraiment un dialoguiste extraordinaire. Je suis toujours sur le cul, quand je vois ces mecs-là, parce que je les vois travailler, ils sont autour de la table de rédaction, ils attrapent leur crayon, tac tac, ça part de tous les côtés, et puis hop, y a le petit ballon, tu regardes ça, tu dis "Oh la vache!", c'est ta joie ! Et puis y a Gébé, Gébé qui est vraiment aussi un sacré dessinateur. C'est un grand bosseur, Gébé ! Non seulement il est rédacteur en chef d'Hara-Kiri, mais il arrive à faire des sketches pour "Merci Bernard", il arrive à donner des scénarios de film à Dolorès Grassian.

H- Il a fait un film, aussi, "L'an 01".

C- Oui, il y a très longtemps.

H- Il a écrit le scénario ?

C- Non, il a tout fait. Scénario, réalisation. Il a fait ça avec Doillon, qui est devenu maintenant un grand réalisateur. Mais Gébé, j'aime bien son dessin.

H- C'est dommage qu'il n'en fasse pas plus.

C- Je le dis, il a pas le temps ! Tu sais, Hara-Kiri, c'est un boulot énorme ! Remplir 80 pages chaque mois, la recherche des idées et tout, c'est considérable ! C'est tout de la création ! C'est le seul journal ou rien n'est acheté ! Tu vois les autres journaux (il sort "Absolus" et exhibe une immense photo de femme nue), ils vont dans une agence, "combien il vaut, votre reportage sur cette nénette, la ?", "ça vaut 1000 balles", "tres bien, j'achète, au revoir". On met quelques commentaires dessus, on se fait pas chier ! Tout parler de cul ? La photo achetée suffit, ils filent ça au maquettiste "tiens, tu te démerdes !". Tandis qu'Hara-Kiri,

Suite page 11

Entrée gratuite à

MICRO EXPO

Voir page 11

RHEU, RHEU !
Cette semaine les petits mickeys sont de COUCHO. Voir page 17.

ORIC DEPOSE SON BILAN, MAIS C'EST PAS GRAVE !

...Parce qu'il s'agit d'Oric Angleterre. En tout cas, cela ne semble pas causer d'inquiétudes à Oric France. Selon ces derniers, 6 propositions de rachat auraient été enregistrées, malgré les 3 millions de livres de stock et les 2 millions de livres de dettes que traine la britannique societe. Un syndic de faillite doit se prononcer aux alentours du 20 février pour régler la situation. Côté ASN, la société qui distribue Oric en France, l'Atmos baisse: 1679 francs prix conseillé, et on murmure même qu'il serait moins cher en vente par correspondance. Raison de la baisse: les coûts de production ont considérablement baissés, et la baissé représente une tendance générale du marché de la micro-informatique.

Et le Stratos ? Il sera à Micro-Expo, mais ce ne sera qu'un prototype, puisque les premières séries prévues pour début février n'ont pas été mises en chantier, toujours à cause des difficultés d'Oric Angleterre.

Denis Taieb, qui avait disparu momentanément de la scène, revient en force en annonçant des pourparlers avec le syndic et le directoire d'Oric Angleterre pour transférer les activités de la société en France.

C'est nouveau, ça vient de sortir :
L'actualité de la micro-informatique. Lire page 9,10.

BIDOUILLE GRENOUILLE
Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général ! Lire page 9.

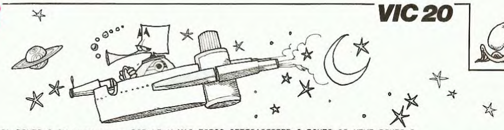
CONCOURS PERMANENTS
Votre programme, non content de vous rapporter 1.000 francs par page publiée, peut vous rapporter 20.000 francs chaque mois ou un voyage en Californie pour deux chaque trimestre. Règlement en page intérieure.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : AMSTRAD APPLE IIe et IIc. ATARI 800 XL . CANON X-07 . CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR . MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

STAR WARS

VIC 20

Prenez place à bord de votre Vic, faites vous accompagner d'une extension 16 Ko et de votre fidèle joystick et affrontez les espaces inter sidéraux !



Stéphane MARTY

```
0 Q=1 H=22 CV=16 S=36876 K=20 SC=0 U=CV↑3 C=INT(S-H↑2.6+9) POKES+2,CV-Q QH=0 NB=
3 TR=Q
1 AD=U+INT((H↑2)*6.35)-Q BR=C-U-AD/1.75 FORI=ADTOAD+511 POKEI,PEEK(I+BR) NEXT
2 FORI=ADTOAD+7 READJ POKEI,J NEXT
3 DATA31,35,69,137,241,146,148,248 POKE36879,CV-3 POKE36869,207
4 PRINT"■■■■■■■■■■@@@ @@@ @@@ @@@■■■■■■■■@    @ @ @ @ @■■■■■■■■@@@  @  @@@ @@@"
5 PRINT"■■■■■@  @  @ @ @@■■■■■■■■■@@  @  @ @ @ @" PRINT"■■■■■@ @ @@@ @@@ @@@"
6 PRINT"■■■@ @ @ @ @ @ @■■■■■■■■■■@ @ @@@ @@@ @@@■■■■■■■■@@ @ @ @@    @"
7 PRINT"■■■@ @ @ @ @ @ @@@" PRINT"■■■■ECRIT PAR S.MARTY■■■■■■■
"
8 READI IFI=+1THEN13
9 READJ POKES,I FORIJ=1TOJ NEXT GOTO8
10 DATA147,200,163,200,147,400,0,0,147,200,163,200,147,400,0,0,147,200,179,400,1
75,110
11 DATA179,110,175,110,163,200,147,200,179,200,175,200,163,200,147,200,179,200,1
75,200
12 DATA179,200,175,200,179,200,175,200,179,200,175,110,179,110,183,110,+1
13 FORI=CV-2TO0STEP-Q POKES+2,I FORJ=1TO80 NEXTJ,I POKES,0 FORI=1TO1000 NEXT
14 POKE36869,192 PRINT"■■■CHOISISSEZ LE NIVEAU"
15 PRINT"■■■■1 -> FACILE" PRINT"■■■■2 -> MOYEN" PRINT"■■■■3 -> DIFFICILE"
16 PRINT"■■■■4 -> TRES DIFFICILE" PRINT"■■"
17 INPUT"■■";LV IFLV<QORLV>4THEN17
18 IFLV=1THENA=200 B=A+100 D=50
19 IFLV=2THENA=100 B=A+100 D=30
20 IFLV=3THENA=50 B=A+50 D=10
21 IFLV=4THENA=0 B=0 D=0
22 PRINT"■■■■UN INSTANT SVP!" FORI=ADTOAD+511 READA$ B$=LEFT$(A$,1) C$=RIGHT$(A
$,1)
23 J=(ASC(B$)-48+((ASC(B$)>64)*7))*CV J=J+(ASC(C$)-48+((ASC(C$)>64)*7)) POKEI,J
NEXT
24 DATA80,40,20,10,08,04,02,01,80,80,80,80,80,80,80,80,01,01,01,01,01,01,01,01,F
F,00,00
25 DATA00,00,00,00,00,01,02,04,08,10,20,40,80,00,01,02,04,08,0F,F8,99,FC,04,08,1
0,20,C0
26 DATA40,7E,99,F8,0F,08,04,02,01,00,7F,40,C0,20,10,08,04,FC,3F,20,10,08,04,03,0
2,7E,00
27 DATA80,40,20,10,F0,1F,99,FE,02,03,04,08,10,20,3F,99,1F,F0,10,20,40,80,00,00,0
1,02,04
28 DATA08,0F,18,39,FC,04,09,13,27,CE,7C,78,79,D8,9F,B8,E4,C2,81,00,70,60,E0,20,1
0,08,04
29 DATAFC,3F,20,90,C8,E4,73,3E,1E,00,80,40,20,10,F0,18,9C,0E,06,03,04,08,10,20,3
F,9E,16
30 DATAF9,1D,27,43,81,00,01,01,01,01,03,05,08,FC,80,80,80,80,C0,A0,10,3F,FC,08,0
4,03,01
31 DATA01,01,01,3F,10,A0,C0,80,80,80,80,00,00,01,01,06,08,10,10,7F,82,04,08,08,1
F,20,47
32 DATAFE,41,20,10,10,F8,04,E2,00,00,80,80,60,10,08,08,20,21,46,48,91,A2,C4,88,8
8,10,60
33 DATAA0,20,40,40,80,11,08,06,05,04,02,02,01,00,00,00,00,00,00,00,04,84,62,1
2,89,45
34 DATA23,11,00,00,00,00,08,09,0B,0E,00,00,00,00,10,90,D0,70,0E,0B,09,08,00,00,0
0,00,70
35 DATAD0,90,10,00,00,00,00,00,00,30,30,31,33,36,3E,00,00,0C,0C,8C,CC,EC,7C,3E,3
6,33,31
36 DATA30,30,00,00,7C,EC,CC,8C,0C,0C,00,00,C0,C0,C0,C3,C7,CF,FC,FC,03,03,03,C3,E
3,F3,3F
37 DATA3F,FF,FF,CD,C7,C3,C0,C0,C0,FF,FF,B3,E3,C3,03,03,03,00,00,00,00,08,05,03,0
6,00,00
38 DATA00,00,10,A0,C0,60,06,03,05,08,00,00,00,00,60,C0,A0,10,00,00,00,00,00,00,1
0,28,15
39 DATA0B,00,0E,00,00,08,14,A8,D0,E0,70,0E,07,0B,15,28,10,00,00,70,E0,D0,A8,14,0
8,00,00
40 DATA40,A0,50,2B,17,0F,1C,1D,02,05,0A,D4,E8,F0,D8,F8,1C,1D,0F,17,2B,50,A0,40,B
8,78,F0
41 DATAE8,D4,0A,05,02,81,48,24,12,89,40,23,10,01,92,24,48,91,02,54,09,95,25,40,8
9,12,24
42 DATA49,80,30,94,02,91,48,36,12,01,00,00,00,18,18,00,00,00,C3,E7,7E,3C,18,18,1
8,3C
43 PRINT"■"
44 GOSUB360 BS=0
53 FORTK=QTO((H+CV)*2)*7-B
54 PRINT"■■SC=■"SC"■ L=■"NB
55 IFQH=QANDV<4118THENGOSUB350 V=V+H
56 IFQH=QANDV>4592THENGOSUB350 V=V-H
57 IFQH=QAND(PEEK(37151)AND32)=0THENPOKES-Q,0 GOSUB100
58 IFINT(RND(Q)*CV)=INT(RND(Q)*CV)ANDQH=0THENPOKES-Q,0 GOSUB200
59 IFQH=QTHENPOKES-Q,0 GOSUB300
60 IFQH=QANDINT(RND(Q)*H)=INT(RND(Q)*H)ANDTR=QTHENPOKES-Q,0 GOSUB380
61 SC=SC+Q BS=BS+Q IFBS>5ANDQH=QTHENPOKES-Q,130 BS=0
62 GOSUB800 NEXT QH=0 TR=Q POKES-Q,0 POKES+Q,0 SC=SC+500 GOTO500
100 UF=1 O=3 P=O+1 R=0 N=250 FORM=1TO2
101 POKES-1,0 POKES,N FORI=4296TO4303 POKEI,O POKEI+C,1 NEXT POKES,0
102 POKES,N-10 J=4472 FORI=1TO8 POKEJ,P POKEJ+C,1 J=J-H+Q NEXT POKES,0
103 POKES,N-20 J=4489 FORI=1TO8 POKEJ,R POKEJ+C,1 J=J-H-Q NEXT POKES,0
104 POKES,N-30 FORI=4313TO4306STEP-Q POKEI,O POKEI+C,1 NEXT POKES,0
105 O=32 P=O R=P N=30 NEXT IFV=4282ORV=4283ORV=4304ORV=4305THENGOTO108
106 IFPEEK(V)<>BZORPEEK(V+Q)<>BZ+QORPEEK(V+H)<>BZ+2ORPEEK(V+H+Q)<>BZ+3THEN108
107 TR=Q RETURN
108 POKES,0 POKES-1,0 POKES+1,220 POKEV,58 POKEV+Q,59 POKEV+H,60 POKEV+H+Q,61
109 FORI=14TO0STEP-1 POKES+2,I FORJ=1TO100 NEXT NEXT SC=SC+100
110 POKEV,32 POKEV+Q,32 POKEV+H,32 POKEV+H+Q,32 QH=0 POKES+1,0 PRINT"■" GOSUB360
111 RETURN
200 V=U+INT(RND(Q)*132) QH=Q RK=INT(RND(Q)*2)+Q
201 IFRK=QTHENBZ=46
202 IFRK=2THENBZ=34
203 GOSUB205 GOSUB207 BZ=BZ+4 GOSUB205 GOSUB207 BZ=BZ+4 GOSUB205 GOSUB207 RETURN
205 POKEV,BZ POKEV+Q,BZ+Q POKEV+H,BZ+2 POKEV+H+Q,BZ+3 POKEV+C,3 POKEV+C+Q,3
206 POKEV+C+H,3 POKEV+C+H+Q,3 RETURN
207 FORXX=1TO28*9 NEXT RETURN
300 W=INT(RND(Q)*4)+Q
301 IFW=QANDPEEK(V-Q)=32ANDPEEK(V+H-Q)=32ORPEEK(V-Q)=62THENGOSUB350 V=V-Q
302 IFW=2ANDPEEK(V-H)=32ANDPEEK(V-H+Q)=32ORPEEK(V-H)=62THENGOSUB350 V=V-H
303 IFW=3ANDPEEK(V+H*2)=32ANDPEEK(V+H*2+Q)=32ORPEEK(V+H*2)=62THENGOSUB350 V=V+H
304 IFW=4ANDPEEK(V+2)=32ANDPEEK(V+H+2)=32ORPEEK(V+2)=62THENGOSUB350 V=V+Q
305 GOSUB205 RETURN
350 POKEV,32 POKEV+Q,32 POKEV+H,32 POKEV+H+Q,32 RETURN
360 POKES+3,CV-8 POKES-7,(CV*2)*6.5-Q POKES+2,15
361 FORI=1TO20 J=U+INT(RND(1)*505) POKEJ,62 POKEJ+C,1 NEXT
362 I=4272 POKEI,5 POKEI+Q,6 POKEI+H,7 POKEI+H+Q,8 POKEI+C,2 POKEI+C+Q,2 POKEI+C
+H,2
363 POKEI+C+H+Q,2 I=4292 POKEI,9 POKEI+Q,10 POKEI+H,11 POKEI+H+Q,12 POKEI+C,2
364 POKEI+C+Q,2 POKEI+H+C,2 POKEI+H+C+Q,2 I=4492 POKEI,13 POKEI+Q,14 POKEI+H,15
365 POKEI+H+Q,CV POKEI+C,2 POKEI+C+Q,2 POKEI+H+C,2 POKEI+H+C+Q,2 I=4512 POKEI,17
366 POKEI+Q,18 POKEI+H,19 POKEI+H+Q,20 POKEI+C,2 POKEI+Q+C,2 POKEI+H+C,2 POKEI+H
+Q+C,2
367 I=4282 POKEI,21 POKEI+Q,H POKEI+H,23 POKEI+H+Q,24 POKEI+C,6 POKEI+Q+C,6 POKE
I+H+C,6
368 POKEI+H+C+Q,6 I=4567 POKEI,25 POKEI+Q,26 POKEI+2,27 POKEI+3,28 POKEI+H,29
369 POKEI+H+Q,30 POKEI+H+2,31 POKEI+H+3,33 J=C+I POKEJ,5 POKEJ+Q,5 POKEJ+2,5 POK
EJ+3,5
370 I=J+H POKEI,5 POKEI+Q,5 POKEI+2,5 POKEI+3,5 POKES+278,CV*8-Q
371 RETURN
380 LR=V+H*2 FORSO=255TO128STEP-Q POKES,SO NEXT POKES,0
381 POKELR,32 LR=LR+H*2 POKELR,63 POKELR+C,3
382 IFPEEK(LR+H)=25ORPEEK(LR+H)=28ORPEEK(LR+H)=29THENPOKELR,32 LR=0 RETURN
383 IFPEEK(LR+H)=26ORPEEK(LR+H)=27ORPEEK(LR+H)=30ORPEEK(LR+H)=31THEN400
384 IFLR>4579THENPOKELR,32 LR=0 RETURN
385 IF(PEEK(37151)AND32)=0THENGOSUB100
386 IFPEEK(LR)<>63THENGOSUB450 RETURN
387 FORYB=QTOH*2 NEXT GOTO381
400 POKES,0 POKES+Q,220 POKE4567,58 POKE4568,59 POKE4569,58 POKE4570,59
401 POKE4589,60 POKE4590,61 POKE4591,60 POKE4562,61
402 FORI=CV-2TO0STEP-Q POKES+2,I FORJ=1TO100 NEXTJ,I POKES+1,0 POKES+2,CV-Q
403 NB=NB-Q IFNB<QTHENPRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■GAME OVER■" END
404 QH=0 TR=Q GOTO43
450 POKELR,58 POKES+Q,220 FORI=14TO0STEP-Q POKES+2,I FORJ=1TO100 NEXTJ,I POKES+Q
,0
451 POKES+2,15 SC=SC+40 POKELR,32 RETURN
500 READI IFI=+1THENPOKES,0 GOTO510
501 READJ POKES,I FORIJ=1TOJ NEXT GOTO500
502 DATA147,350,0,0,147,200,159,200,169,300,147,300,175,300,169,200,159,300,169,
200,159
503 DATA300,147,400,0,60,147,350,0,0,147,200,159,200,169,300,147,300,175,300,169
,200
504 DATA159,300,147,300,0,10,147,500,+1
510 PRINT"■"
511 TK=Q
513 GOSUB350 GOSUB1000
514 PRINT"■■■SC="SC"   ■L="NB
515 SK=1 GOTO530
516 GOSUB350 GOSUB1009
517 PRINT"■■■SC="SC"   ■L="NB
518 SK=2 GOTO530
519 TK=TK+Q IFTK=100-DTHEN2000
520 GOTO513
530 IFINT(RND(Q)*CV)=INT(RND(Q)*CV)ANDQH=0THENPOKES-Q,0 GOSUB200
531 IFQH=QTHENPOKES-Q,0 GOSUB560
532 IFQH=QANDTR=QANDINT(RND(Q)*H)=INT(RND(Q)*H)THENPOKES-Q,0 GOSUB650
533 IFQH=QAND(PEEK(37151)AND32)=0THENPOKES-1,0 GOSUB700
534 SC=SC+Q BS=BS+Q IFBS>3ANDQH=QTHENPOKES-Q,130 BS=0
535 IFQH=QANDV<4096THENV=V+H
536 IFQH=QANDV>4592THENV=V-H
537 IFSK=1THEN516
538 IFSK=2THEN519
560 I=INT(RND(Q)*4)+Q
561 IFI=QTHENGOSUB600
562 IFI=2THENGOSUB610
563 IFI=3THENGOSUB620
564 IFI=4THENGOSUB630
565 GOSUB205 RETURN
600 IFPEEK(V-Q)=0ORPEEK(V-Q)=QORPEEK(V-Q)=2ORPEEK(V-Q)=3ORPEEK(V-Q)=4THENV=V-Q
601 IFPEEK(V-Q)=32THENV=V-Q
602 RETURN
610 IFPEEK(V-H)=0ORPEEK(V-H)=QORPEEK(V-H)=2ORPEEK(V-H)=3ORPEEK(V-H)=4THENV=V-H
611 IFPEEK(V-H)=32THENV=V-H
612 RETURN
620 IFPEEK(V+H)=0ORPEEK(V+H)=QORPEEK(V+H)=2ORPEEK(V+H)=3ORPEEK(V+H)=4THENV=V+H
621 IFPEEK(V-Q)=32THENV=V-Q
622 RETURN
630 IFPEEK(V+H)=0ORPEEK(V+H)=QORPEEK(V+H)=2ORPEEK(V+H)=3ORPEEK(V+H)=4THENV=V+H
631 IFPEEK(V+H)=32THENV=V+H
632 RETURN
650 LR=V+H*2 FORSO=255TO128STEP-Q POKES,SO NEXT POKES,0
651 POKELR,32 LR=LR+H*2 POKELR,63 POKELR+C,3
652 IFPEEK(LR+H)=25ORPEEK(LR+H)=28ORPEEK(LR+H)=29THENPOKELR,32 LR=0 RETURN
653 IFPEEK(LR+H)=26ORPEEK(LR+H)=27ORPEEK(LR+H)=30ORPEEK(LR+H)=31THENPOKELR,32 GO
TO660
654 IFLR>4579THENPOKELR,32 LR=0 RETURN
655 IF(PEEK(37151)AND32)=0THENGOSUB700
656 IFPEEK(LR)<>63THENGOSUB450 RETURN
657 FORYB=QTOH*2 NEXT GOTO651
660 POKE4567,58 POKE4568,59 POKE4569,58 POKE4570,59 POKE4589,60 POKE4590,61 POKE
4591,60
661 POKE4592,61 POKES,0 POKES-Q,0 POKES+Q,220 FORI=14TO0STEP-Q POKES+2,I FORJ=1T
O100
662 NEXTJ,I POKES+Q,0 POKES+2,CV-Q NB=NB-Q
663 IFNB<QTHENPRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■GAME OVER" END
664 QH=0 TR=Q GOTO513
700 O=3 P=O+1 R=0 N=250 FORM=1TO2
701 POKES-1,0 POKES,N FORI=4296TO4303 POKEI,O POKEI+C,1 NEXT POKES,0
702 POKES,N-10 J=4472 FORI=1TO8 POKEJ,P POKEJ+C,1 J=J-H+Q NEXT POKES,0
703 POKES,N-20 J=4489 FORI=1TO8 POKEJ,R POKEJ+C,1 J=J-H-Q NEXT POKES,0
704 POKES,N-30 FORI=4313TO4306STEP-Q POKEI,O POKEI+C,1 NEXT POKES,0
705 O=32 P=O R=P N=30 NEXT
706 IFPEEK(V)<>BZORPEEK(V+Q)<>BZ+QORPEEK(V+H)<>BZ+2ORPEEK(V+H+Q)<>BZ+3THEN708
707 TR=Q RETURN
708 POKES,0 POKES-1,0 POKES+1,220 POKEV,58 POKEV+Q,59 POKEV+H,60 POKEV+H+Q,61
709 FORI=14TO0STEP-1 POKES+2,I FORJ=1TO100 NEXT NEXT SC=SC+100
710 POKEV,32 POKEV+Q,32 POKEV+H,32 POKEV+H+Q,32 QH=0 POKES+1,0 PRINT"■" TR=0
711 POKES+2,15 RETURN
800 PRINT"■■■■■■■■■■EF■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■IJGH■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■KL"
810 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■MN■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■QROP■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ST" RETUR
N
1000 PRINT"■■■"SPC(K)"D @"SPC(K-2)"D  B@"SPC(K-4)"DA  B @"SPC(K-6)"D A"
1001 PRINT" B B@"SPC(K-8)"DA A  B B @"SPC(K-10)"D A A  B B B@"SPC(K-12)"DA A A"
1002 PRINT" B B B @"SPC(K-14)"D A A A ■EF■ B B B@ ■UV■ DA A A ■IJ";
1003 PRINT"GH■ B B B @■WX■D A A A ■KL■ B B B B B@DA A A A A  B B B B BD@A A A A
A"
1004 PRINT" B B B B DCC@ A A A A  B B B BD    @A A A A  B B B DCCCCCC@ A A A"
1005 PRINT" B B BD         @A A A  B B DCCCCCCCCCC@ A A  B BD             @A A"
1006 PRINT"■MN■ DCCCCCCCCCCCCCC@ ■QROP■D                      @■ST ■DCCCCCCCCCCCCCCCCC
C@"
1007 PRINT"D■          YZ[£          ■@            ■]↑←!";
1008 FORI=1TOA NEXT RETURN
1009 PRINT"■■"SPC(K)"DB@"SPC(K-2)"DAB @"SPC(K-4)"D AB B@"SPC(K-6)"DA A";
1010 PRINT"B B @"SPC(K-8)"D A AB B B@"SPC(K-10)"DA A AB B B @"SPC(K-12)"D A A A"
;
1011 PRINT"B B B B@"SPC(K-14)"DA A A A■EF■B B B @■ UV ■D A A A■IJ";
1012 PRINT"GH■B B B B@■WX■DA A A A■KL■B B B B B @D A A A A AB B B B B D@ A A A A
 A";
1013 PRINT"B B B B BD  @A A A A AB B B B DCCCC@ A A A AB B B BD       @A A A A";
1014 PRINT"B B B DCCCCCCCC@ A A AB B BD             @A A AB B DCCCCCCCCCCCC@ A A";
1015 PRINT"■MN■BD                    @A■QROP■DCCCCCCCCCCCCCCCC@■ST■BD
 @A";
1016 PRINT"DCCCCCCCC■YZ[£■CCCCCCCC@            ■]↑←!"; FORI=1TOA NEXT RETURN
1998 C=33792 Q=1 H=22 CV=16 V=4096 S=36876 K=20 POKE37154,127 POKE36869,207 LV=1
1999 POKES+2,CV-Q U=4096 POKES+3,8
2000 A=0 SH=0 GOSUB350 POKES-Q,0 POKES,253
2001 GOSUB1000 PRINT"■■■BOMB-BOMB-BOMB-BOMB"
2002 SH=SH+Q IF(PEEK(37151)AND32)=0THEN2010
2003 GOSUB1009 PRINT"■■■BOMB-BOMB-BOMB-BOMB"
2004 SH=SH+Q IF(PEEK(37151)AND32)=0THEN2010
```

Suite page 3

COLOMBIA

COMMODORE 64



Si scratcher une navette spatiale de plusieurs milliers de dollars vous amuse, alors essayez vite ce jeu qui consiste à poser Colombia sans casse. Ce qui n'est pas si facile car pour réussir vous ne disposerez que des indications fournies par vos instruments de bord.

Laurent LE MAGUER

SUITE DU N°69

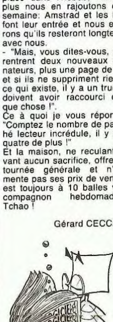
```
2430 IFYH=1THENPRINTI4$"________-O-"
2440 IFYH=2THENPRINTI4$"________"
2450 IFYH=3THENPRINTI4$"________"
2460 IFYH=4THENPRINTI4$"________"
2470 IFYH=5THENPRINTI4$"________"
2480 IFYH=6THENPRINTI4$"________"
2490 IFYH=7THENPRINTI4$"         -O-  "
2500 IFYH=8THENPRINTI4$"         -O-  "
2510 IFYH=9THENPRINTI4$"         __O__"
2520 IFYH=10THENPRINTI4$"        __O__"
2530 IFYH=11THENPRINTI4$"        __O__"
2540 IFYH=12THENPRINTI4$"        __O__"
2550 IFYH=13THENPRINTI4$"         O   "
2560 IFYH=14THENPRINTI4$"         O   "
2570 IFYH=15THENPRINTI4$"         O          "
2580 IFYH=16THENPRINTI4$"        -O-         "
2590 IFYH=17THENPRINTI4$"        -O-  ______"
2600 IFYH=18THENPRINTI4$"        -O-  ______"
2610 IFYH=19THENPRINTI4$"        -O-  ______"
2620 IFYH=20THENPRINTI4$"        -O-  ______"
2630 IFYH=21THENPRINTI4$"        -O-        "
2640 IFYH=22THENPRINTI4$"        -O-        "
2650 IFYH=23THENPRINTI4$"        -O-        "
2660 IFYH=24THENPRINTI4$"        -O-        "
2670 :
2680 REM################################          ####### CORP DE PROG #########
2690 REM######## 3EME PARTIE  #########           #################################
2700 :
2710 IFH=0THENZZ=ZZ+1
2720 IFZZ>=2THEN2750
2730 ET=INT(E*3.2+5):IFET<41ANDET>=0THENST(ET)=H/601
2740 GOTO1510
2750 FORI=1TO4000:NEXT
2760 IFLG=1ANDV<=260ANDS<=1700ANDE<=0ANDE>-2THENLD=1
2770 :
2780 REM################################          ##### RAPPORT DE LA NASA #####
2790 REM################################
2800 :
2810 :
2820 REM****** ENTETE DU RAPPORT *****
2830 PRINT"  ___________________________________ "
2840 PRINT"  R A P O R T   D E   L A   N A S A  "
2850 PRINT"  "TAB(38)"  "
2860 PRINT"  MISSION NAVETTE SPACIALE  COLUMBIA   "
2870 PRINT"  ___________________________________ "
2880 REM********** REUSSITE ***********
2890 IFLD=1THENPRINT"BRAVO!!  VOUS AVEZ POSE VOTRE NAVETTE
2900 IFLD=1THENPRINT"              SANS DOMMAGES"
2910 REM*********** ECHEC ************
2920 IFLD=0THENPRINT"LE VEHICULE SPATIAL A ETE DETRUIT"
2930 IFLD=0THENPRINT"   DURANT L'ATTERRISSAGE
2940 REM+++++++++++ CAUSE 1 ++++++++++++
2950 IFLG=0THENPRINT"LE TRAIN D'ATTERRISSAGE N'A PAS ETE SORTI
2960 PRINT"LA VITESSE D'ATTERRISSAGE EST DE"INT(V)+2" KM/H
2970 REM+++++++++++ CAUSE 2 ++++++++++++
2980 IFV>260THENPRINT"C'EST TROP ELEVE VIT.MAX.AU SOL=260 KM/H
2990 PRINT" VITESSE DE DESCENTE :";-INT(S)" FT/MIN
3000 REM+++++++++++ CAUSE 3 ++++++++++++
3010 IFS>1700THENPRINT" SCRACH ! VIT.MAXI.DESCENTE=1700 FT/MIN
3020 REM+++++++++ CONSEQUENCES ++++++++
3030 EF=-((INT(E*100)/100))
3040 EG=.01+(INT((EF-2)*100))/100
3050 IFE>=0THENPRINT"LES DEBRIS DE LA NAVETTE SONT A ";-EF"MN"
3060 IFE>=0THENPRINT"(MILES NAUTIQUES) DE LA PISTE
3070 IFE<0ANDLE=1ANDE>-2THENPRINT"SCRACH A "EF" MN  APRES LE POINT 0
3080 IFLD=0ANDE<0ANDE>-2THENPRINT"LES DEBRIS JONCHENT LA PISTE
3090 IFLD=0ANDE<0ANDE>-2THENPRINT"A ENVIRON "EF" MN  APRES LE POINT 0
3100 IFE<=-2THENPRINT""EG" MN  VOUS AVEZ SURVOLE LA PISTE & DEPASSE VOTRE
3110 IFE<=-2THENPRINT"OBJECTIF.---->SCRACH DANS LE DESERT
3120 :
3130 REM################################          ##### TRAJECTOIRE DU VOL #####
3140 REM################################
3150 :
3160 PRINT"POUR VOIR LA TRAJECTOIRE  --> -ESPACE-
3170 GETA$:IFA$<>" "THEN3170
3180 PRINT"";:FORI=1TO40:PRINT"-";:NEXT
3190 PRINT"TRAJECTOIRE DU VOL
3200 PRINT"POUR LE PROCHAIN VOL -->TOUCHE -ESPACE-"
3210 PRINT"";:FORI=1TO40:PRINT"-";:NEXT
3220 PRINT" ♠_♠♠♠_♠ ■ ! ♠ ______________-////"
3230 PRINT"________________"
3240 FORL=1TO40:ST(L)=ST(L)*2
3250 IFST(L)<=0THEN3320
3260 X2=INT(ST(L))
3270 X3=INT(ST(L)/8)
3280 X2=X2-X3*8
3290 W=U%(8-X2)
3300 J=1784-L-X3*40
3310 POKEJ,W:POKE54272+J,1
3320 NEXT
3330 FORI=0TO41:ST(I)=0:NEXT
3340 GETA$:IFA$<>" "THEN3340
3350 GOTO4220
3360 PRINT"";:FORI=1TO52:PRINT"          ";:NEXT
3370 PRINT"CONNAISSEZ-VOUS LES COMMANDES ET LES INSTRUMENTS ?"
3380 PRINT" OUI/NON ?
3390 GETA$:IFA$=""THEN3390
3400 IFA$="O"THEN4220
3410 IFA$="N"THENGOSUB4360:GOTO3480
3420 GOTO3390
3430 :
3440 REM## COMMANDES & INSTRUMENTS ###
3450 REM*********** BORD **************
3460 :
3470 REM** PRESENTATION TABLEAU DE ***
3480 PRINT"        PENSEZ DONC!!
3490 PRINT"ON N'APPREND PAS A VOLER EN 5 MINUTES!
3500 PRINT"LES EXPLICATIONS SONT ICI SIMPLIFIEES"
3510 PRINT"IL VOUS FAUDRA PLUSIEURS ESSAIS POUR
3520 PRINT"OBTENIR UN ATTERISSAGE SATISFAISANT
3530 PRINT"NE VOUS DECOURAGEZ PAS -BONNE CHANCE-
3540 GOSUB4350
3550 REM*** CONTROLE DE L'ASSIETTE ***
3560 PRINT"LES TOUCHES DE FONCTIONS SERVENT POUR : "
3570 PRINT"   - F1 - >------>>  ASCENSION RAPIDE "
3580 PRINT"   - F3 - >------>>  ASCENSION LENTE  "
3590 PRINT"   - F5 - >------>>  DESCENTE LENTE   "
3600 PRINT"   - F7 - >------>>  DESCENTE RAPIDE  "
3610 PRINT"COMMANDES DU TRAIN D'ATTERRISSAGE
3620 PRINT"   - 0 - >------->>    TRAIN SORTI    "
3630 PRINT"   - 1 - >------->>    TRAIN RENTRE   "
3640 GOSUB4350
3650 REM***** HORIZON ARTIFICIEL *****
3660 PRINT"L'INDICATEUR D'HORIZON ARTIFICIEL EST
3670 PRINT" ICI (*),IL SIMULE L'HORIZON TERRESTRE.
3680 PRINT"L'HORIZON MONTE QUAND VOUS PIQUEZ ET
3690 PRINT"DESCENT LORSQUE VOUS REMONTEZ
3700 PRINT"LA PISTE SIMULEE SUR L'HORIZON ARTIFI-
3710 PRINT"CIEL(/↑\) REPRESENTE LA PISTE REELLE
3720 PRINTI4$"";:GOSUB4310
3730 REM*** INDICATEUR DE VITESSE ****
3740 PRINT"LE 'TRUE AIRSPEED INDICATOR'(COMPTEUR DE
3750 PRINT"VITESSE) INDIQUE LA VITESSE EN NOEUDS(?)
3760 PRINT"CE SIGNE ->  VISIBLE ,TRADUIT LA
3770 PRINT"VITESSE LIMITE (DECROCHAGE) OU BIEN LA
3780 PRINT"VITESSE D'APPROCHE (INF.300 & SUP.200 )
3790 PRINT"(NOTE:UN MILE NAUTIQUE/HEURE =1,85 KM/H)
3800 PRINTI6$"";:GOSUB4310
3810 REM********** ALTIMETRE **********
3820 PRINT"L' 'ALTIMETER' (ALTIMETRE) VOUS DONNE
3830 PRINT"VOTRE ALTITUDE EN PIEDS (1 FT =30.48 CM)
3840 PRINT"-33:12- (PIEDS;-FT-) SE LIT 33120 PIEDS.
3850 PRINT"A DROITE UN ALTIMETRE DE PRECISION MAR-
3860 PRINT"QUE L'ALTITUDE SOUS 4000 PIEDS
3870 PRINTI5$"";:GOSUB4310
3880 REM********* VARIOMETRE **********
3890 PRINT"LE VERTICAL SPEED INDICATOR (VARIOMETRE)
3900 PRINT"AFFICHE LA VITESSE DE CHUTE EN F/M (FEET
3910 PRINT" /MINUTE) # ATTENTION # IL FAUT ATTERRIR
3920 PRINT"AVEC UNE VITESSE MAXIMUM DE CHUTE
3930 PRINT"INFERIEURE A 1700 FT/M .(L'IDEAL EST UNE
3940 PRINT"VITESSE DE 600 PIEDS/MINUTE
3950 PRINTI3$"";:GOSUB4310
3960 REM********** TELEMETRE **********
3970 PRINT"LE 'DME' DISTANCE MEASURING EQUIPMENT"
3980 PRINT"(TELEMETRE) MESURE LA DISTANCE ENTRE LA
3990 PRINT"NAVETTE ET LA BASE AU SOL QUI SE TROUVE
4000 PRINT"AU DEBUT DE LA PISTE.VOUS DISPOSEZ APRES
4010 PRINT"CE POINT DE 2 NAUTIQUES POUR ATTERRIR.
4020 PRINT"PASSEE CETTE DISTANCE:MIS SED CLIGNOTE
4030 PRINTI1$;:GOSUB4310
4040 REM**** TRAIN D'ATTERISSAGE *****
4050 REM++++++++++ 1ERE PAGE ++++++++++
4060 PRINT"LE 'GEAR'(TRAIN D'ATTERRISSAGE) PREND
4070 PRINT"2 POSITONS:HAUTE'UP'& BASSE '
4080 PRINT"LE TRAIN SORTI AUGMENTE LA RESISTANCE A
4090 PRINT"L'AIR,CECI PEUT REDUIRE UTILEMENT (OU
4100 PRINT"NON) UNE VITESSE SUPERIEURE A 330 KM/H
4110 PRINT"CONSERVEZ LE TRAIN D'ATTERRISSAGE EN
4120 PRINTI2$;:GOSUB4310
4130 PRINT"POSITION HAUTE JUSQU'A CE QUE,LA NAVETTE
4140 REM++++++++++ 2EME PAGE ++++++++++
4150 PRINT"SOIT EN SITUATION D'APPROCHE.CETTE,POSI-
4160 PRINT"TION EST FIGUREE SUR L'ECRAN DE L'APPA-
4170 PRINT"REIL PAR DES MARQUES. L'EXTREMITE DES
4180 PRINT"AILES DOIT ETRE EN FACE DES MARQUES :
4190 PRINT"L _ _ ___ _ _ _
4200 GOSUB4350
4210 REM************ DEPART ***********
4220 PRINT"CHECKLIST D'APPROCHE ? .....- COMPLETE -"
4230 PRINT"                     "
4240 PRINT" C ' E S T   P A R T I "
4250 PRINT"                     "
4260 PRINT"";:FORI=1TO50:PRINT"    ";:NEXT
4270 GOSUB4370
4280 GOSUB4350
4290 GOTO1040
4300 REM********* CLIGNOTEMENT ********
4310 PRINT"*";:FORI=1TO300:NEXT:PRINT" ";:FORI=1TO300:
     NEXT
4320 GETA$:IFA$=""THEN4310
4330 GOTO4360
4340 REM***** RE DE REPONSE *****
4350 GETA$:IFA$=""THEN4350
4360 PRINT"";:FORI=1TO52:PRINT"          ";:NEXT
4370 PRINT"POUR CONTINUER : APPUYER SUR
     UNE TOUCHE"
4380 RETURN
4390 REM################################
4400 REM########### F I N ############
```

édito



A part quelques esprits chagrins, vous vous êtes maintenant habitués à cette horreur de BD qui vient ternir le noble et sérieux domaine de l'informatique. La page télé vous permet aussi, depuis trois semaines, Je couper votre micro pour regarder les programmes télévision sélectionnés par Bombyx. La page cinéma, annoncée et promise depuis plusieurs semaines, arrive aujourd'hui: c'est Clou qui se plante pour vous devant les toiles grand format. Reste plus que le serveur télématique et nous aurons tenu nos résolutions de début d'année: Il sera là début Mars si tout va bien.
Et les programmes dans tout ça ? C'est quand même le premier hebdomadaire de programmes informatiques que vous tenez entre les mains !
Eh bien, non seulement les programmes gardent la même place dans l'hebdo, mais en plus nous en rajoutons cette semaine: Amstrad et les MSX font leur entrée et nous espérons qu'ils resteront longtemps avec nous.
- "Mais, vous dites-vous, si ils rentrent deux nouveaux ordinateurs, plus une page de ciné et si ils ne suppriment rien de ce qui existe, il y a un truc. Ils doivent avoir raccourci quelque chose !".
Ce à quoi je vous réponds : "Comptez le nombre de pages, hé lecteur incrédule, il y en a quatre de plus !"
Et la maison, ne reculant devant aucun sacrifice, offre une tournée générale et n'augmente pas ses prix de vente. Il est toujours à 10 balles votre compagnon hebdomadaire. Tchao !

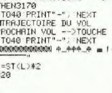
Gérard CECCALDI



LES COMPTES SONT CLAIRS

Panasonic vient de présenter à l'Electronic Consumer Show une calculette qui a la particularité de posséder un clavier TRANSPARENT, je dis bien "transparent". Mais où vont-ils chercher tout ça, et comment t'est-ce que ça marche ? Tout simplement grâce à des nouveaux circuits imprimés... transparents, je dis bien TRANSPARENTS. Quel est l'intérêt de cette machine: aucun. Vive les gadgets. Par contre, les circuits TRANSPARENTS, je dis bien transparents, pourraient servir à faire des cartes transparentes ou des télés transparentes, ou des culottes électroniques transparentes, que sais-je encore ?

VIC 20



Suite de la page 2

```
2005 GOTO2001
2006 FORJ=1TO10:NEXT:RETURN
2010 POKES,0:FORI=255TO128STEP-Q:POKES,I:GOSUB2006:POKES,0:GOSUB2006:NEXT
2011 IFLV=QTHENJ%=4
2012 IFLV=2THENJ%=3
2013 IFLV=3THENJ%=2
2014 IFLV=4THENJ%=Q
2015 IFSH>J%THENPOKES,0:GOTO2030
2016 PRINT"":POKES-7,192:FORI=1TO20:J=U+INT(RND(Q)*505):POKEJ,46:POKEJ+C,1:NEXT
2017 PRINT"       ":PRINT"        ":PRINT"       "
2018 POKES,0:FORI=1TO6:PRINT"          ":NEXT:SC=SC+1500
2019 PRINT"       ":PRINT"       "
2020 PRINT"       ":S1=S-11:S2=S-12:FORI=1TO150
2021 POKES+Q,220:POKES1,34:POKES1,42:POKES2,14:POKES2,28:POKES1,38:POKES2,12:NEX
T
2022 POKES+Q,0:PRINT"ETOILE NOIRE DETRUITE":PRINT"SCORE "SC"":END
2030 PRINT"SC="SC"  L="NB"GAME OVER":END
```

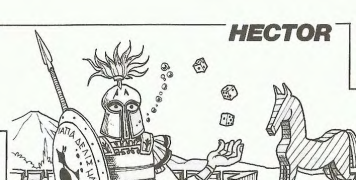
TEN THOUSAND

Le jeu des 10 000. Emile et les jeux de dés sont tombés un peu dans l'oubli de nos jours.
Grâce à Hector, ce vieux pirate, vous allez pouvoir redécouvrir les vertus analgésiques de ce super jeu de dés.
La règle du jeu est dans le listing.
Nota: Si vous rencontrez dans la liste un "ù", dites-lui bonjour de notre part et remplacez-le par Control"@"

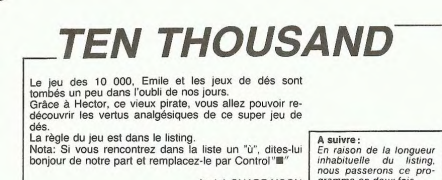
André CHABRAISON

```
10 '**********************************
20 '*******  JEU DES 10.000  ********
30 '**********************************
40 '******* SUR HECTOR HR+ ********
50 '**********************************
60 '* PAR A. CHABRAISON  ********
70 '**********************************
80 ERROR2540
90 CLEAR255,&AFF
100 POKEF7F0,1
110 GOSUB3350
120 WIPE
130 WW=1
140 PRINTCHR$(6)
150 PEN:COLOR0,1,2,3
160 GOTO1980
170 '*****
180 PEN:1:COLOR4,0,7,1
190 SCREEN13,50,250,50
200 FOR I=1TO6:A(I)=INT(RND(1,7)) : NEXTI
210 GOSUB1730
220 GOSUB1160:GOSUB770
230 '***NUMERODATION****
240  OUTPUT"1",42,145,2
250  OUTPUT"2",112,145,2:OUTPUT"3",182,145,2
260  OUTPUT"4",42,75,2:OUTPUT"5",112,75,2:OUTPUT"6"
,182,75,2
270 OUTPUT"POUR VALIDER TAPER RETURN",20,60,3
280 GOTO820
290 '*RELANCER DES DES##
300 TONE168,200:TONE131,250
310 B=LEN(B$)
320 FORI=1TOB
330 A(VAL(MID$(B$,I,1)))=INT(RND(1,7))
340 NEXTI
350 RETURN
360 '*******
370 OUTPUTCHR$(192),X+11,Y-21,1:RETURN
380 '****2****
390 OUTPUTCHR$(192),X+4,Y-8,1:OUTPUTCHR$(192),X+19
,Y-34,1:RETURN
400 OUTPUTCHR$(192),X+11,Y-21,1:OUTPUTCHR$(192),X+4
,Y-8,1:OUTPUTCHR$(192),X+19,Y-34,1:RETURN
410 '*******
420 OUTPUTCHR$(192),X+4,Y-8,1:OUTPUTCHR$(192),X+19,
Y-8,1:OUTPUTCHR$(192),X+4,Y-34,1:OUTPUTCHR$(192),X+1
9,Y-34,1
430 RETURN
440 '*****
450 GOSUB370:GOSUB410:RETURN
460 '*****
470 GOSUB410:OUTPUTCHR$(192),X+4,Y-21,1:OUTPUTCHR$(
192),X+19,Y-21,1:RETURN
480 '***7  EFACE*******
490 PLOTX+1,Y-1,29,49,2:RETURN
500 '**MARQUAGE DES DES*********
510 TONE148,100:TONE148,110:TONE124,120:TONE148,110
:TONE124,120:TONE116,140
520 X=30:Y=200:NEXTI
530 IFA(I)=7THENGOTO550
540 FORI=1TO10:GOSUB490:GOSUB(250+(INT(RND(0,6))*20
)):PAUSE.1:GOSUB490:NEXTI
550 X=30:Y=200:DNA(I)GOSUB370,390,400,420,450,470,4
90
560 X=100:Y=200
570 IFA(I)=2THENGOTO590
580 FORI=1TO10:GOSUB490:GOSUB(250+(INT(RND(0,6))*20
)):PAUSE.1:GOSUB490:NEXTI
590 X=100:Y=200:DNA(I)GOSUB370,390,400,420,450,470,
490
600 X=170:Y=200
610 IFA(I)=3THENGOTO630
620 FORI=1TO10:GOSUB490:GOSUB(250+(INT(RND(0,6))*20
)):PAUSE.1:GOSUB490:NEXTI
630 X=170:Y=200:DNA(I)GOSUB370,390,400,420,450,470,
490
640 X=30:Y=130
650 IFA(4)=4THENGOTO670
660 FORI=1TO10:GOSUB490:GOSUB(250+(INT(RND(0,6))*20
)):PAUSE.1:GOSUB490:NEXTI
670 X=30:Y=130:DNA(4)GOSUB370,390,400,420,450,470,4
90
680 X=100:Y=130
690 IFA(5)=5THENGOTO710
700 FORI=1TO10:GOSUB490:GOSUB(250+(INT(RND(0,6))*20
)):PAUSE.1:GOSUB490:NEXTI
710 X=100:Y=130:DNA(5)GOSUB370,390,400,420,450,470,
490
720 X=170:Y=130
730 IFA(6)=6THENGOTO750
740 FORI=1TO10:GOSUB490:GOSUB(250+(INT(RND(0,6))*20
)):PAUSE.1:GOSUB490:NEXTI
750 X=170:Y=130:DNA(6)GOSUB370,390,400,420,450,470,
490
760 RETURN
770 '*EFFACE LES DES**********
780 FORI=1TO6:EF(I)=A(I):A(I)=7:NEXTI:GOSUB500
790 FORI=1TO6:A(I)=EF(I):NEXTI
800 GOSUB500
810 RETURN
820 GOSUB1690:GOSUB2480
830 A$=""
840 IFPEEK(WW)="HECTOR"THENGOSUB2580:C$=A$:GOTO1030
850 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"SCORE : "SC
860 PRINT:PRINTPWR$(WW);" OUELS DES GARDEZ-VOUS ?:"
;
870 TONE95,300:PAUSE.3:TONE71,380
880 B$=""+C$+""
890 A$=INSTR$(1)
900 IFASC(A$)<32ANDASC(A$)<49ORASC(A$)>54THENGOTO8
90
910 PRINTA$;
920 IFA$=CHR$(32)THENC$=C$+A$:GOTO890
930 IFLEN(C$)>6THENGOTO860
940 M(8)=1:M(9)=1:M(7)=""
950 FORI=1TOLEN(C$)
960 M=(9)=MID$(C$,I,1)
970 M(8)=M(8)*M(9):NEXTI
1010 M(7)=M(7)+M(8)
1020 IFF(9)=1THENF(9)=0:GOTO860
1030 IFNM$(WW)="HECTOR"THENPRINT:PRINT:PRINT:PRINT
PRINT:PRINT"JE GAGNE !":G=GOSUB2930
1040 IFNM$(WW)<>"HECTOR"THENPRINT:PRINT"VOUS GARDEZ
--> ":C$:GOSUB2930
1050 '
1060 FORI=1TOLEN(C$):B(I)=VAL(MID$(C$,I,1)):NEXTI
1070 FORI=1TO6:C(I)=0:NEXTI
1080 FORI=1TOLEN(C$):C(I)=A(B(I)):NEXTI
1090 FOR=1TOLEN(C$):DC(I)=D(C(I))+1:NEXTI
1100 FORI=1TO6:IFC(I)=7THENPRINT"A REFAIRE ! ":PAUS
E2:C$="":I=7:NEXTI:GOSUB2930:GOTO820
1110 NEXTI
1120 FORI=1TO6
1130 IFD(I)=1ANDI=1THENSB=SB+100
1140 IFD(I)=1ANDI=5THENSB=SB+50
1150 IFD(I)=2ANDI=1THENSB=SB+200
1160 IFD(I)=2ANDI=5THENSB=SB+100
1170 IFD(I)=3THENSB=SB+(I*100)
1180 IFD(I)=3ANDI=1THENSB=SB+900
1190 IFD(I)=4ANDI=1THENSB=SB+1100
1200 IFD(I)=4ANDI=5THENSB=SB+500
1210 IFD(I)=5ANDI=1THENSB=SB+1200
1220 IFD(I)=5ANDI=5THENSB=SB+600
1230 IFD(I)=6THENSB=SB+2000
1240 IFD(I)=1THENZ=Z+1
1250 IFD(I)=2THENX=X+1
1260 IFD(I)=6THENX=X+2
1270 NEXTI
1280 IFZ=6THENSG=SG+2350
1290 IFX=3THENSG=SG+1200
1300 FORI=1TO6
1310 IFSG<>1200ANDD(I)=2ANDI<>1ANDI<>5THENSG=0:PW=1
:SC=0
1320 NEXTI
1330 FORI=1TO6
1340 IFSG=2500ANDD(I)=1ANDI<>1ANDI<>5THENSG=0:PW=1
:SC=0
1350 IFC$="0"THENSG=0:PW=1:SC=0
1360 NEXTI
1370 SC=SC+SG:SG=0
1380 IFLEN(C$)=6THENK=1:SG=0:PW=1:SC=0
1390 IFSC<0THENPRINT"PERDU ";NM$(WW)+" NE MARQUE PA
S !":TONE156,240:TONE127,260:TONE134,240:PAUSE2:PRIN
T:PRINT:PRINT:PRINT
1400 IFPW=1THENJ=1:K=1:PW=0:GOTO1590
1410 FORI=1TOLEN(C$):A(B(I))=7:NEXTI
1420 IFSC(WW)<B00ANDSC<800THENGOTO1530
1430 IFNM$(WW)="HECTOR"THENGOSUB2870:GOTO1460
1440 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1450 PRINT"RELANCEZ-VOUS LES DES:O/N
":GOSUB2930
1460 IFNM$(WW)="HECTOR"THENGOTO1510
1470 A$=INSTR$(1)
1480 IFA$="N"THENA$="N"
1490 IFA$="O"THENA$="O"
1500 IFA$<>"N"ANDA$<>"O"THENGOTO1470
1510 IFA$="N"ANDSC(WW)<800ANDSC<800THENPRINT"MINIMU
M 800":A$="O"
1520 IFA$="N"THENSC(WW)=SC(WW)-SC:SC=0:HJ=1:HK=1:GO
TO1590
1530 FORI=1TOLEN(C$):A(B(I))=7:NEXTI
1540 FORI=1TO6:IFA(I)<>7THENB$=B$+STR$(I)
1550 NEXTI
1560 M=0
1570 FORI=1TO6:IFA(I)=7THENM=M+1
1580 NEXTI
```

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



Suite page 21

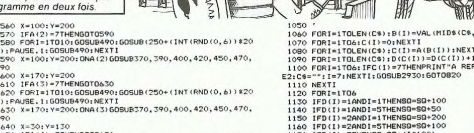


DOCTOR FEEL GOOD

TI/99 BASIC SIMPLE

Au cours d'un incendie, n'écoutant que votre courage, vous devez sauver les occupants qui se jettent de l'immeuble.

P. BROSSE



```
100 DIM V(11)
110 DIM L(11,12)
120 DIM C(11,12)
130 DIM R(11,12)
140 DIM DE(11,12)
150 GOSUB 830
160 FOR F TO F
170 V(P)=V(P)+1
180 IF V(P)<12 THEN 410
190 CALL JOYST(1,X,Y)
200 CE=1
210 IF X=0 THEN 300
220 CALL KEY(1,XX,YY)
230 IF YY=0 THEN 250
240 CE=-4
250 IF (CC+((X#2)*CE)(11)+(CC+((X#2)*CE)
270 THEN 300
260 CALL HCHAR(18,CC,120,2)
270 CC=CC+((X#2)*CE)
280 CALL VCHAR(18,CC+1,145)
290 CALL VCHAR(18,CC,144)
300 CALL VCHAR(L(P,V(P)-1),C(P,V(P)),DE(P,
V(P)))
320 CALL SOUND(1,880,0)
330 IF (L(P,V(P))<17)+(CC<>C(P,V(P)))THE
N 590
340 NEXT P
350 IF F=11 THEN 160
360 K=K+1
370 IF K<NI(NIV)THEN 160
380 F=F+1
390 K=0
400 GOTO 160
410 V(P)=0
420 CALL SOUND(-100,440,0)
430 CALL SOUND(-100,587,0)
440 CALL SOUND(-100,523,0)
450 CALL VCHAR(10,31,105)
460 FOR I=1
470 FOR A=1 TO LEN(STR$(P))
480 CALL VCHAR(23,24+A,ASC(SEG$(STR$(P)
,A,1)))
490 NEXT A
500 IF P<LP THEN 170
510 LP=LP+30
520 FOR ND=110 TO 1760 STEP 110
530 CALL SOUND(-100,ND,0)
540 NEXT ND
550 VD=VD+1
560 CALL HCHAR(24,19+VD,42)
570 CALL SOUND(1,880,0)
580 GOTO 170
590 CALL SOUND(1000,-7,0)
600 CALL VCHAR(24,19+VD,33)
610 CALL SOUND(-100,587,0)
620 CALL SOUND(-100,523,0)
630 CALL SOUND(-100,440,0)
640 D$="GAME OVER"
650 IF VD<30 THEN 760
660 CALL VCHAR(1,1,33,768)
670 D$="GAME OVER"
680 LE=1
690 GOSUB 3180
700 FOR=RED(NIV)THEN 3220
710 D$="UNE'AUTRE'PARTIE'?'<O/N>"
720 LE=3
730 GOSUB 3180
740 CALL KEY(3,X,Y)
750 IF X<>79 THEN 740 ELSE 150
760 IF P<=0 THEN 340
770 P=P-1
780 CALL HCHAR(23,24,33,4)
790 FOR A=1 TO LEN(STR$(P))
800 CALL HCHAR(23,24+A,ASC(SEG$(STR$(P)
,A,1)))
810 NEXT A
820 GOTO 340
830 CALL VCHAR(1,1,32,768)
840 P=P+P=1
850 IF P<31 THEN 1010
860 CALL COLOR(1,4,6)
870 CALL SCREEN(16)
880 RESTORE 930
890 FOR I=1 TO 45
900 READ F,D#
910 CALL CHAR(F,D#)
920 NEXT A
930 DATA 33,FFFFFFFFFFFFFFFF,128,10A1895
E3C1E6A707,129,67717F3C3CDCFF38,130,0B0597
7A3CFBE6E,144,8080FFFF8091B0B1
940 DATA 145,2327E3E7F27A307,96,0102040
810204080,97,FF0204081020408,42,671
71F3C3D0A126,116,0B05997A3CFBE6E
945 DATA 107,1F3F3F3F1F1F0F07,119,FF0119
3D3D3D1D0D,143,10A1995E3C1E6707,94,FFFFF
FFFFFFFE1C
950 DATA 99,0102040810204080,100,0,101,01
0305091121418B1,102,FF0305091121418B1,104,
B080B080B080B080
960 DATA 103,FFFFFFFFFFFFFFFF,105,010101
0101010101,120,FFFFFFFFFFFFFFFF,121,FFFF
FF181FFFFFF,117,0006C82B101
970 DATA 112,FF8B9BABCBBBB9B,113,FF1117
151311119,114,ABCBBBB9B9A0C0FF,115,1513
111109050SFF,108,F0F0FBF8FCFCFBF
980 DATA 136,FFFF0E0E0E0E0E0E,137,FFFF,13
8,FFFF0303030303,139,E0E0E0E0E0E0E0E,1
40,0313F3130303030303
990 DATA 141,0303030303030303,142,0,152,
FF80B0B0B0B0BFFF,69,FFFFFCFBF0E0C0B,153,
FF0101010101FF
1000 DATA 90,001E3F7FFFFFFFFF,91,06EFFFF
FFFFFFF,92,3E7FFFFFFFFFFFFE,93,FFFF7F7
F7F3F1F0E,95,FEFCEFCFBF8F0C
1010 FOR A=1 TO 4
1020 CALL COLOR(A,2,6)
1030 NEXT A
1040 FOR A=5 TO 7
1050 CALL COLOR(A,16,6)
1060 NEXT A
1070 CALL COLOR(8,1,6)
1080 CALL COLOR(9,2,1)
1090 CALL COLOR(10,2,1)
1100 CALL COLOR(11,2,14)
1110 CALL COLOR(12,2,1)
1120 CALL COLOR(13,2,1)
1130 CALL COLOR(14,2,4)
1140 CALL COLOR(15,1,2)
1150 CALL COLOR(16,2,8)
1160 D$="- DOCTOR FEEL GOOD -"
1170 LE=1
1180 GOSUB 3180
1190 IF PA>1 THEN 1390
1200 IF PA=1 THEN 1390
1210 D$="LE FICHIER RECORDS EST-IL CREE
?"
1220 LE=3
1230 GOSUB 3180
1240 D$="TAPER <O> OU <N>"
1250 LE=5
1260 GOSUB 3180
1270 CALL KEY(2,AA,BB)
1280 IF (AA<>A)*(AA<>15)THEN 1270
1290 CALL SOUND(1,3000,0)
1300 IF AA=15 THEN 1390
1310 OPEN #1:"CS1",SEQUENTIAL,INTERNAL,I
NPUT ,FIXED
1320 FOR T=1 TO 3
```

Suite page 5

DOMINOS

ATARI



Enfin un programme écrit par une charmante Demoiselle.
Nous commencions à perdre espoir...

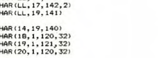
N.D.L.J.C.: Qu'est-ce qui leur arrive aux informaticiens de l'hebdo ? C'est le troisième programme fait par une femme qu'ils laissent passer dans le journal ! Auraient-ils des remords ? Ou alors c'est le froid ? Profitons-en avant qu'ils ne retrouvent leurs esprits !

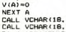
Françoise SALVADOR

SUITE DU N° 69

```
2880 NEXT Y:NEXT X
2881 VI=CHIF(W):BI=CHIF(2)
2890 IF TR=0 THEN TR=W
2895 IF QJ=2 THEN RETURN
2900 POKE 656,0:POKE 657,0:? ""
2910 POKE 656,0:FOR I=W TO Q:IF JO(I)<>T
IR THEN ? JO(I);" ";
2920 NEXT I:POKE 656,0:? "        "
2930 POKE 656,2:POKE 657,0:? "
                              "
2990 RETURN
3000 DATA 255,255,255,255,255,255,255,25
5
3010 DATA 255,255,255,231,231,255,255,25
5
3020 DATA 255,159,159,255,255,249,249,25
5
3030 DATA 255,159,159,231,231,249,249,25
5
3040 DATA 255,153,153,255,255,153,153,25
5
3050 DATA 255,153,153,231,231,153,153,25
5
3060 DATA 255,129,129,255,255,129,129,25
5
4000 IF QJ=W THEN JO(I)=TIR
4002 IF QJ=2 THEN MI(I)=TIR
4005 JEU$(Q*(Y+Y1)+X+X1,Q*(Y+Y1)+X+X1)=S
TR$(JE(X,Y)):JE(X+X1,Y+Y1)=JE(X,Y)
4020 IF INT(J/PX)<>JE(X,Y) THEN JEU$(Q*(
Y+2*Y1)+X+2*X1,Q*(Y+2*Y1)+X+2*X1)=STR$(I
NT(J/PX)):DR=W
4030 IF DR=W THEN DR=0:JE(X+2*X1,Y+2*Y1)
=INT(J/PX):GOTO 2800
4040 JEU$(Q*(Y+2*Y1)+X+2*X1,Q*(Y+2*Y1)+X
+2*X1)=STR$(PX*(J/PX-INT(J/PX)))
4060 JE(X+2*X1,Y+2*Y1)=PX*(J/PX-INT(J/PX
)):GOTO 2800
4498 REM
4499 REM LA PIOCHE
4500 FOR PI=W TO 28:IF A(PI)<>TIR THEN P
OP :GOTO 4600
4520 NEXT PI:POKE 657,2:POKE 656,2:? "PL
US DE PIOCHE           ":PI=100:RETURN
4598 REM
4600 PIO=INT(RND(0)*28)+1:IF A(PIO)=TIR
THEN 4600
4610 FOR L=W TO Q
4620 IF QJ=2 AND MI(L)=TIR THEN MI(L)=A(
PIO):A(PIO)=TIR:POP :GOTO 5000
4640 IF QJ=W AND JO(L)=TIR THEN JO(L)=A(
PIO):A(PIO)=TIR:POP :GOTO 4700
4660 NEXT L
4670 IP1=CHIF(1):IP2=CHIF(2)
4700 POKE 656,0:POKE 657,2:FOR L=W TO Q:
IF JO(L)=TIR THEN 4760
4720 ? JO(L);" ";
4760 NEXT L
4998 REM
4999 REM COMPTE LES DOMINOS
5000 JOJ=0:JIJ=0:FOR L=W TO Q
5020 IF JO(L)<>TIR THEN JQJ=JOJ+W
5040 IF MI(L)<>TIR THEN JIJ=JIJ+W
5060 NEXT L
5080 IF JOJ=0 THEN POSITION 3,5:? #6;"vo
us avez gagne":REM ECRIRE EN V.I.
5100 IF JIJ=0 THEN POSITION 1,5:? #6;"la
 machine a gagne":REM ECRIRE EN V.I.
5102 J$=STR$(JIJ)
5103 IF JIJ=W THEN J$="UN"
5104 IF JIJ=2 THEN J$="DEUX"
5105 IF JIJ=3 THEN J$="TROIS"
5106 IF JIJ=4 THEN J$="QUATRE"
5107 IF JIJ=5 THEN J$="CINQ"
5108 IF JIJ=6 THEN J$="SIX"
5109 IF JIJ=7 THEN J$="SEPT"
5110 IF JIJ=8 THEN J$="HUIT"
5111 IF JIJ=9 THEN J$="NEUF"
5112 IF JIJ=10 THEN J$="DIX"
5113 IF JIJ=11 THEN J$="ONZE"
5114 IF JIJ=12 THEN J$="DOUZE"
5115 IF JIJ=13 THEN J$="TREIZE"
5116 IF JIJ=14 THEN J$="QUATORZE"
5117 IF JIJ=15 THEN J$="QUINZE"
5118 IF JIJ=16 THEN J$="SEIZE"
5119 IF JIJ=17 THEN J$="DIX SEPT"
5121 POKE 657,2:POKE 656,3:? "J'AI ENCOR
E ";J$;" DOMINOS      ";
5140 IF JIJ=0 OR JOJ=0 THEN POSITION 6,7
:? #6;"une autre";:INPUT C$:IF ASC(C$)=7
8 THEN END
5160 IF JIJ=0 OR JOJ=0 THEN RUN
5180 RETURN
6998 REM
6999 REM SIMPLIFICATION DE L'ECRAN
7000 POSITION 5,5:? #6;"COMPRESSION"
7020 JEU$(W)=" ":JEU$(200)=" ":JEU$(2)=J
EU$
7040 FOR I=0 TO Q:FOR J=0 TO PX:JE(I,J)=
TIR:NEXT J:NEXT I
7060 JE(PX,PY)=VI:JE(PX+W,PY)=BI
7080 JEU$(Q*PY+PX,Q*PY+PX+W)=STR$(PX*VI+
BI)
7100 POSITION 0,0:? #6;JEU$
7120 IF QJ=W THEN 1080
7140 IF QJ=2 THEN 1200
7998 REM
7999 REM ATARI JOUE COUP 1
8000 FOR I=W TO 7
8020 CHIF(W)=INT(MI(I)/PX)
8040 CHIF(2)=PX*(MI(I)/PX-INT(MI(I)/PX))
8060 FOR J=W TO 7
8080 IF I=J THEN 8140
8090 MU1=INT(MI(J)/PX):MU2=PX*(MI(J)/PX-
INT(MI(J)/PX))
8100 IF CHIF(W)<>0 AND ((CHIF(W)=MU1 OR
CHIF(W)=MU2) OR (CHIF(W)=MU1 AND CHIF(W)
=MU2)) THEN CHIF(W)=0
8120 IF CHIF(2)<>0 AND ((CHIF(2)=MU1 OR
CHIF(2)=MU2) OR (CHIF(2)=MU1 AND CHIF(2)
=MU2)) THEN CHIF(2)=0
8140 NEXT J:IF CHIF(W)=0 AND CHIF(2)=0 T
HEN J=MI(I):POP :RETURN
8160 NEXT I:I=W:J=MI(I):RETURN
8998 REM
8999 REM ATARI REFLECHI
9000 FOR I=W TO Q:JJ(I)=TIR:NEXT I
9020 N=W:FOR I=W TO Q
9040 MU1=INT(MI(I)/PX):MU2=PX*(MI(I)/PX-
INT(MI(I)/PX))
9060 IF MU1=CHIF(W) OR MU1=CHIF(2) THEN
CAJ=MU2:GOTO 9120
9080 IF MU2=CHIF(W) OR MU2=CHIF(2) THEN
CAJ=MU1:GOTO 9120
9100 GOTO 9220
9120 FOR J=W TO Q
9140 IF MI(J)=TIR OR I=J THEN 9200
9160 MU1=INT(MI(J)/PX):MU2=PX*(MI(J)/PX-
INT(MI(J)/PX))
9180 IF MU1=CAJ OR MU2=CAJ THEN QJ=2:JJ(
N)=I:N=N+1
9200 NEXT J
9220 NEXT I
9225 IF JJ(W)=TIR THEN 9240
9230 FOR J=W TO N-W
9231 MU1=INT(MI(JJ(J))/PX):MU2=PX*(MI(JJ
(J))/PX-INT(MI(JJ(J))/PX))
9232 IF MU1=CHIF(1) AND (MU2=IP1 OR MU2=
IP2) THEN I=JJ(J):J=MI(I):GOSUB 2500:GOT
O 1080
9234 IF MU2=CHIF(1) AND (MU1=IP1 OR MU1=
IP2) THEN I=JJ(J):J=MI(I):GOSUB 2500:GOT
O 1080
9236 IF MU1=CHIF(2) AND (MU2=IP1 OR MU2=
IP2) THEN I=JJ(J):J=MI(I):GOSUB 2500:GOT
O 1080
9238 IF MU2=CHIF(2) AND (MU1=IP1 OR MU1=
IP2) THEN I=JJ(J):J=MI(I):GOSUB 2500:GOT
O 1080
9239 NEXT J:I=JJ(W):J=MI(I):GOSUB 2500:G
OTO 1080
9240 FOR I=W TO Q
9260 IF MI(I)=TIR THEN 9320
9280 MU1=INT(MI(I)/PX):MU2=PX*(MI(I)/PX-
INT(MI(I)/PX))
9300 IF CHIF(W)=MU1 OR CHIF(2)=MU1 OR CH
IF(W)=MU2 OR CHIF(2)=MU2 THEN J=MI(I):PO
P :QJ=2:GOSUB 2500:GOTO 1080
9320 NEXT I
9322 IF JJ(W)=TIR THEN 9340
9323 FOR J=W TO N-W
9324 MU1=INT(MI(JJ(J))/PX):MU2=PX*(MI(JJ
(J))/PX-INT(MI(JJ(J))/PX))
9325 IF MU1=CHIF(1) AND (MU2=IP1 OR MU2=
IP2) THEN I=JJ(J):J=MI(I):GOSUB 2500:GOT
O 1080
9326 IF MU2=CHIF(1) AND (MU1=IP1 OR MU1=
IP2) THEN I=JJ(J):J=MI(I):GOSUB 2500:GOT
O 1080
9327 IF MU1=CHIF(2) AND (MU2=IP1 OR MU2=
IP2) THEN I=JJ(J):J=MI(I):GOSUB 2500:GOT
O 1080
9328 IF MU2=CHIF(2) AND (MU1=IP1 OR MU1=
IP2) THEN I=JJ(J):J=MI(I):GOSUB 2500:GOT
O 1080
9330 NEXT J:I=JJ(W):J=MI(I):GOSUB 2500:G
OTO 1080
9340 PI=0:QJ=2:POKE 656,2:POKE 657,2:? "
IF PIOCHE                   ":GOSUB 4500
:IF PI=100 THEN 1080
9360 IF PI<>100 THEN PI=100:GOTO 1200
14998 REM
14999 REM RATTRAPAGE DES ERREURS
15000 TRAP 15000:POKE 764,158:GOTO PEEK(
186)+256*PEEK(187)
```

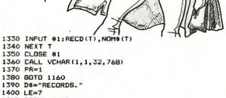






TI/99 BASIC SIMPLE

Suite de la page 4



```
1330 INPUT #1:RECD(T),NOM$(T)
1340 NEXT T
1350 CLOSE #1
1360 CALL VCHAR(1,1,32,768)
1370 PR=1
1380 GOTO 1160
1390 D$="RECORDS."
1400 LE=7
1410 GOSUB 3180
1420 LE=8
1430 FOR T=1 TO 3
1440 LE=LE+2
1450 D$="NIVEAU "&STR$(T)&" : "&STR$(REC
D(T))&" "&NOM$(T)
1460 CE=4
1470 GOSUB 3190
1480 NEXT T
1490 D$="NIVEAU DE JEU CHOISI ?"
1500 LE=18
1510 GOSUB 3180
1520 D$="TAPER <1> <2> <3>"
1530 LE=20
1540 GOSUB 3180
1550 NI(1)=37
1560 NI(2)=25
1570 NI(3)=13
1580 CALL KEY(3,X,Y)
1590 IF (X<49)+(X>51)THEN 1580
1600 CALL SOUND(1,3000,0)
1610 NIV=-48+X
1620 CALL HCHAR(1,1,32,640)
1630 CALL HCHAR(21,1,33,128)
1640 FOR A=2 TO 4
1650 CALL COLOR(A,2,4)
1660 NEXT A
1670 FOR A=5 TO 7
1680 CALL COLOR(A,1,4)
1690 NEXT A
1700 CALL HCHAR(1,11,96)
1710 CALL HCHAR(1,12,97,19)
1720 CALL VCHAR(1,31,102)
1730 CALL VCHAR(2,10,96)
1740 CALL HCHAR(2,11,100,19)
1750 CALL VCHAR(2,30,99)
1760 CALL VCHAR(2,31,101)
1770 CALL VCHAR(3,9,96)
1780 CALL HCHAR(3,10,100,19)
1790 CALL HCHAR(3,29,99,2)
1800 CALL VCHAR(3,31,105)
1810 CALL VCHAR(4,8,96)
1820 CALL HCHAR(4,9,100,19)
1830 CALL HCHAR(4,28,99,2)
1840 CALL VCHAR(4,30,100)
1850 CALL VCHAR(4,31,105)
1860 CALL HCHAR(5,8,103,20)
1870 CALL VCHAR(5,28,99)
1880 CALL HCHAR(5,29,100,2)
1890 CALL VCHAR(5,31,105)
1900 CALL VCHAR(6,8,104)
1910 CALL HCHAR(6,9,100,18)
1920 CALL VCHAR(6,27,105)
1930 CALL HCHAR(6,28,100,3)
1940 CALL VCHAR(6,31,105)
1950 CALL VCHAR(7,8,104,11)
1960 CALL VCHAR(7,31,105,6)
1970 CALL VCHAR(7,27,105,11)
1980 FOR CC=28 TO 30
1990 CALL VCHAR(7,CC,100,6)
2000 NEXT CC
2010 LL=13
2020 FOR CC=31 TO 28 STEP -1
2030 LL=LL+1
2040 CALL VCHAR(LL,CC,89)
2050 NEXT CC
2060 CALL HCHAR(13,28,100,3)
2070 CALL HCHAR(13,31,96)
2080 CALL HCHAR(14,28,100,2)
2090 CALL HCHAR(14,30,96)
2100 CALL HCHAR(15,28,100)
2110 CALL HCHAR(15,29,96)
2120 CALL VCHAR(16,28,96)
2130 FOR LL=7 TO 16
2140 CALL HCHAR(LL,9,100,18)
2150 NEXT LL
2160 CALL HCHAR(17,8,97,20)
2170 FOR CC=11 TO 23 STEP 4
2180 CALL HCHAR(7,CC,112)
2190 CALL VCHAR(7,CC+1,113)
2200 CALL VCHAR(8,CC,114)
2210 CALL VCHAR(8,CC+1,115)
2220 NEXT CC
2230 CALL HCHAR(6,16,107)
2240 CALL HCHAR(6,17,108)
2250 CALL HCHAR(7,16,119)
2260 FOR CC=11 TO 23 STEP 12
2270 CALL VCHAR(12,CC,112)
2280 CALL VCHAR(12,CC+1,113)
2290 CALL VCHAR(13,CC,114)
2300 CALL VCHAR(13,CC+1,115)
2310 NEXT CC
2320 CALL HCHAR(11,16,136)
2330 CALL HCHAR(11,17,137,2)
2340 CALL VCHAR(11,19,138)
2350 CALL VCHAR(12,16,139)
2360 CALL VCHAR(12,17,152)
2370 CALL VCHAR(12,18,153)
2380 CALL VCHAR(12,19,141)
2390 FOR LL=13 TO 16
2400 CALL VCHAR(LL,16,139)
2410 CALL HCHAR(LL,17,142,2)
2420 CALL VCHAR(LL,19,141)
2430 NEXT LL
2440 CALL VCHAR(14,19,140)
2450 CALL HCHAR(18,1,120,32)
2460 CALL HCHAR(19,1,121,32)
2470 CALL HCHAR(20,1,120,32)
2480 CA=89
2490 FOR LL=2 TO 3
2500 FOR CC=2 TO 4
2510 CA=CA+1
2520 CALL VCHAR(LL,CC,CA)
2530 NEXT CC
2540 NEXT LL
2550 CA=89
2560 FOR LL=5 TO 6
2570 FOR CC=4 TO 6
2580 CA=CA+1
2590 CALL VCHAR(LL,CC,CA)
2600 NEXT CC
2610 NEXT LL
2620 CALL VCHAR(3,6,117)
2630 CALL VCHAR(5,3,117)
2640 IF PA>1 THEN 2900
2650 RESTORE 2730
2660 FOR A=1 TO 12
2670 READ LD,CD
2680 FOR N=1 TO 11
2690 L(N,A)=LD
2700 C(N,A)=CD
2710 NEXT N
2720 NEXT A
2730 DATA 8,11,12,11,17,11,14,13,11,15,1
4,17,17,19,14,21,11,23,14,25,17,27,10,31
2740 RESTORE 2810
2750 FOR A=0 TO 12
2760 READ DR
2770 FOR N=1 TO 11
2780 R(N,A)=DR
2790 NEXT N
2800 NEXT A
2810 DATA 32,114,112,97,100,100,142,97,1
00,100,100,97,105
2820 RESTORE 2890
2830 FOR A=1 TO 12
2840 READ DES
2850 FOR N=1 TO 11
2860 DE(N,A)=DES
2870 NEXT N
2880 NEXT A
2890 DATA 116,116,130,128,130,143,128,12
9,130,128,129,130
2900 VO=4
2910 K=0
2920 F=1
2930 PO=0
2940 CE=1
2950 CC=11
2960 LP=30
2970 FOR A=1 TO 11
2980 L(A,0)=1
2990 C(A,0)=1
3000 V(A)=0
3010 NEXT A
3020 CALL VCHAR(18,11,144)
3030 CALL VCHAR(18,12,145)
3040 D$="-!DOCTOR!FEEL!GOOD!-"
3050 LE=21
3060 GOSUB 3180
3070 D$="NIVEAU!:!"&CHR$(X)
3080 LE=22
3090 GOSUB 3180
3100 D$="VIES!SAUVEES!:"
3110 LE=23
3120 GOSUB 3180
3130 D$="CHANCES!:"
3140 LE=24
3150 GOSUB 3190
3160 CALL HCHAR(24,20,42,4)
3170 RETURN
3180 CE=(32-LEN(D$))/2
3190 FOR A=1 TO LEN(D$)
3200 CALL VCHAR(LE,CE+A,ASC(SEG$(D$,A,1)
))
3210 NEXT A
3220 RETURN
3230 D$="RECORD!BATTU"
3240 LE=5
3250 GOSUB 3180
3260 D$="VEUX!TU!L'ENREGISTRER!?!O/N."
3270 LE=7
3280 GOSUB 3180
3290 CALL KEY(2,AA,BB)
3300 IF (AA<>15)*(AA<>6)THEN 3290
3310 CALL SOUND(1,3000,0)
3320 IF AA=15 THEN 710
3330 PRINT "RECORD!BATTU!PAR!:"
3340 INPUT "10!LETTRES!MAXIMUM!":NO$
3350 IF LEN(NO$)>10 THEN 3340
3360 NOM$(NIV)="("&NO$&")"
3370 RECD(NIV)=PO
3380 OPEN #1:"CS1",SEQUENTIAL,INTERNAL,O
UTPUT,FIXED
3390 FOR T=1 TO 3
3400 PRINT #1:RECD(T),NOM$(T)
3410 NEXT T
3420 CLOSE #1
3430 GOTO 710
```

COMPOSITION

APPLE



Musicalisez votre Apple, compositionnez (NDTA: D'où le nom) des morceaux avec ce petit programme de musique.

Patrick ATLAS

Mode d'emploi:
L'utilisation est simple, vous pouvez sauvegarder la routine principale de musique en enlevant toutes les lignes de 11 à la fin et en tapant BSAVE MUSIC, A$ 302,L$ 38. Pour utiliser cette routine dans l'un de vos programmes, tapez BLOAD MUSIC, poke 768,hauteur (entre 0 et 255) et poke 769, durée (toujours entre 0 et 255). Call 770 exécute le son. Exemple: POKE 768,40
POKE 769,22
CALL 770

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

```
1   REM ************************
2   REM *COMPOSITION ECRIS PAR*
3   REM *PATRICK ATLAS 10/1/85*
4   REM ************************
5   HOME : VTAB 12: HTAB 6: PRINT
      "UN INSTANT, S'IL VOUS PLAIT
      ..."
6   POKE 770,173: POKE 771,48: POKE
      772,192: POKE 773,136: POKE
      774,208: POKE 775,5: POKE 77
     6,206: POKE 777,1: POKE 778,
      3: POKE 779,240: POKE 780,9:
      POKE 781,202:
7   POKE 782,208: POKE 783,245: POKE
      784,174: POKE 785,0: POKE 78
      6,3: POKE 787,76: POKE 788,2
      : POKE 789,3: POKE 790,96: POKE
      791,0: POKE 792,0
8   POKE 800,162: POKE 801,8: POKE
      802,169: POKE 803,255: POKE
      804,32: POKE 805,168: POKE 8
      06,252: POKE 807,202: POKE 8
      08,208: POKE 809,250: POKE 8
      10,96
9   POKE 815,104: POKE 816,168: POKE
      817,104: POKE 818,166: POKE
      819,223: POKE 820,154: POKE
      821,72: POKE 822,152: POKE 8
      23,72: POKE 824,96
10  DIM DU$(14),DU(14),NO$(33),NO
      (17,3),ME(200,3),ER$(11,2),S
      I$(18),JI(48,2),CL%(2,2,92),
      CL$(36),CH$(12):TA = 1:CH =
      1:D$ =  CHR$ (4)
11  REM
12  REM ---PROGRAMME PRINCIPAL---
13  REM
15  GOSUB 300
20      ONERR  GOTO 5000
21  HOME
22  GOSUB 800
23 NO = 1:DU = 1:MO = 1:DO = 1:SI
      = 1:CL = 1
24  ON CH GOTO 25,40,60,80,90,100
     ,110,120,130,145,140
25  GOSUB 700: IF FI THEN FI = 0:
     GOTO 21
28  IF TL THEN TL = 0: GOTO 25
30  GOSUB 400: GOTO 25
40  IF TA > 1 THEN  GOSUB 770:C =
     0: GOTO 22
50  GOTO 190
60  IF TA > 1 THEN  GOSUB 900: GOTO
     21
70  GOTO 190
80  IF TA = 1 THEN 190
83  VTAB CH: HTAB 4: PRINT " ": VTAB
     23: CALL  - 868: INVERSE : PRINT
     "DESTRUCTION": NORMAL : VTAB
     15: INVERSE : PRINT "VOULEZ-
     VOUS DETRUIRE LA MELODIE?(O/
     N)";: NORMAL : GET S$: PRINT
     : IF S$ <  > "O" AND S$ <  >
     "N" THEN 83
84  IF S$ = "O" THEN TA = 1:M$ =
     "": VTAB 15: CALL  - 868: HTAB
     5: FOR JJ = 42 TO 48: POKE 7
     68,JI(JJ,1): POKE 769,JI(JJ,
     2): PRINT ".";: CALL 770: NEXT
     JJ: INVERSE : PRINT "MELODIE
      DETRUITE!": NORMAL : CALL 8
     00
87  VTAB 15: CALL  - 958: GOTO 22
90  IF TA > 1 THEN  VTAB CH: HTAB
     4: PRINT " ": GOSUB 1600: GOTO
     22
95  GOTO 190
100  IF TA > 1 THEN  VTAB CH: HTAB
     4: PRINT " ": GOSUB 1700: GOTO
     22
105  GOTO 190
110  IF TA = 1 THEN  VTAB CH: HTAB
     4: PRINT " ": GOSUB 1800: GOTO
     22
115  GOTO 195
120  IF TA > 1 THEN  GOSUB 2000:C
      = 0: GOTO 22
125  GOTO 190
130  GOSUB 3000:TY = 0: GOTO 21
140  HOME : VTAB 12: HTAB 12: PRINT
     "AU REVOIR...": FOR JF = 5 TO
     35: POKE 768,JI(JF,1): POKE
     769,JI(JF,2): CALL 770: NEXT
     JF: END
145  GOSUB 3800: GOTO 21
150  FOR JG = 1 TO 4: POKE 768,JI
     (JG,1): POKE 769,JI(JG,2): CALL
     770: NEXT JG: RETURN
160  FOR JH = 36 TO 41: POKE 768,
     JI(JH,1): POKE 769,JI(JH,2):
      CALL 770: NEXT JH: RETURN
170  FOR JJ = 42 TO 48: POKE 768,
     JI(JJ,1): POKE 769,JI(JJ,2):
      PRINT ".";: CALL 770: NEXT
     JJ: RETURN
185  VTAB 23: HTAB 30: INVERSE : PRINT
     "FAIT": NORMAL : GOSUB 160: CALL
     800: RETURN
190  VTAB CH: HTAB 4: PRINT " ": VTAB
     15: HTAB 8: INVERSE : PRINT
     "PAS DE MELODIE EN MEMOIRE":
      NORMAL : GOSUB 150: CALL 80
     0: VTAB 15: CALL  - 868: GOTO
     22
195  VTAB CH: HTAB 4: PRINT " ": VTAB
     15: HTAB 4: INVERSE : PRINT
     "UNE MELODIE EST DEJA EN MEM
     OIRE": NORMAL : GOSUB 150: CALL
     800: VTAB 15: CALL  - 868: GOTO
     22
197  REM
198  REM ---DATA---
199  REM
200  DATA RONDE,255,BLANCHE,128,B
     LANCHE POINTEE,192,NOIRE,64,
     NOIRE POINTEE,96,TRIOLET NOI
     RE,43
205  DATA CROCHE,32,CROCHE POINTE
     E,48,TRIOLET CROCHE,21,DOUBL
     E CROCHE,18,DOUBLE POINTEE,2
     7,TRIOLET DOUBLE,11,TRIPLE C
     ROCHE,10,TRIPLE POINTEE,15
210  DATA  SOL,SOL DIEZE,LA BEMOL
     ,LA,LA DIEZE,SI BEMOL,SI,DO,
     DO DIEZE,RE BEMOL,RE,RE DIEZ
     E,MI BEMOL,MI,FA,FA DIEZE,SO
     L BEMOL,SILENCE,FIN D'ECRITU
     RE
215  DATA PAUSE,1/2 PAUSE,1/2 PAU
     SE POINTEE,SOUPIR,SOUPIR POI
     NTE,TRIOLET SOUPIR,1/2 SOUPI
     R,1/2 SOUPIR POINTE,TRIOLET
     1/2 SOUPIR,1/4 SOUPIR,1/4 SO
     UPIR POINTE,TRIOLET 1/4 SOUP
     IR,1/8 SOUPIR,1/8 SOUPIR POI
     NTE
220  DATA 255,242,242,228,214,214
     ,204,192,181,181,171,161,161
     ,152,143,135,135,127,121,121
     ,114,107,107,101,95,90,90,85
     ,80,80,76,71,67,67,63,59,59,
     56,53,53,50,47,45,45,42,39,3
     9,37,35,33,33
230  DATA ECRITURE D'UNE MELODIE,
     LECTURE,MODIFICATION,DESTRUC
     TION,EXECUTION,SAUVEGARDE,RA
     PPEL,IMPRESSION
235  DATA       COMMANDES DOS,CLAV
     IER MUSICAL,FIN DE LA COMPOS
     ITION,INSERTION D'UNE NOTE,E
     FFACEMENT,CORRECTION,FIN DES
      MODIFICATIONS
240  DATA  LISTER LES FICHIERS,VE
     RROUILLER,DEVERROUILLER,CHAN
     GER DE NOM,SUPPRIMER,VERIFIE
     R,FIN DE COMMANDES DOS
250  DATA      ERREUR DETECTEE,14,V
     ALEUR ERRONEE SUR VOLUME OU
     DISQUETTE,1,DISQUETTE PROTEG
     EE EN ECRITURE,4,FICHIER INC
     ONNU,12,FICHIER INCONNU,12
255  DATA VOLUME DISQUETTE ERRONE
     ,8,ERREUR SUR DISQUETTE OU F
     ICHIER,4,DISQUETTE PLEINE,8,
     FICHIER VERROUILLE,10
260  DATA  101,32,127,32,101,32,1
     27,32,1,64,114,64,127,192,15
     2,64,152,128,192,128,171,192
     ,192,64,171,128,114,128,127,
     192,152,64,152,128,127,128,1
     14,255,1,64,114,64,127,192,1
     52,64,152,128,192,128,171,19
     2,192,64
265  DATA 171,128,152,64,171,64,1
     92,192,228,64,228,128,255,12
     8,192,255,127,32,101,32,76,3
     2,127,32,101,32,76,32,37,32,
     47,32,63,32,76,32,95,32,127,
     32,192,32
270  DATA 63,10,59,11,56,12,53,13
     ,50,14,47,15,45,16,42,17,39,
     18,37,9,35,6,33,22,127,42,12
     1,48,114,30,107,43,101,45,95
     ,50,90,46,85,34,80,40,76,41,
     71,52,67,54,255,26,242,44,22
     8,29,214,31,204,32,192,33,18
     1,35,171,36,161,37,152,20,14
     3,0,135,57
275  DATA   63,5,59,90,56,1,53,6,
     50,7,47,60,45,92,42,0,39,59,
     37,31,35,8,33,12,127,32,121,
     57,114,36,107,49,101,51,95,5
     6,90,52,85,40,80,46,76,47,71
     ,61,67,3,255,48,242,50,228,3
     5,214,37,204,38,192,39,181,4
     1,171,42,161,43,152,44,143,9
     1,135,63
280  DATA     SOL,SOL DIEZE-LA BEM
     OL,LA,LA DIEZE-SI BEMOL,SI,D
     O,DO DIEZE-RE BEMOL,RE,RE DI
     EZE-MI BEMOL,MI,FA,FA DIEZE-
     SOL BEMQL
285  DATA    SON SEUL,SON+NOM DE L
     A NOTE,FIN DU CLAVIER MUSICA
     L
290  DATA  RONDE,BLANCHE,NOIRE,CR
     OCHE,DOUBLE CROCHE
295  REM
300  REM  ---LECTURE DES DATA---
305  REM
310  FOR IA = 1 TO 14: READ DU$(I
     A),DU(IA): NEXT IA
320  FOR IC = 1 TO 33: READ NO$(I
     C): NEXT IC
330  FOR ID = 1 TO 3
340  FOR IE = 1 TO 17: READ NO(IE
     ,ID)
350  NEXT IE,ID
360  FOR IJ = 1 TO 11: READ CH$(I
     J): NEXT IJ
365  FOR JB = 1 TO 4: READ MO$(JB
     ): NEXT JB: FOR JA = 1 TO 7:
      READ DO$(JA): NEXT JA
370  READ ER$(1,1): READ ER$(1,2)
     : FOR JC = 3 TO 10: READ ER$
     (JC,1): READ ER$(JC,2): NEXT
     JC:ER$(2,1) = ER$(3,1):ER$(2
     ,2) = ER$(3,2)
375 CO$(2,1) = "VERROUILLAGE":CO$
     (2,2) = "LOCK":CO$(3,1) = "D
     EVERROUILLAGE":CO$(3,2) = "U
     NLOCK":CO$(6,1) = "VERIFICAT
     ION":CO$(6,2) = "VERIFY"
378 CO$(5,1) = "SUPPRESSION":CO$(
     5,2) = "DELETE"
380  FOR JD = 1 TO 48: READ JI(JD
     ,1): READ JI(JD,2): NEXT JD
382  FOR JM = 0 TO 92:CL%(1,1,JM)
      = 1:CL%(2,1,JM) = 1: NEXT J
     M
385  FOR JE = 1 TO 36: READ JF: READ
     JG:CL%(1,1,JG) = JF:CL%(1,2,
     JG) = JE: NEXT JE
386  FOR JH = 1 TO 36: READ JI: READ
     JJ:CL%(2,1,JJ) = JI:CL%(2,2,
     JJ) = JH: NEXT JH
388  FOR JK = 1 TO 12: READ CL$:C
     L$(JK) = CL$ + " 3":CL$(JK +
     12) = CL$ + " 2":CL$(JK + 24
     ) = CL$ + " 1": NEXT JK
389  FOR JL = 1 TO 3: READ CM$(JL
     ): NEXT JL
390  FOR JN = 1 TO 5: READ M$(JN)
     : NEXT JN
395  RETURN
398  REM
400  REM   ---DUREE NOTE---
401  REM
402  HOME : FOR IG = 1 TO 14: HTAB
     5: PRINT DU$(IG): NEXT IG
405  IF  NOT (TI) AND  NOT (TK) THEN
      VTAB 23: INVERSE : PRINT "E
     CRITURE": NORMAL
406  IF TI THEN  VTAB 23: INVERSE
     : PRINT "INSERTION D'UNE NOT
     E": NORMAL
407  IF TK THEN  VTAB 23: INVERSE
     : PRINT "CORRECTION D'UNE NO
     TE": NORMAL
410  VTAB 20: INVERSE : PRINT "NO
     TE N°";T;" ": NORMAL : VTAB
     DU: HTAB 4: INVERSE : PRINT
     ">": NORMAL : WAIT  - 16384,
     128:X =  PEEK ( - 16384) - 1
     28: POKE  - 16368,0
420 LA = 1 + 1 * (X = 13) + 2 * (
     X = 10 OR X = 11): ON LA GOTO
     410,480,460
460  VTAB DU: HTAB 4: PRINT " ":D
     U = DU + 1 * (X = 10 AND DU <
     14) - 1 * (X = 11 AND DU > 1
     ) + 13 * (X = 11 AND DU = 1)
      - 13 * (X = 10 AND DU = 14)
     : GOTO 410
480  VTAB 20: INVERSE : PRINT "NO
     TE N°";T;": ";NO$(NO);HA;" "
     ;DU$(DU): NORMAL
490  VTAB 18: HTAB 10: PRINT "COR
     RECTION?(O/N)";: GET G$: PRINT
     : IF G$ <  > "N" AND G$ <  >
     "O" THEN 490
500  IF G$ = "O" THEN  RETURN
510 ME(T,1) = NO:ME(T,2) = HA:ME(
     T,3) = DU: IF TI OR TK THEN
      RETURN
515 TA = TA + 1 * (TA < 200)
520  RETURN
698  REM
699  REM ---HAUTEUR NOTE---
700  REM
701  HOME :T = TA: FOR IH = 1 TO
     19 - 1 * (TI OR TK): HTAB 5:
      PRINT NO$(IH): NEXT IH
702  IF  NOT (TI) AND  NOT (TK) THEN
      VTAB 23: INVERSE : PRINT "E
     CRITURE": NORMAL
705  IF TI THEN T = IN: HTAB 5: PRINT
     "ANNULATION": VTAB 23: INVERSE
     : PRINT "INSERTION D'UNE NOT
     E": NORMAL
708  IF TK THEN T = LI: HTAB 5: PRINT
     "ANNULATION": VTAB 23: INVERSE
     : PRINT "CORRECTION D'UNE NO
     TE": NORMAL
710  VTAB 21: INVERSE : PRINT "NO
     TE N°";T;" ": VTAB NO: HTAB
     4: INVERSE : PRINT ">": NORMAL
     : WAIT  - 16384,128:X =  PEEK
     ( - 16384) - 128: POKE  - 16
     368,0
720 LB = 1 + 1 * (X = 13) + 2 * (
     X = 10 OR X = 11): ON LB GOTO
     710,730,750
730  IF NO = 19 THEN FI = 1: RETURN
731  IF TA = 200 THEN  VTAB 23: HTAB
     26: INVERSE : PRINT "FICHIER
      PLEIN!": NORMAL : GOSUB 160
     : CALL 800: VTAB 23: HTAB 22
     : CALL  - 868: GOTO 700
732  IF NO = 18 THEN  GOSUB 3400:
      RETURN
735  VTAB 21: HTAB 12: PRINT "HAU
     TEUR?(1,2,3)";: GET H$: PRINT
     : IF H$ <  > "1" AND H$ <  >
     "2" AND H$ <  > "3" THEN 735
740 HA =  VAL (H$): RETURN
750  VTAB NO: HTAB 4: PRINT " ":N
     O = NO + 1 * (X = 10 AND NO <
     19) - 1 * (X = 11 AND NO > 1
     ) + 18 * (X = 11 AND NO = 1)
      - 18 * (X = 10 AND NO = 19)
     : GOTO 710
768  REM
769  REM ---LECTURE MELODIE---
770  REM
771  VTAB 23: CALL  - 868: INVERSE
     : PRINT "LECTURE": NORMAL : VTAB
     15: HTAB 8: PRINT "AVEC LES
     CODES?(O/N)";: GET C$: PRINT
     : IF C$ <  > "O" AND C$ <  >
     "N" AND C$ <  >  CHR$ (13) THEN
     771
772  IF C$ =  CHR$ (13) THEN  VTAB
     15: CALL  - 958: RETURN
773  IF C$ = "O" THEN C = 1
774  HOME :PA = 0: FOR II = 1 TO
     TA - 1: VTAB II - 20 * PA: PRINT
     "NOTE ";II;":";NO$(ME(II,1))
     ;: IF ME(II,2) > 0 THEN  PRINT
     " ";ME(II,2);" ";DU$(ME(II,3
     ));
775  IF C = 1 AND ME(II,2) > 0 THEN
      HTAB 38 -  LEN ( STR$ (NO(M
     E(II,1),ME(II,2)))) -  LEN (
      STR$ (DU(ME(II,3)))): PRINT
     "(";NO(ME(II,1),ME(II,2));",
     ";DU(ME(II,3));")"
776  IF C = 1 AND ME(II,2) = 0 THEN
      HTAB 37 -  LEN ( STR$ (DU(M
     E(II,3)))): PRINT "(1,";DU(M
     E(II,3));")"
777  IF C = 0 OR ME(II,2) = 0 THEN
      PRINT
780  IF (II / 20) -  INT (II / 20
     ) <  > 0 THEN 792
785  VTAB 23: INVERSE : PRINT "LE
     CTURE / <RETURN>=SUITE / F=F
     IN": NORMAL : WAIT  - 16384,
     128:X =  PEEK ( - 16384) - 1
     28: POKE  - 16368,0: IF X <
      > 13 AND X <  > 70 THEN 785
787  IF X = 70 THEN II = TA - 1:T
     M = 1: GOTO 792
790  HOME :PA = PA + 1
792  VTAB 23: CALL  - 868: NEXT I
     I
793  IF TM THEN TM = 0: HOME : RETURN
794  VTAB 23: INVERSE : PRINT "LE
     CTURE / F=FIN": NORMAL : WAIT
      - 16384,128:X =  PEEK ( - 1
     6384) - 128: POKE  - 16368,0
     : IF X <  > 70 THEN 794
796  HOME : RETURN
799  REM
800  REM    ---CHOIX PRINCIPAL---
801  REM
810  VTAB 1: FOR IK = 1 TO 11: HTAB
     5: PRINT CH$(IK): NEXT IK: VTAB
     23: INVERSE : PRINT "CHOIX P
     RINCIPAL": NORMAL
820  VTAB CH: HTAB 4: INVERSE : PRINT
     ">": NORMAL : WAIT  - 16384,
     128:X =  PEEK ( - 16384) - 1
     28: POKE  - 16368,0
830 LC = 1 + 1 * (X = 13) + 2 * (
     X = 11 OR X = 10): ON LC GOTO
     820,840,850
840  RETURN
850  VTAB CH: HTAB 4: PRINT " ":C
     H = CH + 1 * (X = 10 AND CH <
     11) - 1 * (X = 11 AND CH > 1
     ) + 10 * (X = 11 AND CH = 1)
      - 10 * (X = 10 AND CH = 11)
     : GOTO 820
899  REM
900  REM  ---MODIFICATION---
901  REM
905  HOME :DU = 1:NO = 1
910  FOR IM = 1 TO 4: HTAB 5: PRINT
     MO$(IM): NEXT IM
920  VTAB 23: INVERSE : PRINT "MO
     DIFICATION": NORMAL
930  VTAB MO: HTAB 4: INVERSE : PRINT
     ">": NORMAL : WAIT  - 16384,
     128:X =  PEEK ( - 16384) - 1
     28: POKE  - 16368,0
940 LD = 1 + 1 * (X = 13) + 2 * (
     X = 10 OR X = 11): ON LD GOTO
     930,960,950
950  VTAB MO: HTAB 4: PRINT " ":M
     O = MO + 1 * (X = 10 AND MO <
     4) + 3 * (X = 11 AND MO = 1)
      - 1 * (X = 11 AND MO > 1) -
     3 * (X = 10 AND MO = 4): GOTO
     930
960  ON MO GOTO 980,1200,1400,970
970  RETURN
979  REM
980  REM  ---INSERTION D'UNE NOTE
     ---
981  REM
982 PB = 0:IN = 1
984  HOME
985 IL = 1 + 20 * PB
990  VTAB IL - 20 * PB: PRINT " N
     OTE N°";IL;": ";NO$(ME(IL,1)
     );: IF ME(IL,2) > 0 THEN  PRINT
     " ";ME(IL,2);" ";DU$(ME(IL,3
     ))
995  IF ME(IL,2) = 0 THEN  PRINT
1000  IF (IL / 20) -  INT (IL / 2
     0) = 0 THEN 1005
1003 IL = IL + 1 * (IL < TA + 1):
      IF (IL < TA + 1) THEN 990
1005  HTAB 1: VTAB 23: CALL  - 86
     8: INVERSE : PRINT "INSERTIO
     N D'UNE NOTE / F=FIN / <-OU-
     >": NORMAL
1010  VTAB IN - 20 * PB: INVERSE
     : PRINT ">": NORMAL : WAIT  -
     16384,128:X =  PEEK ( - 1638
     4) - 128: POKE  - 16368,0
1020 LD = 1 + 1 * (X = 13) + 2 *
     (X = 10 OR X = 11 OR X = 21 OR
     X = 8) + 3 * (X = 70): ON LD
      GOTO 1010,1030,1070,900
1030  FOR IM = TA TO IN STEP  - 1
     :ME(IM + 1,1) = ME(IM,1):ME(
     IM + 1,2) = ME(IM,2):ME(IM +
     1,3) = ME(IM,3): NEXT IM:TA =
     TA + 1
1040 TI = 1: GOSUB 700: IF  NOT (
     FI) THEN 1044
1042  FOR IO = (IN) TO TA + 1:ME(
     IO,1) = ME(IO + 1,1):ME(IO,2
     ) = ME(IO + 1,2):ME(IO,3) =
```

A SUIVRE...



QUADRILETTE

FX 702P

Disposées en carré, 16 lettres en désordre vous font un pied de nez...

Eric DUJARDIN

Mode d'emploi:
Il s'agit de remettre 16 lettres disposées en carré, dans l'ordre alphabétique:

A B C D
E F G H
I J K L
M N O P

Pour cela, vous agissez par carré de 4 lettres à la fois. Ces carrés sont numérotés de la façon suivante:

A B C D   E F G H   I J K L
 1 2 3   4 5 6   7 8 9
                   M N O P

Version 1: E A / F B   Version 2: B F / A E   Version 3: F E / B A

Ainsi, jouer 1 fera changer l'ordre du carré. Selon les versions, il y a trois mouvements disponibles: deux rotations et une permutation. Voici le résultat de l'essai précédent, suivant les versions:

Ainsi, avec la version 1 on obtient finalement:

E A C D
F B G H
I J K L
M N O P

Il va sans dire, que quand vous jouerez, le carré initial ne sera pas dans l'ordre: en 4 coups vous auriez gagné. Il y a trois jeux: avec QUADRIB, (en une seule ligne , sans espace entre les lettres), avec QUADRIC on reprend la combinaison de départ précédente et avec QUADRILETTRE (ou n'importe quoi) le 702 génère une combinaison aléatoire.

```
LIST
  1 GOTO 10
  2 "QUADRILETTRE
  3 "POUR CASIO
     FX-702P
  4 "AUTEUR:ERIC
     DUJARDIN
 10 INP "VERSION ",
    D:D=INT D:IF D≥
    1:IF D≤3 THEN 3
    0
 20 GOTO 10
 30 INP "JEU ",$:M=
    0:IF $="QUADRIB
    " THEN 800
 35 IF $="B" THEN 8
    00
 40 IF $="QUADRIC"
    THEN 600
 45 IF $="C" THEN 6
    00
 50 $="....QUADRILE
    TTRE....":GSB 5
    10
 60 $="ABCDEFGHIJKL
    MNOP":INP "NIVE
    AU",E:FOR G=1 T
    O E:A=INT (RAN#
    *9)+1
 70 GSB 300:NEXT G:
    E$=MID(1,4):F$=
    MID(5,4):G$=MID
    (9,4):H$=MID(13
    )
 90 GSB 150:IF $="A
    BCDEFGHIJKLMNOP
    " THEN 200
100 IF M=200 THEN 6
    00
110 GOTO 90
150 FOR R=1 TO 4:PR
    T CSR 6;"";:FOR
     S=-3 TO 0:PRT
    MID(R*4+S,1);"
    ";
160 NEXT S:PRT M:NE
    XT R:INP A:M=M+
    1:GSB 300:RET
200 PRT "GAGNE!...E
    N";M;" ESSAIS":
    GOTO 30
300 B=A:FOR C=1 TO
    2:B=B-3:A=A+ABS
     ((1+SGN B)/2):
    NEXT C
320 IF D=1;N$=MID(A
    +4,1)+MID(A,1):
    P$=MID(A+5,1)+M
    ID(A+1,1)
330 IF D=2;N$=MID(A
    +1,1)+MID(A+5,1
    ):P$=MID(A,1)+M
    ID(A+4,1)
340 IF D=3;N$=MID(A
    +5,1)+MID(A+4,1
    ):P$=MID(A+1,1)
    +MID(A,1)
350 IF A=1;$=N$+MID
    (3,2)+P$+MID(7)
    :RET
360 IF A=11;$=MID(1
    ,10)+N$+MID(13,
    2)+P$:RET
370 $=MID(1,A-1)+N$
    +MID(A+2,2)+P$+
    MID(A+6):RET
510 WAIT 30:FOR R=0
     TO 8:PRT CSR 1
    8-R;MID(19-R,1)
    ;CSR R;MID(1+R,
    1);
520 NEXT R:PRT MID(
    10,1):PRT "VER.
    ";D:WAIT 1E3:RE
    T
600 Z$="******":$=Z
    $+"QUADRIC"+Z$:
    GSB 510:$=E$+F$
    +G$+H$
620 GSB 150:IF $="A
    BCDEFGHIJKLMNOP
    " THEN 200
630 GOTO 620
800 $="<<<<<<QUADRI
    B>>>>>>":GSB 51
    0:INP "COMBINAI
    SON ",$
810 E$=MID(1,4):F$=
    MID(5,4):G$=MID
    (9,4):H$=MID(13
    ,4)
820 GSB 150:IF $="A
    BCDEFGHIJKLMNOP
    " THEN 200
840 IF M=200 THEN 6
    00
850 GOTO 820
```

CROC EN POMME

EXELVISION



Laisseriez-vous une gentille petite souris se faire dévorer par un vilain "ros minet".
Non ! Alors à vos joysticks.

Pierre Marie BERNEY

ERRATUM DU NUMERO 66 POUR LE PROGRAMME
EXELBLITZ
LA LIGNE 164 EST FAUSSE
164 DIM A$(17)

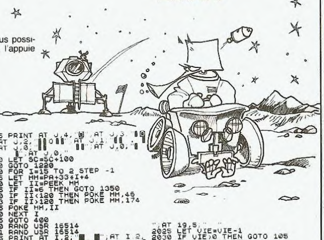
```
100 REM ********************
110 REM ****CROC-EN-POMME****
120 REM ********************
130 REM ECRIT PAR
140 REM PIERRE-MARIE BERNEZ
150 REM SUR EXL 100.
160 REM ********************
170 REM VEUILLEZ PATIENTER
180 REM ********************
190 DIM TA(20,40)
200 GOSUB 210 GOTO 290
210 CLS "RbB"
220 LOCATE (11,3)
230 CALL COLOR("0RLHIF")
240 PRINT "VVEEUUIILLLLEEZZ  PPAATTIIEENNTTEERR"
250 LOCATE (12,3)
260 PRINT "VVEEUUIILLLLEEZZ  PPAATTIIEENNTTEERR"
270 RETURN
280 REM ********************
290 REM DEFINITION DES CARACTERES
300 REM ********************
310 CALL CHAR(1,"66E7E7E718243C18DBE7")
320 CALL CHAR(2,"66E7E7E718243C183C3C")
330 CALL CHAR(3,"667E7EDBFFBDC37EFFE7")
340 CALL CHAR(4,"667E7EDBFFE7E77E3C3C")
350 CALL CHAR(5,"030418247EFFF3F37E3C")
360 CALL CHAR(6,"FFAAAAAA0000555555FF")
370 CALL CHAR(7,"0000FF55FFFFAAFF0000")
380 CALL CHAR(8,"66E7E7E718243CFFAAAA")
390 CALL CHAR(9,"66E7E7E718243CFF5553")
400 CALL CHAR(10,"FFC3C3C3FFFFC3C3C3FF")
410 REM ********************
420 REM DEFINITIONS DES SONS
430 REM ********************
440 S1$="077C312DD46D6F708213EC60072B58C10C66308211F4A0072D6841823E9316EAB6"
450 S2$="37BAD18D6E74A2139DE8443BDAD18E7634A319CD6846339AD18C6634A2118D68442D"
460 S3$="6A518B5AD4A21AD5AB4635AA518D4A54A21295A844294AD1FF"
470 R1$="0E683FC7031EF040043CE0010F78C00216B040042C60010F5840031AD08006FE"
480 T1$="0D7C8BAABAB602FC"
490 T2$="0D7C91B2BAB602FC"
500 BO$="A43624233C92B0C6D2F0344FCC5ACBDCCD2289EA120FE550BB254FAA93951A95"
510 MEM=50688 SH$=BO$ GOSUB 780
520 BN$="38A81815CE9C5C2FAB0DC36631BC18172E5B450F6A5CB86C1533A82A2277599C"
530 SH$=BN$ GOSUB 870
540 BJ$="E0C389D27609B23417363B259BCA9C95EDB46ABA0C5721DDEAA53345844AA9BA"
550 SH$=BJ$ GOSUB 870
560 BU$="325774A7A50CC6D5DCD2942AF2364AED9CEA609BD9E45168BD6A519525AEF7BA"
570 SH$=BU$ GOSUB 870
580 BR$="5585179B31C851325E6326AF46D964919ABC1A6393D96A72AECCC4569339B832"
590 SH$=BR$ GOSUB 870
600 BS$="51B965E6E82A446C25025863464008A508883AEDFF01"
610 SH$=BS$ GOSUB 870
620 BO$="2AF34A2C3D1BEB2C94458AAA7BDDD28E50EE824A5ABF6265198A1EFD2A59A122"
630 MEM=50888 SH$=BO$ GOSUB 780
640 BN$="B9354DA5A17BEB56256762698B4A1DA258448E715D50AE9CDAD074D6AABBC52C"
650 SH$=BN$ GOSUB 870
660 BJ$="D77A63AAE10B5799A3A76A8C39790E19EE3966A5A9B89B773002802E86009692"
670 SH$=BJ$ GOSUB 870
680 BU$="00815395AA500D0424A5D2B29CD4C43AE8AA4A52679D30ABAE5ECDB5C7ACB626"
690 SH$=BU$ GOSUB 870
700 BR$="33D51AB3BA165C4D7CCC68AB77B688D1ADAD4EC4344687260927ABB894EACC92"
710 SH$=BR$ GOSUB 870
720 BS$="647C56AA2A4EA1F185AE48A445D6479A24D212CF18E802EF2D2292A8F3A36267"
730 SH$=BS$ GOSUB 870
740 BT$="6BABCA0B464C3DC869EFFF01"
750 SH$=BT$ GOSUB 870
760 GOTO 1070
770 REM ********************
780 REM ROUTINE ASSEMBLEUR
790 REM ********************
800 RESTORE
810 FOR I=1 TO 11
820 READ SP CALL POKE(MEM,SP)
830 MEM=MEM+1
840 NEXT I
850 DATA 152,79,10,120,11,10,121,0,9,251,10
860 REM ********************
870 REM CODES HEXADECIMAUX EN CODES DECIMAUX
880 REM ********************
890 SH=LEN(SH$)
900 FOR I=1 TO SH STEP 2 RES=0
910 SR$=SEG$(SH$,I,1)
920 IF NUMERIC(SR$)=-1 THEN SR=VAL(SR$)
    ELSE GOSUB 1010
930 RES=SR*16 J=I+1
940 SR$=SEG$(SH$,J,1)
950 IF NUMERIC(SR$)=-1 THEN SR=VAL(SR$)
    ELSE GOSUB 1010
960 RES=RES+SR
970 CALL POKE(MEM,RES)
980 MEM=MEM+1
990 NEXT I
1000 RETURN
1010 IF SR$="A"THEN SR=10 RETURN
1020 IF SR$="B"THEN SR=11 RETURN
1030 IF SR$="C"THEN SR=12 RETURN
1040 IF SR$="D"THEN SR=13 RETURN
1050 IF SR$="E"THEN SR=14 RETURN
1060 IF SR$="F"THEN SR=15 RETURN
1070 REM ********************
1080 REM TITRE
1090 REM ********************
1100 CLS "YBB"
1110 CALL COLOR("0YBIF")
1120 FOR I=2 TO 39
1130 LOCATE (2,I) PRINT CHR$(35)
1140 LOCATE (3,I) PRINT CHR$(35)
1150 LOCATE (21,I) PRINT CHR$(35)
1160 LOCATE (20,I) PRINT CHR$(35)
1170 NEXT I
1180 FOR I=2 TO 21
1190 LOCATE (I,2) PRINT CHR$(35)
1200 LOCATE (I,3) PRINT CHR$(35)
1210 LOCATE (I,39) PRINT CHR$(35)
1220 LOCATE (I,38) PRINT CHR$(35)
1230 NEXT I
1240 CALL EXEC(50688)
1250 PAUSE 2
1260 CALL COLOR("0RLF")
1270 LOCATE (5,9)
1280 PRINT "JJEE  MM''AAPPPPEELLLLEE"
1290 CALL EXEC(50888)
1300 CALL COLOR("0GHLI")
1310 LOCATE (12,6)
1320 PRINT "CCRROOCC"
1330 LOCATE (13,6)
1340 PRINT "CCRROOCC"
1350 LOCATE (12,18)
1360 PRINT "EENN"
1370 LOCATE (13,18)
1380 PRINT "EENN"
1390 LOCATE (12,26)
1400 PRINT "PPOOMMMMEE"
1410 LOCATE (13,26)
1420 PRINT "PPOOMMMMEE"
1430 PAUSE 2
1440 CALL SPEECH("R,"&S1$&S2$&S3$)
1450 PAUSE 4
1460 CALL SPEECH("A,"&S1$&S2$&S3$)
1470 REM ********************
1480 REM REGLES
1490 REM ********************
1500 CLS "WBB"
1510 CALL COLOR("1WB")
1520 LOCATE (2,12)
1530 PRINT "CROC EN POMME"
1540 LOCATE (6,6)
1550 PRINT "VOUS ETES UNE SOURIS",CHR$(1)
1560 LOCATE (8,6)
1570 PRINT "UN GROS MINET ";CHR$(3);" VOUS POURSUIT."
1580 LOCATE (10,3)
1590 PRINT "LE BUT DU JEU EST DE MANGER LE PLUS "
1600 PRINT "DE POMMES POSSIBLES ";CHR$(5);" AVANT D'ETRE
    MANGE"
1610 PRINT "______________________________________"
1620 PRINT " LA SOURIS SE DEPLACE A L'AIDE DE LA "
1630 PRINT "MANETTE DE JEUX DONT LES POUSSOIRS DE "
1640 PRINT "TIR SONT ORANGES."
1650 PRINT "______________________________________"
1660 LOCATE (17,17)
1670 PRINT "POINTS"
1680 LOCATE (20,1)
1690 CALL COLOR("1RWF")
1700 PRINT CHR$(5);" 25 POINTS"
1710 LOCATE (20,15)
1720 CALL COLOR("1bWF")
1730 PRINT CHR$(5);" 50 POINTS"
1740 LOCATE (20,28)
1750 CALL COLOR("1MWF")
1760 PRINT CHR$(5);" 75 POINTS"
1770 LOCATE (22,10)
1780 CALL COLOR("1WB")
1790 PRINT "PIEGE  ",CHR$(6)
1800 PAUSE 6
1810 CALL SPEECH("R,"&S1$&S2$&S3$)
1820 PAUSE 4
1830 CALL SPEECH("A,"&S1$&S2$&S3$)
1840 REM ********************
1850 REM CHOIX
1860 REM ********************
1870 CLS "WBB"
1880 CALL COLOR("1WB")
1890 LOCATE (2,14)
1900 PRINT "CROC EN POMME"
1910 LOCATE (4,8)
1920 PRINT "DEGRE DE DIFFICULTES AU CHOIX"
1930 LOCATE (5,7)
1940 PRINT "------------------------------"
1950 LOCATE (8,1)
1960 PRINT "*VOULEZ-VOUS UN CADRE DANS LEQUEL VOTRE "
1970 PRINT "SOURIS NE POURRA PAS FUIRE.[O/N] "
1980 REP$=KEY$
1990 IF REP$<>"O"AND REP$<>"N"THEN 1980
2000 IF REP$="O"THEN 2050
2010 DIV=1
```

Suite page 27



JEEP LUNAIRE

ZX81



Que diriez-vous d'une balade en JEEP dans un milieu étranger parfaitement hostile. Heureusement que votre engin est bien armé... (la Jeep !)

Bruno PACCOUD

Mode d'emploi:
Créer une ligne 0 REM de 206 Octets et rentrez vos codes machines par GOTO 3000. Le but du jeu est de s'enfoncer le plus possible dans les défenses adverses. Après l'affichage du titre, l'appuie sur une touche quelconque démarre le jeu . Utilisez:
1 pour abattre le vaisseau du bas.
4 pour abattre le vaisseau du haut.
7 pour sauter.
0 pour tirer horizontalement.
En fin de partie, affichage du score et possibilité de rejouer.

```
ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES
CARACTERES EN VIDEO INVERSEE

LIGNE       CARACTERES

   5..."L"
  45..."....................."
  50..."."
 520..."( )"
1255..."O  O"
1355..."  .."
1805..."BONUS"
2230..."  VOULEZ-VOUS REJOUER ?
      (O/N)"
1420..."V"

1 128 22 42 12 64 126 119
35 126 129 254 246 32 248 16
247 201 42 12 64 235 42 12
64 27 217 6 22 217 19 19
35 35 1 31 0 26 237 176
18 217 16 241 217 201 128 1
128 5 132 128 128 128 128 128
128 128 128 128 128 0 0 2
128 128 128 128 128 128 128 128
128 128 128 128 128 128 128 0
2 0 133 128 128 128 128 128
128 128 128 128 128 0 128 0
128 128 128 5 128 128 128 128
128 128 128 5 128 128 128 0
130 5 133 134 6 7 131 132
2 5 128 128 128 0 0 135
130 131 132 5 131 128 2 4
7 131 132 5 128 128 128 0
128 5 133 133 5 5 128 133
133 4 128 128 128 0 128 128
7 131 133 5 128 128 133 128
5 128 133 5 128 128 128 0
128 5 133 6 134 130 3 129
133 5 128 128 128 0 128 128
130 3 2 130 3 129 133 128
130 3 129 5 128 128
```

```
   0 REM "-EΣRND PLOT 4 SAVE (
RUN TAN EΣRND FOR EΣRND. OR - O
R <<77 3 , GOSUB  > OR ( LET OR
TAN Moon Patrol
   5 SAVE "MOON-PATRO "
   8 RAND
   9 LET PA=PEEK 16398+256*PEEK
16399
  10 GOSUB 45
  15 FOR I=0 TO 31
  20 PRINT AT 2,I;CHR$ PEEK (165
60+I);AT 3,I;CHR$ PEEK (16592+I)
;AT 4,I;CHR$ PEEK (16624+I);AT 5
,I;CHR$ PEEK (16656+I);AT 6,I;CH
R$ PEEK (16688+I)
  30 NEXT I
  35 IF INKEY$="" THEN GOTO 35
  40 GOTO 65
  45 PRINT "
  50 PRINT "
  55 PRINT AT 19,0;"
  60 RETURN
  65 LET A=16
  68 LET X=0
  70 LET SB=0
  75 LET SC=0
  78 LET VIE=3
  80 LET B=0
  85 LET TIR=0
  86 LET XX=28
  87 LET YY=4
  88 LET Y=.15
  90 CLS
  95 GOSUB 45
  98 LET K=1
  99 LET L=K
 100 LET TIR=0+(INKEY$="0")
 105 GOTO 110+890*(TIR=1)
 110 LET V=RND/2
 115 IF V<.1 THEN GOSUB 1400
 300 GOTO 400+800*(INKEY$="1")+9
00*(INKEY$="4")
 470 PRINT AT YY,XX;"  "
 475 IF YY<3 OR YY>6 THEN LET K=
-K
 480 LET YY=YY+K
 486 IF XX<2 OR XX>28 THEN LET L
=-L
 489 LET XX=XX+L
 490 PRINT AT A,4;" ";TAB 3;"
 ";TAB 4;"  "
 495 LET A=16
 500 RAND USR 16532
 505 IF INKEY$="7" THEN LET A=15
 510 PRINT AT A,4;" ";TAB 3;"
 ";TAB 4;"000"
 515 LET SB=SB+1
 520 PRINT AT YY,XX;"  "
 555 IF PEEK (PA+633)<>8 AND A=1
6 THEN GOTO 2000
 665 IF X>Y THEN GOSUB 1800
 670 GOTO 800+200*(TIR=1)
 850 LET OB=PEEK (PA+569)
 900 LET CO=A*33+6
 905 IF PEEK (PA+CO)+OB<>0 THEN
GOTO 2000
 985 LET X=X+.001
 995 GOTO 100
1000 LET PB=PA+571+6
1010 IF PEEK PB<>0 THEN GOTO 110
0
1015 PRINT AT 17,B+10,"...";AT 1
7,B+7;"
1020 LET B=B+2
1025 IF B=18 THEN GOTO 1050
1030 GOTO 110
1050 PRINT AT 17,B+7;"
1055 LET B=0
1060 LET TIR=0
1065 GOTO 110
1115 PRINT AT 16,B+9,"     ";TAB
B+8;"      ";TAB B+7;"
1120 LET SC=SC+25
1125 GOTO 1050
1150 LET R=RND
1155 IF R>.5 THEN PRINT AT 16,28
;"  ";TAB 27;"   ";TAB 26;"
1160 IF R<=.5 THEN PRINT AT 16,2
7;"  ";TAB 27;"   ";TAB 26;"
1165 RETURN
1200 FOR J=15 TO 13 STEP -1
1205 IF PEEK (PA+33*J+4)<>0 THEN
 GOTO 1250
1215 POKE PA+33*J+4,46
1217 POKE PA+33*J+4,0
1220 NEXT J
1225 GOTO 400
1255 PRINT AT J,4;" ";AT J,3;"
 ";AT J,2;" O ";AT J,1;"  ."
 ";AT J,0;"   ";AT J,0;"
 ";AT J,0;"
1260 LET SC=SC+100
1270 GOTO 1220
1300 FOR I=15 TO 2 STEP -1
1305 LET HH=PA+33*I+4
1310 LET II=PEEK HH
1315 IF II=6 THEN GOTO 1350
1320 IF II<120 THEN POKE HH,46
1323 IF II>120 THEN POKE HH,174
1325 POKE HH,II
1330 NEXT I
1335 GOTO 400
1350 RAND USR 16514
1351 RAND USR 16514
1355 PRINT AT I,2;"   ";AT I,2;
"   ";AT I,1;"  ..  ";AT I,0;"
   ";AT I,0;"     ";AT I,0;
1365 LET SC=SC+175
1370 LET XX=28
1372 LET L=-L
1375 GOTO 1330
1400 IF V>.08 THEN GOSUB 1150
1410 IF V<X/2 AND V>X/4 THEN PRI
NT AT 13,26;"  "
1420 IF RND>1.08-X THEN PRINT AT
 15,28;"  "
1450 RETURN
1800 FOR I=0 TO 10
1805 PRINT AT 19,0;"
BONUS
1810 PRINT AT 19,0;"
BONUS
1815 NEXT I
1820 PRINT AT 19,0;"
1825 LET X=Y-.02
1830 LET SC=SC+100
1835 LET Y=Y+.08
1840 RETURN
2000 FOR I=1 TO 6
2001 RAND USR 16514
2002 NEXT I
2004 PRINT AT A,4;" ";AT A+1,3;"
 ";AT A+2,4;"
2005 PRINT AT 15,4;" ";AT 16,3;"
 ";AT 17,4;"  ";AT 18,3;"00 "
";AT 19,5;"0"
2010 FOR I=1 TO 7
2015 NEXT I
2020 PRINT AT 15,4;" ";AT 16,3;"
 ";AT 17,4;"  ";AT 18,3;"
";AT 19,5;"  "
2025 LET VIE=VIE-1
2030 IF VIE>0 THEN GOTO 105
2100 FOR I=1 TO 15
2105 PLOT 8+I,8+I
2110 PLOT 8,9+I
2115 PLOT 6+I,8+I
2120 PLOT 8-I,7+I
2125 UNPLOT 8,9+I
2135 UNPLOT 6+I,8+I
2140 UNPLOT 8-I,7+I
2145 UNPLOT 8+I,8+I
2150 NEXT I
2155 FOR U=0 TO 50
2160 NEXT U
2200 PRINT AT 0,0;"           MOO
N-PATROL
2205 FOR I=0 TO 20
2210 NEXT I
2215 PRINT AT 1,2;"
2220 PRINT AT 1,2;"VOTRE SCORE E
ST -> ";SB+SC
2225 IF INKEY$="" THEN GOTO 2225
2230 PRINT AT 1,1;" VOULEZ-VOUS
REJOUER ? (O/N)"
2235 IF INKEY$="N" THEN NEW
2240 IF INKEY$<>"O" THEN GOTO 22
35
2245 CLS
2250 RUN 6
3000 FOR I=16514 TO 16719
3010 INPUT A
3020 POKE I,A
3030 SCROLL
3040 PRINT I,A
3050 NEXT I
```

MARS LANDING

MSX

Calme et habileté sont de rigueur pour ce sport très particulier qu'est l'atterrissage en moindre apesanteur. Ajouter à cela, un terrain plus qu'accidenté, vous imaginez la prouesse...

Roland MORLA

Les 3 flèches LFH ↓ ← → ou la poignée permettent de diriger votre vaisseau. Le but du jeu est de se poser sur les zones plates en arrivant avec une vitesse maximum dépendant du niveau de difficulté.
Vous disposez au départ de 9999 unités de fuel et de 3 vaisseaux.
Après un CRASH tapez une touche pour obtenir un nouveau vaisseau. En fin de partie, tapez 1, 2, 3 ou 4 suivant le niveau choisi pour la partie suivante.

Mode d'emploi:
En page de présentation, les touches fléchées vous permettent de changer le niveau et de choisir entre le STICK(1) ou le contrôle au clavier.

```
10 '
20 '
30 '          MARS LANDING
40 '
50 '
60 ' PROGRAMME GRAPHIQUE D'ALUNISS
AGE              SUR MSX
70 '
80 '          PAR ROLAND MORLA
90 '
100 '
110 DEFINT A-Z:'DES ENTIERS PUR AL
LER PLUS VITE
120 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
130 S=0:X!=0:Y!=0:VY=0:VX=0:G=0:X=
0:Y=0:C=0:E=0:C1=0
140 ONINTERVAL=100 GOSUB 190:'DOSUB
 870
150 GOSUB 1360
160 C=9999:C1=C:SC=0:INTERVALON:GO
SUB 200:SC$="0000":SM=1
170 GOSUB 810:GOTO 210
180 'AFFICHAGE PERIODIQUE DU NIVEA
U DU FUEL
190 IFC=C1THENRETURN
200 COLOR5:PSET(205,55),5:PRINT#1,
C1:C1=C:COLOR15:PSET(205,55),5:PRI
NT#1,C:RETURN
210 NV=4
220 INTERVAL OFF:COLOR15:IF NV=4TH
EN BM$="BM225,110":PRINT#1,NV-1
230 BM$="BM225,110":COLOR5:PRINT#1
,NV
240 IF C<=0 THEN NV=0ELSE NV=NV-1
250 BM$="BM225,110":COLOR15:PRINT#
1,NV
260 INTERVAL ON
270 IF NV=0 THEN 2010
280 IF C<=0 THEN 2010
290 X=800:Y=100
300 VX=10:VY=10
310 IF ND<20 THEN VX=30:VY=30
320 '
330 '
340 'BOUCLE PRICIPALE
350 '
360 '
370 S=STICK(E):PUTSPRITE10,(X,209)
:IFC(0THENC=0:GOTO420
380 IFS\3ANDS<5THENVX=VX+1:C=C-1:S
OUND13,15
390 IFS>5THENVX=VX-1:C=C-1:SOUND13
,15
400 IFS<\3ANDS<2ANDS>8THEN420
410 VY=VY-5:C=C-5:S=-1:SOUND13,15
420 VY=VY+G:X=X+VX:Y=Y+VY:X1=X/50:
Y1=Y/50:IFS=-1THENPUTSPRITE10,(X1,
Y1+8),11,1
430 PUTSPRITE1,(X1,Y1),15,26:IFS=-
1THENPUTSPRITE10,(X1,Y1+8),8,3
440 IFX>1000OORX<OORY(=0THEN290
450 '
460 'LE LEM A-T-IL TOUCHE LE SOL ?
470 '
480 IFPOINT(X1+7,Y1+8)<>14ANDPOINT
(X1,Y1+8)<>14ANDPOINT(X1+3,Y1+8)<>
14THEN370
490 '
500 'SI OUI,EST-CE SUR UNE ZONE D'
ATTERISSAGE ?
510 '
520 IF X1>=40 AND X1<=57 AND Y1=16
3 THENS1=10:GOTO630
530 IF X1>=80 AND X1<=90 AND Y1=13
5THENS1=30:GOTO 630
540 IF X1>=119AND X1<=130AND Y1=16
9 THENS1=20:GOTO 630
550 IF X1>=153AND X1<=157AND Y1=16
4 THENS1=100:GOTO630
560 '
570 'NON! C'EST LE CHRASH
580 '
590 GOSUB 2260:GOTO 220
600 '
610 'ON EST BIEN SUR UNE ZONE D'AT
TERISSAGE,MAIS IL FAUT TESTER LA V
ITESSE D'IMPACT
620 '
630 IFSGR(VX*VX+VY*VY)>ND THENGOSUB
2260:GOTO220
640 '
650 'ATTERISSAGE REUSSI,ON MET LE
SCORE A JOUR
660 '
670 PUT SPRITE 10,(X,209)
680 INTERVAL OFF
690 COLOR S:DRAW "BM213,20";PRINT#
1,SC$
700 SC=SC+S1:IF SC>9999THEN SC=999
9
710 IF SC>=1000THEN SC$=RIGHT$(STR
$(SC),LEN(STR$(SC))-1):GOTO 740
720 IF SC>=100THEN SC$="0"+RIGHT$(
STR$(SC),LEN(STR$(SC))-1):GOTO740
730 IF SC>=10THEN SC$="00"+RIGHT$(
STR$(SC),LEN(STR$(SC))-1)
740 COLOR15:DRAW "BM213,20";PRINT#
1,SC$:IF SC>=1000#SM THEN C=C+2000
:SM=SM+1
750 IF C>9999THENC=9999
760 SOUND7,&B111000:PLAY "O4L64CDE
FGAB"
770 FOR I=1 TO900:NEXTI:GOSUB810:I
NTERVAL ON:GOTO 290
780 '
790 'INITIALISATION DU GENERATEUR
DE BRUIT
800 '
810 SOUND 11,99:SOUND 12,1:SOUND 6
,100:SOUND 7,0:SOUND 10,16:RETURN
820 '
830 '
840 'PRESENTATION
850 '
860 '
870 CLS:KEY OFF
880 SCREEN 0:COLOR15,8,8
890 LOCATE 12,2,0
900 PRINT"MARS LANDING"
910 LOCATE10,5:X=11:C=1
920 PRINT"Par Roland Morla"
930 LOCATE 3,15:PRINT"NIVEAU DE DI
FFICULTE":LOCATE 34,15:PRINTX:LOCA
TE 30,15:PRINT"->"
940 LOCATE 3,18:A$="C"
950 PRINT"CLAVIER OU POIGNEE":LOCA
TE35,18:PRINTA$
960 S1=INKEY$
970 IF SC$<>CHR$(30)THEN 1020
980 C=C+1:IF C>2 THEN C=1
990 IF C=1 THEN LOCATE 30,18:PRINT
" ":LOCATE 30,18:PRINT"->"
1000 IF C=2 THEN LOCATE 30,15:PRIN
T" ":LOCATE 30,18:PRINT"->"
1010 GOTO 960
1020 IF SC$<>CHR$(31)THEN 1070
1030 C=C-1:IF C<1 THEN C=2
1040 IF C=1 THEN LOCATE 30,18:PRIN
T" ":LOCATE 30,15:PRINT"->"
1050 IF C=2 THEN LOCATE 30,15:PRIN
T" ":LOCATE 30,18:PRINT"->"
1060 GOTO 960
1070 IF SC$=CHR$(28) THEN 1110
1080 IF SC$=CHR$(29) THEN 1160
1090 IF SC$=CHR$(13) THEN 1210
1100 GOTO 960
1110 IFC>1 THEN1140
1120 X=X+1:IF X>4 THEN X=1
1130 LOCATE 30,18:PRINT" ":LOCATE
 30,15:PRINT"->":LOCATE 34,15:PRIN
T:GOTO 960
1140 IF C=2 THEN IF A$="C" THEN A$
="P" ELSE A$="C"
1150 LOCATE 30,15:PRINT" ":LOCATE
 30,18:PRINT"->":LOCATE 35,18:PRIN
TA$:GOTO 960
1160 IFC<>1 THEN1140
1170 X=X-1:IF X<1 THEN X=4
1180 LOCATE 30,18:PRINT" ":LOCATE
 30,15:PRINT"->":LOCATE 34,15:PRIN
T:GOTO 960
1190 IF C=2 THEN IF A$="C" THEN A$
="P" ELSE A$="C"
1200 LOCATE 30,15:PRINT" ":LOCATE
 30,18:PRINT"->":LOCATE 35,18:PRIN
TA$:GOTO 960
1210 IF A$="C" THEN E=0ELSE E=1
1220 A$=""
1230 '
1240 'LA GRAVITE ET LA VITESSE D'I
MPACT MAX'MUM DEPENDENT DU NIVEAU
DE JEU
1250 '
1260 IF X=1THEN ND=30:G=1
1270 IF X=2 THEN ND=20:G=1
1280 IF X=3 THEN ND=15:G=2
1290 IF X=4 THEN ND=15:G=3
1300 RETURN
1310 '
1320 '
1330 'DESSIN DU FOND
1340 '
1350 '
1360 COLOR 15,1,1
1370 SCREEN 2,0,0
1380 GOSUB 2160
1390 SPRITE$(2)=A$
1400 SPRITE$(2)=A$
1410 LINE (201,0)-(201,191),5
1420 PAINT(210,0),5
1430 LINE (200,0)-(200,191),15
1440 LINE (199,0)-(199,191),15
1450 LINE (199,0)-(255,0),15:LINE(
199,1)-(255,1),15
1460 LINE (199,191)-(255,191),15:L
INE(199,190)-(255,190),15
1470 LINE (255,2)-(255,189),5:LINE
(254,2)-(254,189),15
1480 '
1490 'DESSIN DES ETOILES
1500 '
1510 FOR N=1 TO 130
1520 X=RND(1)*195:Y=RND(1)*160
1530 PSET (X,Y),11:NEXT
1540 '
1550 ' DESSIN DES PLANETES
1560 '
1570 R!=3.1415926#/180
1580 CIRCLE (150,30),15,8
1590 PAINT (150,30),8
1600 CIRCLE (40,80),10,11,R!*100,R
!*265,1
1610 CIRCLE (50,80),15,11,R!*140,R
!*225,1
1620 PAINT (33,80),11
1630 DRAW "BM210,10":PRINT#1,"Scor
e"
1640 DRAW "BM213,40":PRINT#1,"Fuel
"
1650 DRAW "BM213,20":PRINT#1,"0000
"
1660 DRAW "BM206,75":PRINT#1,"Nive
au"!
1670 COLOR 14
1680 LINE (0,130)-(5,140)
1690 FOR I=1 TO 60
1700 READ X,Y
1710 LINE -STEP(X,Y)
1720 NEXT
1730 LINE-STEP(0,100)
1740 PAINT (180,179),14
1750 PAINT (30,170),14
1760 COLOR15
1770 LINE (199,90)-(199,191),15
1780 COLOR4
1790 DRAW "BM37,175":PRINT#1,10
1800 DRAW "BM76,148":PRINT#1,30
1810 DRAW "BM112,162":PRINT#1,20
1820 DRAW "BM141,175":PRINT#1,100
1830 FORJ=4TO7
1840 A$="":GOSUB 2160:SPRITE$(J)=A
$
1850 NEXT
1860 PUT SPRITE 2,(215,109),15,2
1870 A$="":GOSUB 2160:SPRITE$(3)=A
$
1880 PSET (144,152),1:PSET(145,120
),1:PSET (72,151),1
1890 COLOR 15
1900 DRAW "BM215,90"
1910 IF G=3 THEN PRINT#1,4
1920 IF G=2 THEN PRINT#1,3
1930 IF ND=30 THEN PRINT#1,1
1940 IF ND=20 THEN PRINT#1,2
1950 RETURN
1960 '
1970 '
1980 'FIN DU JEU
1990 '
2000 '
2010 INTERVAL OFF
2020 COLOR 8:DRAW "BM213,160":PRIN
T#1,"GAME"
2030 COLOR8: DRAW "BM213,170":PRIN
T#1,"OVER"
2040 X$=INPUT$(1):IF X$<>"1"ANDX$<
>"2"AND X$<>"3"AND X$<>"4"THEN 204
0
2050 COLOR5:DRAW"BM213,160":PRINT#
1,"GAME":COLOR5:DRAW"BM213,170":PR
INT#1,"OVER"
2060 COLOR5:DRAW"BM205,55":PRINT#1
,C1
2070 X=VAL(X$):GOSUB 1900:GOSUB 12
60:COLOR15:GOSUB 1900
2080 COLOR5:DRAW "BM213,20":PRINT#
1,SC$
2090 COLOR15:DRAW"BM213,20":PRINT#
1,"0000"
2100 GOTO 160
2110 '
2120 '
2130 'INITIALISATION DES SPRITES
2140 '
2150 '
2160 FOR N=1TO8
2170 READ X$
2180 A$=A$+CHR$(VAL("&B"+X$))
2190 NEXT N
2200 RETURN
2210 '
2220 '
2230 'DESSIN DE L'EXPLOSION
2240 '
2250 '
2260 INTERVAL OFF
2270 PUT SPRITE1,(X1,209):PUTSPRIT
E10,(X1,209)
2280 SOUND 12,40:SOUND6,240:SOUND
13,9
2290 FOR J=1TO 20
2300 PUT SPRITE27,(X1,Y1),8,4
2310 PUT SPRITE 28,(X1,Y1+8),11,5
2320 PUT SPRITE 29,(X1+8,Y1)-11,6
2330 PUT SPRITE 30,(X1+8,Y1+8),8,7
2340 FOR I=1TO10:NEXT
2350 PUT SPRITE 31,(X1,Y1+8),8,5
2360 PUT SPRITE 29,(X1+8,Y1),8,6
2370 PUT SPRITE 30,(X1+8,Y1+8),11,
7
2380 PUT SPRITE27,(X1,Y1),11,4
2390 FOR I=1TO10:NEXT
2400 NEXT
2410 FOR I=27TO30
2420 PUT SPRITE1,(X1,209):NEXT
2430 FORI=1TO 20:NEXT
2440 SOUND 7,&B111000
2450 PLAY "L64T1O2RC64CR64C64R64CR
64BBR64BR64CR64C#R64C#R64B0R64C"
2460 IF NV<>1THENAX$=INPUT$(1)
2470 FORI=1TO1600:NEXTI:GOSUB 810
2480 INTERVAL ON
2490 RETURN
2500 '
2510 '
2520 'SPRITE DU LEM
2530 '
2540 '
2550 DATA 00111000
2560 DATA 01101100
2570 DATA 01010100
2580 DATA 01111100
2590 DATA 01010100
2600 DATA 11010010
2610 DATA 10010010
2620 DATA 00000000
2630 '
2640 '
2650 'DATA DU TERRAIN
2660 '
2670 '
2680 DATA 2,2,4,-4,3,7,1,6,2,1,1,2
,2,0,6,6,0,-7,2,8,3,-3,7,2,9,5,2,2
,24,0,1,-4
2690 DATA 2,7,8,-21,0,4,5,-19,1,5,
16,0,1,-2,1,2,3,-6
2700 DATA 5,23,1,-5,1,9,2,2,2,5,1,
4,6,2,17,0,1,4,4,-8,4,-12,1,2,0,-4
5,1,0,0,45,0,-45,1,0,0,45,0,-45,2,
38,0,4,1,4,1,2,0,6,12,0,1,-2,0,-7,
1,3,3,-9
2710 DATA 5,-4,4,-17,5,-25,5,-25,4
,-10,6,15
2720 '
2730 '
2740 'SPRITES DE L'EXPLOSION
2750 '
2760 '
2770 DATA 00000000
2780 DATA 00000001
2790 DATA 00000010
2800 DATA 00000010
2810 DATA 01000110
2820 DATA 01110110
2830 DATA 00011111
2840 DATA 00001111
2850 '
2860 DATA 00001111
2870 DATA 00010111
2880 DATA 00100111
2890 DATA 01001101
2900 DATA 10001000
2910 DATA 00001000
2920 DATA 00010000
2930 DATA 00000000
2940 '
2950 DATA 00000010
2960 DATA 00000100
2970 DATA 00001000
2980 DATA 00110000
2990 DATA 01100000
3000 DATA 11000000
3010 DATA 11000000
3020 DATA 10000011
```

Suite page 23

BIDOUILLE GRENOUILLE

Janine était désespérée. Après lui avoir déclaré sa flamme quinze jours auparavant, et être parvenu à ses fins ô combien honteuses, Luigi l'avait délaissée comme si elle n'avait jamais existé pour lui. Certes, son nez n'était pas des plus droits, bien sûr, ses robes ne venaient pas des tailleurs les plus réputés, mais était-ce une raison pour que Luigi se borne à l'utiliser pour son égoïste plaisir personnel? Les images du peu de temps qu'elle avait passé avec lui défilaient dans sa tête. Quelle erreur n'avait-elle pas fait en lui donnant, dans toute sa naïveté, les solutions des quatres premières énigmes d'Euréka! Mais il était si beau, dans son costume d'ange Noir, cette fameuse nuit... Elle lui avait dit que pour accéder au cinquième jeu, le cri poussé par le petit dinosaure est "Meep meep", que le nom de l'empereur Romain est "Neron", que le nom du sire félon neveu du roi Arthur est "Mordred" et que le titre du disque est "Anvil chorus". Elle lui avait même noté sur un coin de nappe de son écriture menue les détails suivants:
"Grâce à ces noms, mon amour, tu pourras entrer dans l'aventure Caraïbes. Je peux même te donner certains conseils pour bien démarrer le jeu: dans l'avion, "prendre parachute" puis "sauter". Puis, sur la falaise, "bas", et tu trouveras le coutelas, le doublon et le crâne. Pour tuer la panthère, il suffit de "tuer panthère". N'oublie pas de "porter casquette" qui est dans la tour de contrôle. Pour passer la haute clôture électrifiée, "utiliser parachute" et "haut". Il faut ensuite "lancer carcasse" de la panthère dans la piscine, puis "bas". Pour entrer dans la maison, "utiliser ruban". Dans la forêt luxuriante, fais "examiner pyramide", puis une fois à l'intérieur, surtout, ne prends pas le diamant! Fais "examiner statue", et contente-toi de la prendre. Note aussi que dans la troisième aventure, il y a une faute d'orthographe: il ne faut pas écrire "carotte" mais "carrotte".
Luigi avait empoché le papier sans mot dire. Il paraissait tourmenté, ce soir-là, et de plus il semblait un peu trop attiré au goût de Janine par une blonde plantureuse qui lui jetait des regards salaces à trois tables de la leur.
Le lendemain, c'était la rupture. Deux lettres étaient parvenues à Janine: l'une lui annonçant le départ de Luigi pour Mexico avec Barbara, sa rivale de toujours, et l'autre qui semblait être une erreur. Elle était adressée à un certain Eric Marteau.
"Cher Eric,
J'ai des bidouilles pour ton Spectrum. N'as-tu jamais rêvé de recopier ce superbe simulateur de vol, "Fighter pilot"? Eh bien, tiens-toi bien et ouvre grand tes yeux, car j'ai une manière fiable à 100% pour le copier de ton Spectrum préféré à ton magnétophone préféré.
Mets l'original dans ton magnéto et charge le programme. Il doit apparaître: "Program: FP". Dès que cette inscription s'efface, appuie assez longtemps sur Break, prends une cassette vierge et fais "Save "FP" line 0". N'oublie pas de mettre ton magnétophone en marche. Ceci fait, sans rembobiner la cassette, insère l'original, fais Run et mets le magnéto en lecture. Le programme suivant doit charger. Ouvre bien tes oreilles et guette un sifflement continu bien distinct du bruit normal en provenance de l'ordinateur. Si il dure plus de 4 ou 5 secondes, fais un Break vigoureux, stoppe la cassette, remets la tienne en enregistrement et fais Run. Même si rien n'apparaît sur l'écran, ton programme sera sauvegardé.
Dernière chose: dans le programme anti-café d'Hebdogiciel numéro 65, deux lignes étaient erronées. Les voici:

```
130 IF TYPE=1 OR TYPE=2 THEN
PRINT INVERSE 1;"VARIABLES :"
;:PRINT"  ";CHR$(PEEK(IX+14)
-32-64*PEEK(IX+14)=192))+("$"
AND TYPE=2):GO TO 160
200 GO TO 50
```



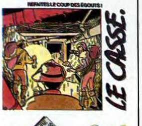
En ce qui me concerne, je t'avais confié mon intention de laisser tomber Janine une fois qu'elle m'aurait donné la solution de Euréka, c'est fait: je lui ai envoyé une lettre de rupture, en lui disant que je partais au Mexique. C'est faux, bien entendu, j'habite toujours à Ménilmontant et si tu n'arrives pas à me joindre, tu peux me laisser un message à Pépé Louis, il me transmettra."
Janine connaissait bien Pépé Louis, puisqu'il avait eu l'occasion de la tirer d'affaire dans l'histoire du gang des machines à laver (1). Aussitôt, elle se précipita chez lui pour lui extorquer l'adresse de Luigi.
Arrivée chez lui, elle l'assaillit de questions.
"Où est Luigi? L'as-tu vu récemment? Pourquoi ne m'a-t-il pas avoué qu'il restait en France? Suis-je vraiment si laide que ça? Comment puis-je le joindre?
- Je ne sais pas, non, je ne sais pas, oui, je ne sais pas. D'autres questions? - Tu ne peux vraiment rien me dire à propos de Luigi, Pépé Louis? - Si, je peux te montrer la dernière lettre qu'il m'a envoyée. Je ne sais pas si cela pourra t'aider..."
Elle saisit l'enveloppe et s'enfuit en courant. Le coeur battant, elle courut se réfugier dans le square le plus proche, s'assit sur un banc et commença à lire la lettre.

"Cher Pépé Louis,
Tu m'as confié ton intention de t'acheter un modem 300 bauds. Si tu le fais, voici quelques numéros qui peuvent t'être utiles: le (1) 531 57 25 et le (1) 565 10 09 sont deux serveurs privés, dont le service est gratuit mais pas la taxe: n'appelle que de Paris ou de sa région... En attendant, puisque tu es toujours sur Minitel malgré tout, essaye sur le 614 91 66 de taper ✱ 137000712, login D019, password 1984. Cela vient de KGB Rennes, aussi ne le diffuse pas. Si tu veux utiliser une messagerie semblable à STEL, mais bien moins occupée, va sur le 615 91 77 et tape "ESTELLE". Le fonctionnement en est très similaire. Je te laisse, je dois résoudre quelques problèmes avec Janine et Barbara." Janine éclata en larmes.

Plusieurs mois plus tard, Janine s'est fait refaire le visage. Luigi est tombé amoureux d'elle, et a l'intention de fonder un foyer. Barbara continue ses sombres complots, et Pépé Louis soigne tristement sa goutte. La semaine prochaine, une nouvelle aventure: "Catherine est amoureuse de Roberto qui la délaisse pour Sandra, mais tout s'arrange grâce à Pépé Louis".

(1) cf. "Pépé Louis contre le gang des puces", Shift éditions, 1985.

LE CASSE NE CASSE PAS DES BRIQUES



Edité par Vifi-Nathan, LE CASSE, logiciel d'aventure pour Apple est nul. Vous allez encore dire que nous sommes des pourris et que nous ne savons dire que du mal des nouveaux produits. Pourtant, pour celui-là au moins, la discussion n'est pas possible: écrit en Basic, la programmation est si mauvaise qu'il faut plusieurs secondes pour analyser les messages que vous entrez à l'écran et qu'il faut ensuite que le programme aille chercher les réponses sur le disque, une catastrophe ! Il faut de plus entrer vos questions en commençant obligatoirement vos phrases par le mot "Je", sinon votre Apple ne comprend rien. Nul, je vous dis ! Et pour prouver que nous ne racontons pas n'importe quoi voici un petit échantillon du listing déplombé, vous y remarquerez les premières lignes qui ne comprennent effectivement que ce qui commence par "Je" et les lignes 562 et suivantes qui gèrent les injures que vous ne pouvez pas ne pas lancer à ce programme merdique.

```
    W$ =
  - 0:V = 0
 20 PRINT
525  IF  LEFT$ (A$,1) < > " " THEN 5
530  IF  LEN (A$) = 1 THEN 500
535 A$ =  MID$ (A$,2): GOTO 525
540  IF  RIGHT$ (A$,1) <  > " " THEN 555
545  IF  LEN (A$) = 1 THEN 500
550 A$ =  LEFT$ (A$, LEN (A$) - 1): GOTO 540
555  IF  LEN (A$) = 1 THEN 920
556  IF  LEFT$ (A$,7) = "J'ECRIS" THEN 56000
557  IF  LEFT$ (A$,8) = "JE SAUVE" THEN 53000
558  IF  LEFT$ (A$,11) = "JE RAPPELLE" THEN 53010
559  IF  LEFT$ (A$ + " ",9) = "JE MONTE " THEN 27000
560  IF  LEFT$ (A$,1) = "J" THEN 570
561  IF A$ = "INV" OR A$ = "INVENTAIRE" THEN 1000
562  IF A$ = "MERDE" OR A$ = "PUTAIN" OR A$ = "ENCULE" OR A$
   A$ = "BITE" OR A$ = "CON" THEN  GOSUB 65:M = 62: GOTO 6
563  IF A$ = "FUCK" OR A$ = "PISS" OR A$ = "DAMN" OR A$ = "FUCK
   A$ = "FUCK YOU" OR A$ = "SHIT" THEN  GOSUB 65:M = 63: GOTO 6
570  FOR I =  LEN (A$) TO 2 STEP  - 1:Z$ =  MID$ (A$,I  IF
   Z$ = "'") AND  MID$ (A$,I - 1,1) = Z$ THEN A$ -
     (A$,I + 1)
       = A$: FOR   1 TO VE    EF
```

J' VAIS VOUS CUISINER MOI !

Ordicuisine ne recule devant rien: alors que la majorité des cuisinistes (vous savez ces gens étranges qui vous vendent une cuisine en deux minutes et 100.000 francs) reprennent leur billes, ils proposent un logiciel fantastique: en trente minutes vous avez un devis, des plans, des coupes, des élévations et des vues perspectives de votre future cuisine. Léonard Il tourne sur IBM PC, avec un écran graphique, une imprimante et une table traçante. Si vous voulez devenir le cuisiniste à la mode, il vous suffit donc de signer un chèque de vingt quatre briques à Ordicuisine. Ca coûte la peau des fesses d'être de son temps !



OMNI-BOT VOUS SERT LE PETIT DEJ

Les robots de compagnie envahissent les appartements des américains à la vitesse du cheval au galop. La France, comme à l'habitude



récolte avec du retard certains de ces produits. Ainsi Omni-bot de TOMY franchit l'Atlantique ce trimestre. Son principe de programmation est particulièrement simple et original: dans son ventre vous trouvez un lecteur de cassettes standard et dans votre main un télécommande. La programmation se déroule de la façon suivante: vous mettez le magnéto en position d'enregistrement et grâce à la télécommande vous lui faites exécuter les mouvements que vous désirez. Votre robot enregistre la séquence de mouvements et pourra dorénavant la reproduire. Sur une cassette, vous arriverez à entrer sept programmes différents et par la voix vous lui direz de choisir celui que vous désirez voir accomplir. J'oubliais ! Il peut lui aussi parler pour vous tenir compagnie ou pour



chanter une ber
petit dernier (er
heureusement).

LE 1541 ET LA BIDOUILLE

Je vous avais déjà parlé des livres de Micro Application. Du DOS du 1541 au fin fond de la mémoire de l'Atari 800 en passant par le basic de l'Amstrad, vous pouvez découvrir sans risques des mines de références. Pour l'instant, c'est en référence à l'ouvrage "le livre du lecteur de disquette 1541" que je reprends la plume. En effet, M.A. diffuse une disquette, "les programmes du livre du lecteur de disquettes 1541", contenant (vous vous en doutez) les programmes utilitaires publiés dans le livre sus-cité. Tous les flemmards du clavier profiterons dorénavant de bons outils (éditeur de secteur, modification du DOS...) pour bidouiller directement sur les disquettes. Elle est malheureusement réservée aux possesseurs du livre (180 fr) au prix de 150 francs, vous devrez en effet



envoyer la page détachable contenue dans le livre pour recevoir la disquette.

DELTA AU SERVICE DES BRA

DELTA est un tout nouvel appareil capable de lire n'importe quel document, texte ou livre et de le traduire en braille sur une barrette tactile. L'utilisation est extrêmement simple: on déplace une micro-caméra sur le texte et la traduction est instantanée. Pour ce genre de choses, je trouve que la Science est au poil !



FAIRE VOIR LEIL

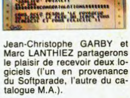
bleu pétrole qui longe la Promenade des Anglais. Si qui que ce soit arrive à apprendre l'Informatique (en entier) avec cette formule, je veux



bien être pendu par les pouces jusqu'à ce que mort s'ensuive.

CONCOURS "HEBDOGICIEL MICRO APPLICATION" : C'EST FINI !

La date du 31 Janvier a clos le concours organisé autour du logiciel Le Voyageur du Temps. Parmi les innombrables réponses que vous nous avez envoyé, seules seize donnent une solution correcte de l'aventure. Majoritairement vos talents d'aventuriers dépassent largement vos talents de photographes, mais qu'importe ! Vous aimeriez savoir qui a gagné, hein ? Voici donc la liste des grands vainqueurs du temps.
Pratiquants de l'adage "l'union fait la force", Yves GAYTE et ses élèves remportent haut la main et sans discussion le drive 1541 et l'imprimante 1525. En effet, leur envoi remonte au 12 décembre 1984 ! Enfin un cours d'informatique qui a dû passionner élèves et enseignants...
Jérôme UGHETTO, Stephan BERNOU, Yves TESSEUR, Gérard MANSALIER, Olivier BION, Michel JUPPET, Denis JALLET, Christophe GENSER, Gérard KOENIG, Jean-Manuel MARTIN, Jean-Pol ROUCHY, Jean-Marc WATTELAR, Robert SUQUET,



Jean-Christophe GARBY et Marc LANTHIEZ partagerons le plaisir de recevoir deux logiciels (l'un en provenance du Softparade, l'autre du catalogue M.A.).

Bravo à tous et à la prochaine !

C'est nouveau, ça vient de sortir

ACTIVISION : TOUJOURS PLUS

Le catalogue américain 1985 d'Activision contient bien des surprises. Un changement radical des emballages a eu lieu. Vous pourrez maintenant trouver des softs moyens sous de très belles pochettes.
Rock N'Bolt ressemble au bâtard de Q'Bert et de Flip and Flop, seule une vision 3D sauve le jeu de la banalité la plus crasse.
The Music Studio est, oh surprise, un nouvel utilitaire pour exploiter les capacités sonores du Commodore 64.
Web Dimension vous fait changer de dimension, passant par les combinaisons visuelles et sonores les plus déroutantes. Un jeu où l'action domine vos réflexes de la manière la plus inflexible qui soit.
Voyagez à travers le temps et l'espace grâce à **Master Of The Lamps** . Vous devrez guider le Prince dans sa dure tâche de régent, durant l'absence du roi parti à la guerre.
Deux jeux d'aventure graphiques enfin: l'un médiévalo-interstellaire en diable **The Tracer Sancton** , l'autre tout ce qu'il y a de plus contemporain **Mindshadow** . Dans le second vous êtes totalement amnésique et à la recherche de votre identité alors que pour le premier vous incarnez un agent de la S.I.A (Stellar Intelligence Agency, jeu de mots !) à la poursuite du pire criminel de la galaxie: The Wing.

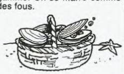




▲ *MINDSHADOW*

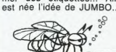
A LA PECHE AUX MOULES, MOULES, MOULES

Les vrais curieux qui se baladaient dans les allées du Consumer Electronic Show de Las Vegas n'ont pas manqué de s'arrêter devant le stand Atari: et pour cause. L'innénarrable Jack Tramiel(surnommé 'Jack Aparrelemarché' par les boursiers) présentait ses nouveaux modèles dont que c'est qu'on vous a déjà parlé dans un numéro précédent, consultez vos reliures. Or, et c'est là que je veux en venir, les modèles en question n'étaient que des prototypes dont les carrosseries elles-mêmes n'étaient pas moulées. Conclusion des mauvaises langues: Atari n'a pas encore commencé la production industrielle de sa nouvelle gamme. On se marre comme des fous.



PLUS LOURD QUE L'AIR

"Comme l'on n'écrase pas une mouche avec un marteau, l'on ne peut utiliser un gros ordinateur pour imprimer des étiquettes... Ainsi est née l'idée de JUMBO...".



C'est par ces mots que COSERM vous invite à dépenser de 30.000 à 50.000 francs (hors taxe) pour imprimer vos étiquettes. COSERM, ça veut dire Conseil Service Etudes Réalisations Marketing. Pour moi marketing ça signifie cibler son public, alors il faut le faire: JUMBO c'est du léger, de la dentelle, de l'aérien (au choix: éléphant ou Boieng) ! Par contre, si vous voulez imprimer des étiquettes, mon copain s'est écrit un programme sur son Apple et en plus il peut jouer à Lode Runner à ses moments perdus.

LE PREMIER SIMULATEUR DE LEON ZITRONE

Le PMU, officine communément dénommée par extension "le tiercé", vient de s'informatiser. Le langage choisi pour équiper les DPS6 déjà implantés est "Info", de Henco Software. C'est un langage de quatrième génération si puissant, que le directeur informatique du PMU et le directeur technique de Henco se tapent sur le ventre en disant "On est vraiment des bons". Concrètement, si vous trouvez le moyen de



rentrer dans le système et d'avoir le quarté dans l'ordre, écrivez-nous, vous avez gagné.

L'ALLIANCE ATLANTIQUE

ELECTRON SOFTWARE a acquis les droits des logiciels de First Star pour la France. Premiers effets sensibles de cette opération, les softs éducatifs **Romper Room's** 1 et 2 seront traduits en français, l'un sert à l'apprentissage de l'alphabet, l'autre à celui du calcul, les deux sont destinés à Atari, Apple et C64. First Star, c'est aussi les deux hits **Boulder Dash** (Apple, C64, IBM PC, Atari) et **Spy versus Spy** (Atari, Apple, C64). Pour vous donner une idée du succès de Boulder Dash aux Etats-Unis, sachez que c'est le premier jeu pour micro-ordinateur à avoir été adapté tel quel en jeu de café par Namco. Pour cette année 1985 la société annonce **Boulder Dash II** qui est à Boulder Dash ce qu'est Lode Runner Championship à Lode Runner, **U.S.Adventure** un jeu géo-politico-historique destiné aux petits américains qui veulent tout savoir sur leur grand pays, **Spy vs Spy II** , **Superman** et **Wonder Woman** (tous pour C64, Apple, Atari et PC). Enfin, une adaptation de Boulder Dash et de Spy vs Spy pour MSX.



▲ *SPY VS SPY*



▲ *BOULDER DASH*

OLIVETTI : MAINS BASSES SUR LES NOUILLES

Le groupe Olivetti ne sait plus quoi faire de ses sous. Il vient de racheter la filiale informatique d'EXXON en Europe. Ca n'a pas du leur coûter trop cher, vu que la filiale en question ne semblait pas particulièrement active (5000 terminaux Exxon en Europe).



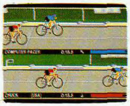
Comme chacun le sait, EXXON est plutôt spécialisé dans le pétrole, puisqu'il s'agit du groupe ESSO. Bon. Après tout, tout le monde se tamponne de savoir qu'Esso fait de l'informatique et qu'Olivetti les rachète. Là où ça devient drôle, c'est quand on sait que dans la même période Olivetti a racheté également le groupe alimentaire Buitoni. Les ritals sont impayables: avec des pompes, des nouilles et des micros, ils vous font un holding haut la main.

LES BOURSES D'IBM

Quand on est "THE" géant de l'informatique, on a obligatoirement des grosses bourses. Et quand on les vide, ça déménage. Or donc, IBM vient d'accorder 300.000 frs de prix à quatres jeunes chercheurs français. Et allez donc !

CRISE D'EPYX-LEPSIE

La société Epix va inonder le marché américain de ses multiples nouveautés. Les softs sont destinés aux micros Apple et Commodore. Dans la série "on prend les mêmes et on recommence":



▲ SUMMERGAMES II

Pitstop II et **Summergames II** . Dans le premier la course de voiture se joue maintenant à deux joueurs, simultanément. Pour le second des épreuves de kayak, cyclisme, plongeon (huit au total) vous sont proposées.
Tiré du jeu "Risk", **Empire** vous invite à la conquête du monde grâce à un graphisme plus qu'étonnant. La qualité de votre stratégie vous conduira à la ruine ou à la maîtrise du monde.

▼ EMPIRE



Rogue vous conduira au travers de dongeons tous plus humides et miteux les uns que les autres à la poursuite de l'amulette de Yendor. Son manque total d'originalité est compensé par une qualité graphique hors du commun.
The Right Stuff est le premier simulateur de vol de cette maison et il est directement tiré du film "l'Etoffe des Héros".
Two-On-Two Sports devient le premier jeu à quatre joueurs pour pratiquer volley-ball, football américain et français ou baseball.
Vous pouvez dorénavant tester votre aptitude à rejoindre les rangs du F.B.I grâce aux épreuves du programme **F.B.I** .
Ballblazer est le fils spirituel d'un match de football et de la guerre des étoiles, vous devrez marquer des buts en transportant le ballon dans votre fusée.

▼ BALLBLAZER



Dragonriders of Pern est tiré d'un livre d'Anne Mac Caffrey, il s'agit de sauver la planète Pern à l'aide des deux races intelligentes qui y vivent: les dragons et les humains.
Moreta est adapté du second tome de la saga de Pern, vous aurez à éviter la famine pour toute la planète de Pern.
Chipwits est un programme pédagogique destiné à apprendre aux enfants la manipulation des mot-clés de Basic et la pogrammation.
Rescue on Fractalus vous entraînera à la recherche de vos compagnons disparus à bord de votre chasseur Valkyrie. Prenez garde aux attaques traîtresses des Jaggi, ils ne souhaitent pas vous laisser repartir vivant. **Barbie** et **G.I. Joe** sont des applications directes des jeux avec les poupées du même nom.
Hot Wheels vous introduit dans le monde mystérieux des dragsters, vous devrez préparer votre engin pour la course et le dépanner en cas de besoin. Voilà une année qui s'annonce bonne, à condition que toutes ces nouveautés daignent traverser l'Atlantique.

RESEAU CLUB APPLE

Ca y est, les membres du Club Apple ont leur réseau. On peut y accèder par TRANSPAC, à condition de posséder un numéro de membre et un numéro de code. Les inscrits sont peu nombreux pour l'instant. Quand aux services, ils sont aussi intéressants que la lecture du Figaro. Gageons que tout cela s'arrangera dans les semaines qui viennent. Or donc, ces services proposent une messagerie et quelques annonces publicitaires. A l'heure où j'écris ces lignes, il n'y avait qu'UNE seule annonce publicitaire: celle du Club Apple. On peut également demander des renseignements au service



technique du club et consulter la liste des abonnés. Rien de très bandant. Bon, je vous donne tout de même les infos:Transpac: 601.91.00, ensuite tapez le code de Calvados: 175040781 puis Controle G. Le code d'entrée est CLUB APPLE. Donnez ensuite votre numéro d'adhérent au club (entre 1 et 5000) et trouvez une clé à 3 éléments:une lettre et deux chiffres.
Pour accéder à ce réseau ou à d'autres, je vous conseille l'excellent logiciel ACCESSII sur Apple, mais je ne sais pas vraiment s'il est déjà commercialisé et c'est une honte d'avouer ce genre de chose.

DEULIGNE: ENCORE PLUS!

A chaque semaine ses surprises et ses désillusions. Du TI 99 au Spectrum, de l'Exel au ZX 81, du MSX au XO7 c'est le désert. Tant pis pour tous les propriétaires des sus-nommés, tant mieux pour les autres.

Daniel PETIT perpétuélise en choeur avec son TRS 80 (I ou III) et vous invite à en profiter dans une grande communion calendriesque.

▼ *Listing TRS 80*

```
10 CLS:INPUT"DATE(JJ/MM/AA)";A$:B$=LEFT$(A$,2):C$=MID$(A$,4,2):D$=RIGHT$(A$,2):B=VAL(B$):C=VAL(C$):D=VAL(D$):E$="033614625035":F=D+INT(D/4)+B+VAL(MID$(E$,C,1)):G=INT(F/7):H=G*7:I=F-H:IFD/4=INT(D/4)ANDC<3ANDD>0THENI=I-1
20 J$="*DIMLUNMARMERJEUVENSAM":PRINTMID$(J$,I*3+2,3):PRINT:PRINT"ENTER POUR CONTINUER":FORJ=0TO0:J=(INKEY$=""):NEXTJ:IFPEEK(14400)=1THEN10ELSEEND
```

Jean-Luc MOROUKIAN regrette visiblement de ne pas posséder d'Oric, du coup il sonorise le clavier de l'Apple en un son et deuligne.

▼ *Listing Apple (n° 1)*

```
1 DATA 169,21,141,85,170,169,3,141,86,170,162,0,142,65,3,162,10,142,66,3,96,32,27,253,140,68,3,142,67,3,160,0,174,65,3,44,48,192,202,208,6,174,65,3,44,48,192,136,208,244,206,66,3,208,239,32,10,3,174,67,3,172,68,3,96
2 RESTORE : PRINT CHR$ (21): TEXT : HOME : FOR I = 0 TO 64: READ P: POKE 768 + I,P: NEXT : CALL 768: FLASH : PRINT "C'EST PARTI!!!!": NORMAL : NEW
```

Philippe MALINSKI propose une utilisation judicieuse de la touche F1 du C64 qui arrête le listing en cours. Pour reprendre la main, faites RUN/STOP + RESTORE et relancez la liste par SYS 828.

▼ *Listing Commodore 64*

```
0 DATA120,169,73,141,20,3,169,3,141,21,3,88,96,32,159,255,165,203,201,39,240,247,76,191
1 DATA234:FORI=828TO852:READA:POKEI,A:NEXT:PRINT"POUR STOPPER UN        LISTING:▓FIN▓":SYS828
```

Pierre ADAM vous emmène dans l'espace profond à la recherche du Aie Secore.

▼ *Listing Thomson (n° 1)*

```
1 CLEAR,,1:DEFGR$(0)=130,130,68,56,56,56,16,16:CLS:SCREEN3,0,0:A$=CHR$(27)+"D"+GR$(0)+CHR$(27)+"C":LOCATE0,0,0:PRINT"Utilisez les touches - et + pour vous  diriger.":PRINT"APPUYER SUR UNE TOUCHE POUR COMMENCER":B$=INPUT$(1):PLAY"SI":POKE&HE7C5,0:CLS
2 FORT=1TO10:CLS:A=20:LOCATEINT(RND*10+20),20,0:PRINT"$":FORI=0TO20:S=S-(SCREEN(A,I)=36):LOCATEA,I:PRINTA$:A1=A:I$=INKEY$:A=A+(I$="-")-(I$="+"):LOCATE0,0:PRINT"SC ";S;"TPS ";T:LOCATEA1,I:PRINT"  ":NEXT:NEXT:COLOR1:PLAY"L12DOPDODOREPREREMIPMIMIL40DO":GOTO1
```

C'est Christophe BRENIERE qui empoche les deux logiciels cette semaine. Je ne dévoilerai aucun secret, à vous de découvrir la ruse incluse dans le programme.

▼ *Listing Apple (n° 2)*

```
1 D = 768:F = 797: GOSUB 2: CALL 768: POKE 55048,42: PRINT "Listing maintenant:": LIST :D = 1010:F = 1012: GOSUB 2: END
2 FOR I = D TO F: READ J: POKE I,J: NEXT : RETURN : DATA 169,0,133,74,168,169,208,133,75,177,74,145,74,200,208,249,230,75,208,245,173,131,192,96,173,131,192,76,191,157,24,3,166
```

Enfin Jean-François AUBRY remporte la palme des retardataires pour les voeux, mais un retard vaut bien un fromage (euh! Un logiciel).

▼ *Listing Thomson (n° 2)*

```
1 CLEAR,,2:INPUT"PRENOM";P$:CLS:LOCATE21-LEN(P$),3:PRINTP$+" VOUS PRESENTE SES"SPC(255)SPC(159)"ET VOUS SOUHAITE UNE":ATTRB,1:LOCATE20,8:PRINT"* MEILLEURS VOEUX *":DEFGR$(0)=192,192,192,96,248,252,254,63:LOCATE1,19:PRINT"* BONNE ET HEUREUSE ANNEE 1985 *"
2 DEFGR$(1)=15,12,24,48,24,12,12,0:ATTRB1:PRINTTAB(18)GR$(0),TAB(18)GR$(1);:BOX-(319,199):A$="gSfRgSpN1PjOkMiLoJo99:$B,?,6#8-1'3-+),.'3,/+630198060=":FORI=1TO54STEP2:LINE-(4*ASC(MID$(A$,I))-132,4*ASC(MID$(A$,I+1))-132),4+11*(I=19ORI=21):NEXT:SCREENPRINT
```

Suite de la page 1

ça part d'une idée commune, un dessin est donné au régisseur qui est chargé de prendre ses photos. L'équipe choisit ensuite parmi les clichés qui reviennent et c'est seulement après cette sélection que se fait la mise en page. Et on a 84 pages comme ça, chaque page est créée de toutes pièces. Alors imagine-toi le boulot que ça représente!

H- Vous tirez HaraKiri à combien d'exemplaires ?



C- On tire à 120.000, en ce moment. Ou 100.000, 80.000, ça dépend des couvertures.

H- Et au début du journal ?

C- Par rapport au début, on ne peut pas savoir où on serait allé. On a eu des interdictions qui nous ont fait beaucoup de mal. En 1961, on a été interdit six mois et en 1966 aussi, à l'époque on tirait à 240 000 exemplaires ! Et en disparaissant des kiosques pendant six mois, le lecteur ne te cherche plus, tu es une marchandise pas sérieuse. Sans ces interdictions, peut-être qu'on en serait à 300.000, 400.000, va savoir, ces interdictions nous ont vraiment coupé les couilles.

H- Vous connaissez les lecteurs actuels ? Ce sont de nouveaux lecteurs ou des anciens qui continuent à vous lire ?

C- Les deux. Moi, j'ai ma gueule dans le journal depuis des années, donc je suis reconnu partout, et je suis toujours surpris. Ca m'est arrivé de me faire arrêter sur la route par des motards pour un autographe.

H- Y a-t-il quelque chose que tu regrettes ?

C- Oui, que les gens n'ait pas continué à acheter Charlie Hebdo. C'était notre joie de vivre, notre joie de se réunir chaque semaine, de faire des fêtes à chaque bouclage, on faisait des fêtes gigantesques, on se retrouvait à cent personnes dans la salle de rédaction, ça se finissait au champagne au Dodin Bouffant, c'était vraiment la grande folie. Et quand ça s'est arrêté, quand Charlie hebdo s'est mis à battre de l'aile, c'est sûr qu'il y a eu un stress dans l'équipe, il y a eu vraiment un grand stress qui n'a pas encore disparu.

H- Mais pourquoi les lecteurs ont-ils arrêté ?

C- Va savoir, on a du les fatiguer, tu sais, ils ne nous achetaient que de temps en temps, je crois qu'on a crevé de ça. Ils savaient qu'on existait, on ne les surprenait plus beaucoup, on les avait habitués à notre humour, à notre forme d'esprit. Ils se disaient "ah ben, ils sont encore là", ou alors quand il y avait un grand événement, ils se disaient "qu'est-ce que Charlie hebdo a bien pu penser de la visite du pape à Paris", par exemple. Et quand on a annoncé qu'on arrêtait, ça a été vraiment le drame pour eux, les coups de fil, les lettres, tout ça. Mais c'est bien fait pour leur gueule, vous aviez qu'à nous acheter toutes les semaines !

H- Quand vous avez fait le dernier numéro spécial après l'émission de télé "Droit de réponse" de Polac, pourquoi n'avez-vous pas recommencé en disant "c'est pas vrai, on arrête pas" ? Pourquoi n'avoir pas utilisé le vieux truc des stars du show-business qui font leurs adieux et qui reviennent par derrière ? C'était un super coup de pub, l'émission de Polac !

C- Non, on aurait recommencé ce qu'on faisait, on retombait automatiquement dans le même vice. Il aurait fallu qu'on trouve la formule qui surprenne chaque semaine. On a certainement une part de responsabilité, mais on ne sait faire que ça, tu vois, personne ne peut savoir pourquoi les gens se comportaient comme ça vis-à-vis de nous. Le Canard enchaîné continue ses ventes, alors que c'est illisible, le Canard enchaîné! Ca sent le pipi de vieux, c'est vraiment le calembour, le jeu de mots, c'est même pas méchant. Les articles commencent bien et puis hop, ça se termine par un jeu de mots, la méchanceté retombe. Le Canard enchaîné fait un boulot de flic, c'est "Oh, Chaban-Delmas paye pas d'impôts!", "Machin a un château", c'est pas du journalisme, c'est de l'indication, c'est de la merde. Nous, on prenait un événement, on essayait de donner au lecteur le sens du critique, on ne lui faisait avaler les couleuvres de personne. Mais il faut reconnaitre que c'est une forme de journalisme qui a lassé les gens.

H- Et Charlie Matin ?

C- Y a des mecs que j'aime pas, et je sais qu'ils nous détestent, c'est Libération. Et je ne sais pas pourquoi !

H- ??? Quel rapport avec Charlie Matin ?

C- Attends, j'y viens ! Libération, quand ils ont eu besoin de faire la quête et qu'on était riches on leur a filé une brique, 10.000 balles.

H- Pour une publicité ?

C- Non, non, comme ça, quand ils faisaient la quête, moi j'avais dit on va leur donner un million. C'était pas rien, un million ancien, à l'époque. Et puis ces mecs-là nous ont méprisé, je ne sais pas pourquoi, peut-être parce qu'il y a eu des articles dans Charlie hebdo. Mais enfin c'est ça, le journalisme, t'as toujours une tache sur ta cravate, alors sous prétexte que c'est les confrères de Libé on a pas le droit de dire "dis-donc, Serge July il a une tache sur sa cravate" ? Alors, va savoir pourquoi, ces gens-là ont décidé de nous détester, d'ailleurs quand Charlie est mort, ils ont titré "Crève, Charlie"!

H- Mais quel rapport avec Charlie Matin, je comprends rien ? (NDRL: le whisky doit y être pour quelque chose !)

C- Tout ça va être relié, attends. C'est pour t'expliquer l'atmosphère qu'il y a en ce moment avec les petits copains de Libération, on est vraiment en dehors de tout vis-à-vis de ces gens-là, on est vraiment des cons.

H- Mais c'est quoi, c'est l'ensemble de Libération, ou c'est July ?

C- Je ne sais pas.

H- Les 10.000 balles, c'est Libération nouvelle formule, quand July a repris ?



C- Non, c'était tout a fait au début, quand Libération s'est créé et qu'ils avaient besoin de fric. On gagnait de l'argent à l'époque, on s'est dit faudrait les aider, bon, on va leur donner.

Mais revenons à mon histoire: July annonce que Libération arrête et reparaîtra quelques mois après. J'étais tout seul au bureau de la rédaction, et pour emmerder July, je téléphone à l'agence France-Presse, l'AFP :" Ici Georges Bernier, directeur de Charlie hebdo (alias Professeur Choron). J'ai un communiqué à faire: étant donné que Libération s'arrête et que ça fait un trou dans la presse quotidienne, l'équipe de Charlie hebdo a décidé de lancer un quotidien qui s'appellera Charlie Matin". Ce con de l'AFP y croit complètement et il diffuse ça partout! Alors imagine-toi la gueule de July ! Il a dit "Merde, il profite du trou", et en plus c'est ce que j'avais dit: "je me lance dans le créneau !"

H- Mais c'était un gag, au départ ?

C- C'était un canular, c'était juste pour faire chier July. Et quand les gars arrivent, Cavanna, Gebé, tout ça, je leur dis: "Voilà, les gars, vous allez pas me croire mais j'ai fait ça". Je l'annonce comme un canular, mais ils veulent tous le faire VRAIMENT: "allez, on le fait, ne serait-ce que deux !".

Ca a été une publicité extraordinaire: les télés qui disaient "Mais vous êtes des salauds, vous avez profité de la mort de Libération, du moins de la cessation de paraître pendant deux mois pour venir là", et on disait "vous savez, c'est la loi de la jungle, dans un monde capitaliste, c'est normal qu'on prenne la place des morts !". On a donc fait deux numéros, un pour qu'il existe, et un numéro en disant "C'est trop difficile, on s'arrête". Mais on en a vendu vraiment beaucoup.

H- Tu as pas un message pour Serge July ?

C- Oui, je dis à Serge July que Libération crèvera avant Hara-Kiri, de toutes façons. C'est sûr. Et qu'il a tort de se comporter comme ça. Parce que le jour ou il crèvera, il aura peut-être besoin de moi. N'empêche que quand Charlie hebdo est mort, ils nous ont traité de vieux cons, mais 48 heures après que les vieux cons n'existent plus, chacun recevait un coup de téléphone chez lui, pour collaborer à Libération.

Enfin, ceci dit, c'est quand même malheureux pour la presse quotidienne française, mais en ce moment, si je suis devant un kiosque le matin et que je veuille acheter un journal, ça sera Libération. Parce que le reste, c'est vraiment rien du tout. Avant, je me régalais avec le Monde qui est devenu une sombre merde parce que les gars se sont politisés, donc tu sais à l'avance qu'ils sont de gauche. Je lisais le Monde à l'époque ou ils te donnaient l'information et c'était ensuite à toi de faire ton travail dans ta tête, on te prenait pas pour un con. Je crois que le Monde a crevé le jour ou Fauvet a fait un éditorial pour voter Mitterand en 81.

H- Mitterand habite à côté d'ici, non ?

C- Oui, et j'ai eu une sacré histoire avec lui. On avait bu un coup ici, et on part chez Omar, un troquet au coin du Boulevard Saint Germain et de la rue de Bièvre, la rue où habite le Président. Là-bas on se met à boire du whisky-Suze, tu sais, au lieu de mettre de l'eau on mettait de la Suze dans le whisky. C'est vachement bon, je vous recommande ça.

H- Quelle horreur!

C- Mitterand venait d'être élu en Mai 81. C'était en pleine période où la France était complètement rose, c'était l'état de grâce, le changement, gnia gnia gnia. Et moi je passais à l'Olympia, j'avais une chanson qui disait "Ca fait deux mois qu'ils sont au pouvoir, la gauche, ils ont même pas guéri le cancer, pourtant c'était la moindre des choses". Et des tas d'autres chansons pas très sympa pour le gouvernement. Donc, chez Omar, me voilà parti à chanter tout ça. Et parait-il que Madame Mitterand, en sortant de l'Elysée, passe devant le bar à ce moment-là. Elle entend chanter, elle monte chez elle et elle téléphone au commissariat: "Y a un énergumène dans ma rue, faudrait peut-être l'arrêter". Et j'ai vu arriver une armée de flics dans le bistrot: "Choron, ça va comme ça, on t'embarque". Je me suis retrouvé à minuit à la DST (Défense de la Sécurité du Territoire !) où ils ne savaient pas quoi foutre de moi ! Ils m'ont quand même libéré vers deux heures du matin, le commissaire est venu, m'a pris dans sa bagnole et m'a ramené, mais la mère Mitterand et les journalistes ont démenti le lendemain. Parce que, merde, c'etait illégal: je ne gênais personne, je chantais dans un bar, je ne faisais pas de tapage nocturne, je ne troublais pas l'ordre public dans la rue !

H- Heureusement que tu étais quelqu'un de connu !



C- Oui, heureusement sinon c'était le trou ! Tiens, une autre anecdote, quand Ralitte a été désigné Ministre de la Santé, tu sais pourquoi il l'a été ? Parce que quand il était jeune, il était brancardier, ambulancier.

H- Tu te situes politiquement ?

C- Non, surtout pas !

H- Si tu devais être au gouvernement, quel poste choissirais-tu ?

C- Je voudrais être ministre de l'intérieur pour taper sur la gueule des gens qui s'appellent encore travailleurs. Parce que je dis qu'à partir du moment où on ne travaille que 35 heures par semaine, on a plus le droit de s'appeler travailleur, on s'appelle feignant. Ils usurpent un qualificatif! Tu sais qu'à l'EDF ils les ont déjà, les 35 heures. Et ils continuent à s'appeler travailleurs ! Tu te rends compte ! Quand ils auront le courage de dire "CGT, syndicat des feignants", là, d'accord. Mais si ils continuent à usurper un titre auquel ils n'ont plus droit, là, je voudrais être ministre de l'intérieur.



H- Tu sais que tu vas te faire traiter de mec de droite ?

C- Oui, mais je suis content. Ca veut rien dire, tout ça, ce sont des mots. Je suis plutôt de gauche puisque ça veut dire "remettre les choses en question", donc remettre en question les qualificatifs et les termes. On ne part pas sur les idées qu'on t'a filées comme ça, (poing sur la table), la droite c'est ça, pour moi c'est des gens qui sont restés figés, honneur, patrie, euh... vertu, ça me plait pas du tout. D'un autre côté, tu as la gauche qui fait exactement ce que fait la droite, honneur, patrie, vertu, ils donnent deux sous de plus aux smicards, ils prennent à ceux qui sont un peu plus riches. Tout ça c'est tellement dérisoire.

H- Admettons que demain, va savoir pourquoi, une fée arrive, te balance un coup de baguette magique sur la casquette, et te dit "Tu es président de la république, fais ce que tu veux !"

C- Je décrète une loi rendant Hara-Kiri obligatoire. Pour chaque enfant venant au monde, en même temps que son bulletin de naissance on lui donnera son bulletin d'abonnement.

H- Qu'il faudra qu'il paye !

C- Ah oui !!! Et à vie !!! Même si le pouvoir change, à vie ! Bulletin de naissance, c'est gratuit. Bulletin d'abonnement à Hara-Kiri, c'est payant ! Et le père, tellement heureux d'être père, il discutera même pas le prix ! Il y a qu'une chose gênante: si on prend le pouvoir, on aura plus le temps de faire Hara-Kiri, on peut pas faire les deux à la fois. Comme dit Berroyer, on voudrait bien refaire le monde, mais on est toujours dérangés par le téléphone.

HEBDOGICIEL- Merci, professeur Choron.

PROFESSEUR CHORON- Casse-toi, petit con !

Suite de la page 24

- J'avais oublié, cong ! tonitrue-t-il en extirpant une gitane de son paquet bleu.

Il tripatouille sa moustache dans les deux sens d'un air absent et se décide enfin à me lâcher le morceau.

- J'ai besoing de toi Pépé Louis ! Toutes mes équipes sont 'out' et il me tombe une sale histoire sur le dos, que même j'en ai des boutongs partout cong !

Je me carre dans mon fauteuil en expectativant la suite. Effectivement, il se penche un peu plus vers son bureau encombré de dossiers et me susurre au visage:

- C'est un gros coup... Vingt jeunes femmes ont disparu avec leurs machines à laver ! ! Je ne sais pas où donner de la tête, mais ce serait un coup du Gang des Puces que ça ne m'étonnerait pas... Veux-tu te charger de l'affaire Louis ?

- Monsieur le Directeur, vous savez que je suis à la retraite...

Il bondit sur son siège, et sa gitane fumante voltige à travers la pièce.

- Fous-moi la paix, Louis ! Tu es le seul à avoir eu affaire au Gang des Puces ! J'ai vraiment besoing de toi,cong ! !

- Désolé patron... Je suis trop vieux pour ce genre d'enquête. Je suis à peine capable de taper sur un clavier de micro. Regardez, j'ai les phalanges tordues et de la corne sur les doigts. J'ai les jambes ramollo, les poumons en digue-digue, le foie comme une éponge et le cerveau qui se tire par les oreilles. Je ne vous serai d'aucune utilité.

Je le vois qui rougit et s'apprête à imploser. Mais le téléphone pimponne au bon moment et il décroche avant de parler. La conversation est d'autant plus courte que le Vieux reste muet comme un cafetier à qui on demande un verre d'eau. Il pâlit, blêmit, verdit, rossini et martini, puis repose le combiné avec une mine d'enterrement.

- Ca ne va pas Monsieur le Directeur ?

- Louis, on vient d'enlever ma femme !

Je subodore que je ne pourrais plus échapper à la responsabilité de l'enquête.

- Dans sa machine à laver ?

Il éponge son front avec un formulaire Kbis de l'administration.

- Oui... souffle-t-il.

- Quelle marque ?

- Euh... je ne sais pas... une Branque, je crois !

Je me lève brusquement (en 10 secondes):

- Ok patron. Je me charge de l'enquête. Ne vous faites pas de souci.

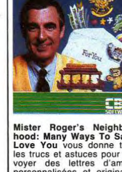


Je viens à peine de prononcer ces mots qu'une lumière aveuglante inonde la pièce, et je suis projeté contre la photo du président de la république accrochée au mur !

(à suivre)

CBS : crac, boum, softs

CBS a toujours orienté ses productions vers le domaine éducatif. Le catalogue 1985 de la société ne va pas à l'encontre de cette "vieille" habitude.



Mister Roger's Neighborhood: Many Ways To Say I Love You vous donne tous les trucs et astuces pour envoyer des lettres d'amour personnalisées et originales à votre petite amie, votre grand-mère ou votre concierge.

The Sea Voyager vous fera sillonner toutes les mers du monde en compagnie des trente plus grands explorateurs de Christophe Collomb à Magellan. **Word Finder** est un jeu lexical où chaque joueur doit trouver en un temps limité un maximum de mots de plus de trois lettres à partir des lettres d'un mot proposé par le programme.

Mastering The Act est l'équivalent local des programmes "Point Bac" d'Ediciel.

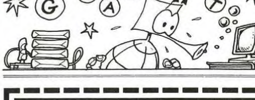
First Degree and Advanced Linear Equations, **Binomial Multiplication and Factoring**, **Simultaneous Equations/Quadratic Equations** et **Graphing Linear Functions** feront de vous un véritable Einstein, pour peu que vous travailliez les maths (et l'anglais, leur traduction en français n'étant pas encore décidée).

The Railroad Works vous invite à installer le réseau ferré d'un pays nommé Amérique, et ce aux différentes époques de l'industrialisation (train à vapeur, diesel, à turbine...).



Enfin **Dr. Seuss Fix-up Mix-up Puzzler** permettra à vos enfants de faire des puzzles sans encombrer le tapis du salon.

Tous ces programmes sont destinés aux C64, Apple II et IBM PC.



MICRO EXPO

INVITATION

DIXIÈME CONGRÈS EXPOSITION DE MICRO-INFORMATIQUE
DU 16 AU 19 FÉVRIER 1985
PALAIS DES CONGRÈS (CIP)
PORTE MAILLOT - PARIS

CE COUPON VOUS DONNE DROIT A UNE ENTRÉE GRATUITE AU 10e MICRO-EXPO.

HIPPOJOYST

C'est Japonais, c'est un des meilleurs et des plus costauds que l'on connaît: trois boutons de tir, une bonne prise en mains et quatre ventouses pour le coller définitivement sur la table de la salle à manger (Super pratique pour les repas !). Prise standard pour Amstrad, Atari, Commodore 64, MSX, Vic 20. Compatible avec les interfaces d'Oric et de Spectrum. Pour Apple, Thomson et Texas, Tintin: ça ne marche pas ou alors il faudra bidouiller !
Ah, au fait, c'est 100 balles ...
C'est bon, c'est pas trop cher ? Envoyez vos sous après avoir rempli le bon de commande çi-joint. Le ministre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.



☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Bon de commande à découper et à renvoyer à SHIFT EDITIONS, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
....

DATE : ***PU = 100 F ... x ... = ... F***
frais d'envoi = +15 F
chèque joint : TOTAL = ... F

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le logiciel à sa juste valeur

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



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

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



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





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

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



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



BON DE COMMANDE A RENVOYER A SHIFT EDITIONS, 27 rue du Gal Foy 75008 PARIS.

Nom/prénom ____________
Adresse ____________
____
Code postal ____________
Ville ____________

ORIC N° 4	☐	120 F.
ORIC N° 5	☐	120 F.
SPECTRUM N° 1	☐	120 F.
TEXAS N° 4	☐	120 F.
ZX 81 N° 1	☐	120 F.
MO 5 N° 1	☐	150 F.

– REGLEMENT JOINT : ___,00 F
DATES: SIGNATURE :

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus!
Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent: nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer!
De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.
Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANCAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.
Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que 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 logiciel du mois et du trimestre.
ART.2: Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 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 Jaunatre 1 rue des Halles 75001 PARIS.
ART.8: HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9: La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL: 27 rue du Gal Foy 75008 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.



	N° 66	N° 67	N° 68	N° 69
APPLE II	INVADERS	HYPER SCREEN	COMPTES BANCAIRES	COMPTES BANCAIRES
CANON X-07	HOMME A ABATTRE	TRIDI 4	SIMULATEUR DE VOL	CANON GRAFF
CASIO FX 702-P	POMPEI	ULYSSE	10.000	PILE POSITION
COMMODORE 64	PWRRB	SIRIUS	SIRIUS	COLOMBIA
COMMODORE VIC 20	DADA	PHARAON LEBY	CHATEAU DIABOLIQUE	PILE OU FACE
HECTOR	HECTORMAN	HUNTER	BUDGET FAMILIAL	BUDGET FAMILIAL
ATARI	FLAG GAME	HANGMAN	BASIC HUNTER	DOMINOS
ORIC	MISSION	MISSION	ALPHAN' ORIC	OH BERT
EXL 100	EXELBITZ	EXL MANOIR	EXL MANOIR	EXL MANOIR
SPECTRUM	CAP MAN	DEMON	BILLARD	SPACE CONTROL
ZX 81	STAR WAR	MILLE PATTES	BALL	BALL
TRS 80	DECODEUR	ACROBATES	LE CAVALIER	SATELLITE
TI 99/4 A (basic simple)	HIGH VOLTAGE	EXPLOSION	INVERSES	ATOMIC WILLY
TI 99/AA (basic étendu)	PANTAMINO	ASTRO BLASTERS	BALL TRAP	VIVE LA MUSIQUE
TO 7	PERSPECTIVE	MEANDRES	KARATE KID	ENVAHISSEURS

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'hebdogiciel compte sur vous!
La marche à suivre est simple:
- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).
- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.
- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.
A renvoyer avant le 21 Février 1985 à minuit à HEBDOGICIEL concours mensuel, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.
Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien grave! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE; pas de photocopies, cela serait trop facile!

Date limite d'envoi du bulletin de vote le Jeudi 21 Février à minuit.

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le Jeudi 21 Février minuit à HEBDOGICIEL, concours mensuel, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT:
NOM DE L'ORDINATEUR:

NOM DU PROGRAMME:

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT:
NOM DE L'ORDINATEUR:

NOM DU PROGRAMME:

NOM ET PRENOM:

ADRESSE:

PETITES ANNONCES GRATUITES

APPLE

CHERCHE généreux donateur d'APPLE (en bon état) ou d'un IBM + lecteur de disquette + logiciels (Pirote ?). David BAILLY 32 rue des Etats Unis 82000 EPINAL. Tel: (29) 82 21 20 après 19 H.

ECHANGE nombreux programmes pour APPLE II jeux (Lode Runner, Flight Simmulator 1 & 2, Apple Kong etc... et utilitaires, Version calce, cx Multigestion etc... Jean Marc ROUSSEL 2 avenue du Tarn 12170 REQUISTA. Tel: (65) 46 25 68.

VENDS APPLE II + 2 drives et moniteur Prix intéressant (c'est du belge!!!). Tel: 080 570212 BELGIQUE.

VENDS APPLE II E 128 K + 80 COL + couleur + 2 drives + 100 disquettes : 14000 F. Ultima II + Sorcelerie + Bismarck irigi-naux : 300 F chacun. Tel: 875 55 88 de 19 à 21 Heures demander Michel.

ATARI

VENDS jeu vidéo ATARI VCS 2600 + 2 paddles + 2 joysticks + transfo + 7 cassettes (Combat, Space Invaders, Asteroïdes, Defender, Air Sea Battle, Sky Diver, Night Driver). Le tout en très bon état. 1500 F. à débattre. Mickaël DIDELOT 105 rue Jean Catelas 95340 PERSAN. Tel: 470 37 47.Après 18 h sauf les mercredi, samedi et dimanche).

ACHETE langage assembleur et programmes sur ATARI XL. A. COMTE 9 rue Saint Just 12000 RODEZ.

VENDS ATARI 800 XL peritel + lecteur de casssette + livres + revues + méthodes basic sur cartouches + 2 joysticks + jeux (valeur 5200 F.) Vendu 3800 F. Christian MENSE 78 Boulevard de Paris 13003 MARSEILLE. Tel: 90 52 68.

VENDS ATARI VCS + adaptateur secteur + 2 paddles + 2 joysticks + 9 K7 (Joust, Adventure, Défender etc...). (Valeur 2000 F.) Vendu 1000 F. Jean-Pierre HAGNIN 10 rue de Montauban 93410 VAUJOURS. Tel: 860 00 28 après 18 H.

ACHETE logiciel de jeu pour ATARI 800 XL sur cassettes. Patrick BARRIEU Perrin 32500 FLEURANCE. Tel: (62) 06 03 07.

VENDS ATARI 800 XL + magnéto + péritel + auto formation basic n° 1, 2 et 3 + nombreux livres + K7 Bruce Lee : 1500 F. Bruno DA COSTSA 19 Allée de la Prairie 77490 CHELLES LES COUDRAUX. Tel: 020 52 18.

CANON

VENDS CANON XO7 + interface + adaptateur secteur AD 4 et AD 5 pour interface et ordinateur + cordon magneto + manuels. Prix a debattre Tel: (51) 55 90 30.

VENDS configuration complète CANON XO7 + unite centrale + extension memoire XB 100 8K + 2 cartes mémoires 4K + 1 carte fichier + 8 K7 programmes de logistick + nbx programmes divers + livres + imprimante X710 4 couleurs + adaptateurs + housse et emballage avec papier et stylo: 4800 F. Tel: (40) 34 33 78.

VENDS CANON XO7 + carte de memoire 4K + cordon magneto + 2 livres pour CANON (jeux) Prix 1500 F. Interface video couleur péritel CANON + alimentation. Prix 1500 F. Mr GUILLEMOT 15 rue la Bruyère 93800 EPINAY S/SEINE. Tel: 412 16 33 aux heures de bureau.

VENDS CANON XO7 16 K + imprimante X710 + cordon magneto + adaptateur secteur + programmes. Prix 3800 F. Tel: (37) 90 23 08.

VENDS CANON X07 + imprimante graphique 4 couleurs X710 + carte rom moniteur desassembleur + 8 programmes logistick + 50 programmes de jeu + documentation complete + interface magneto + housse + adaptateur secteur. Prix a débattre. JEAN SPRIET 21 AV DES ACACIAS 92500 RUEIL MALMAISON. Tel: (1) 732 26 96.

Jeune étudiant sans sous cherche généreux donateur de CANON XO7 pour club. Bruno THOUMSIN 200 rue de Han 6933 BURE (BELGIQUE).

VENDS CANON XO7 8KO + table traçante X710 + magnéto K7 + cordon + carte moniteur + manuel + livre de jeux. Sous garantie. Prix 3500 F. à debattre. Tel: (6) 048 15 14.

VENDS pour CANON XO7 + carte graphique. Prix 130 à 400 F. Tel: (7) 824 78 12 demander Pierre BOUDIGNON après 20 H.

COMMODORE 64

VENDS COMMODORE 64 PAL + magnéto 1530 + TOOL 64 + programmes de jeux + documentation et livres : 3500 F. Christophe MARLOT. région de Calais (62). Tel:(21) 35 25 70. le soir.

CHERCHES nombreux commodoristes (COMM.64 et 128) pour échanger des programmes sur K7 et pour créer un club dans le sud de la région parisienne. CHERCHE également imprimante pour COMMODORE 64.Jean Luc MONTAGNIER. Tel: 350 11 29.

VENDS COMMODORE 64 flambant neuf !!! : 2200 F. lecteur de disquettes 1541 : 2500 F. Mr KOSKAS 5 bd Saint Marcel 75013 PARIS. Tel: 337 57 43. (si répondeur laisser coordonnées).

CHERCHE correspondants pour échanger K7 de jeux et documantation sur le COMMODORE 64. David JARRY 4 rue Valentin DEBAILLY 80330 LONGUEAU. Tel: (22) 46 57 60.

VENDS COMMODORE 64 + moniteur couleur PAL SECAM + lecteur K7 + 2 joysticks + autof. basic + 15 logiciels de jeux + 8 livres : 6000 F. Yves COQUEL 2bis rue de la Jarretière 48000 MENDE. Tel: (66) 65 18 48.

ACHETE COMMODORE 64 avec lecteur de cassettes. Tel: 636 24 14 . demander Benôit COLARDELLE. après 17 H 30.

VENDS K7 jeux et utilitaires Data base : 100 F. Screen graphics : 100 F. Psyron : 50F. Solo flight (simulateur de vol) : 120 F. + livres 102 programmes pour COM. 64 : 60 F. Tel: 962 60 57. après 19 H.

CHERCHE possesseur de COM. 64 et VIC 1541 pour échange de programmes éducatifs. Michel ROUSSEAU 47 Hameau de la Jonque 91650 BREUILLET. Tel: (6) 458 48 70.

VENDS COMMODORE 64 garantie 6 mois + péritel + moniteur et 2 joysticks + magnéto + livres (a la découverte du COM. 64) (les écrans du COMMODORE) + 250 jeux et 50 utilitaires dont (The tool, Simon basic, Forth etc...) Prix interressant. Fabrice DUCATEZ. 16 rue V. Scotto 59760 GRANDE SYNTHE.

VENDS COMMODORE 64 + disquettes + moniteur VN Prince + TOOL 64 + Pinball construction + Everest ascent + disquettes + nombreux manuels : 7600 F. à débattre. N. THEROND 46 130 BRETENOUX BP 3.

VENDS COMMODORE 64 + lecteur K7 + drive + Joystick + livres + cables + Bruce lee dick + ORDINATEUR individuel 54 à 66 : le tout 5900 F. à débattre. Stéphane LICHINI. 50 Clos st Girons 13290 LES MILLES. Tel: 16(42) 24 20 90. après 18 H.

VENDS originaux sur K7 pour COM.64. (Stix, Exterminator, Hustler, Pilot 64 et 3D Glooper) : le tout 350 F. à débattre. CHERCHE K7 Spitfire ace. Hervé GARCIA 273 avenue de Fontainebleau 94320 THIAIS. Tel (1) 686 73 56.

VENDS COMMODORE 64 + magnéto + nombreux logiciels le tout avec emballage d'origine : Prix à débattre, faire offre à : J.F. HERRY 43 rue Chaude 78240 CHAMBOURCY.

ORIC ATMOS

VENDS ORIC 1 48 KO + cordons peritel et magnéto K7 + programmes + livres : 1800 F. Mr SOLE les Harpilles 01450 ST JEAN LE VIEUX. Tel: (74) 36 89 73 après 17 H.

VENDS pour ORIC 1 ATMOS logiciels "Concours Hippique : 50 F. Panic :50 F. Scubsa Dive : 65 F. Orion : 50 F. Hubert : 50 F. Harrier Attack : 50 F.The Ultra : 50 F. Chess : 100 F. Pole Position : 100 F. (très rare !) Super Jeep : 65 F. Aigle d'or : 90 F. Zorgon : 40 F. 3D Maze + Breadout : 50 F. Tel: (26) 85 07 21.

VENDS ORIC ATMOS 48 KO + prise péritel + alimentation + cable magnéto. + nombreux HEBOGICIELS + logiciels (Zorgons, Mr Wimpy, Ghost Gobbles, Bombyx, Mime, Mille Pattes) + manuel : 2200 F. à débattre. Hervé JACOB 16 AVENUE Des Ecoles 93290 TREMBLAY LES GONESSES. Tel: 860 88 87.

VENDS ORIC 1 48 KO + manuel + prise UNFNB + interface joystick + 1 joystick + 27 programmes K7 : 1800 F. Tel: 340 70 89 de 18 à 21 heures.

VENDS ORIC ATMOS + péritel + adaptateur NB. + 50 programmes :2300 F. VENDS imprimante MCP 40 : 1700 F.Philippe BRUNEAU. Tel: (43) 94 07 20 heures des repas.

VENDS ORIC 1 + péritel + cables et alim. + manuel + livres + K7 : 1500 F. à débattre. Laurent LABATUT 39 rue du Prat Dessus Plaisance du Touch 31170 TOURNEFEUILLE. Tel:16 (61) 86 42 86.

VENDS ORIC 1 48 KO + alimentation + péritel + cordons K7 + K7 + livres initiation basic et ass. + K7 jeux et utilit. (50 titresj) + rout. copie programmes protège + nombreux listings : 2500 F. P. GUILLET 7 avenue de Saint Just 13004 MARSEILLE. Tel: 16 (91) 50 02 75.

VENDS ORIC ATMOS 48 KO + péritel avec alimentation + modulateur NIB + cordon magnéto + livres + 8 K7 utilitaires de jeux (Xenon, Aigle d'or etc...) le tout: 2000 F. + magnéto : 250 F. Marc DURASK D8 allée St Exupéry 92390 VILLENEUVE LA GARENNE. Tel: 798 40 46.

VENDS ORIC 48 KKO 16 couleurs haute résolution graphique sous garantie (juin 85) + 10 cassettes pleines de programmes (jeux éducatifs, mathématiques...) prééenregistrées ou inventées + 1 manette de jeu (Manche à Balais) SPECTRAVIDEO + 1 interface de branchement. Le tout: 2200 F. Thibault RUFFAT. Tel: (1) 704 97 43.

VENDS ATMOS + fil antenne + péritel + 25 K7 de jeux (Hobbit, Xenon, Tyrann, Scuba, Lancelot etc...) + n° 3 de Théorie : 2000 F. Denis ANCEAU 9 rue Frédéric Bazille 34000 MONTPELLIER.

VENDS ORIC 1 48 KO + péritel + alimentation + manuels + livres et revues + nonbreux programmes + 12 K7 jeux originales. Le tout: 1850 F.Nicolas GARANCHER. Tel: 904 50 01. l'après midi.

VENDS console VISMO pour ORIC ATMOS: 350 F. + magnéto K7 RADIALVA sous garantie : 300 F.documantation ORIC Prix à débattre. Tel:(91) 31 71 94.

VENDS ORIC 1 + péritel + cordons + alimentation + 6 livres + 50 jeux du commerce à choisir parmis 15O : 1800 F. Tel (49) 88 68 92.

VENDS ORIC ATMOS 48 KO + magnéto + nombreux livres + 7 K7 de jeux + 1 K7 contenant plus de 100 programmes dont programmes Hebdo. + alimentation + cables :3000 F. Thomas BOUSSER 57500 ST AVOLD. Tel: (8) 792 61 97. après 17 H 15.

VENDS ORIC 1 48 KO + péritel + alim. + CGV + câble magnéto + manuel + ORIC pour tous + 1 programme de jeux : 1800 F. Daniel ALLARD 98 rue Gabriel Peri 95500 GONESSE. Tel:987 30 96.

VENDS ATMOS 48 KO : 2400 F. + T.V. NB portable : 1000 F. + modulateur NB : 300 F. + prise péritel avec alimentation : 70 F. + programmes jeux + manuels français et anglais + 3 livres :167 F. Jean LOUISOT LYON 69007. Tel: (7) 858 37 67.

VENDS ORIC 1 48 KO + péritel + logiciels dont (Aigle d'or, Défense Force, Kikekankoi etc...) : 1900 F. ou avec interface péritel : 2200 F. Roger BENET 4 allée d'Amblonville les foŕets de france 77176 SAVIGNY LE TEMPLE. Tel: 063 85 48. après 17 H.

VENDS ORIC 1 48 KO + péritel + adaptateur NB. + cordons + 80 logs. + revues + livres : 2200 F. Tel: 681 18 54. demander J.Louis.

ECHANGE 120 programmes pour ORIC ATMOS (jeux, aventures, utilitaires...) contre un TRS 80 modèle 1 niveau 2 ou un TI 99 + basic étendu. Laurent PELOU 16 rue BERYU 49400 SAUMUR.

SHARP

VENDS SHARP PC 1500 + mémoire 8 KO + nombreux programmes + 5 livres : 1500 F. Jean Sébastien ANTON 82 rue du Général de Gaulle 77000 MELUN. Tel: 16 (6) 452 01 76.

VENDS SHARP PC 1251 + CE 125 + 2 livres + livre "langage machine du PC 1251" : 1200 F. Mr VERTENDE. Tel: S244 06 02. aux heures de bureau.

VENDS SHARP PC 1500 + imprimante + extension 16 KO + lecteur de K7 + 5 K7 de programmes du commerce + 7 livres sur le SHARP + doscumentations + 2 rouleaux + 1 jeur de stylos +. malette + alimention + cordons (valeur 6800 F.) vendu 3500 F. Daniel HAURO 12 Square Velten 13004 MARSEILLE. Tel: (91) 08 19 72.

VENDS SHARP PC 1245 + manuel + interface K7 CE 124 (valeur 900 F.) vendu 700 F. Franck LECHEVALIER. 16 rue Victor Hugo 78000 VERSAILLES. Tel: 950 58 83 après 19 H.

VENDS SHARP PC 1401 (11 mois de garantie) + interface cassette SHARP CE 124 + 2 piles neuves + manuel d' application. Le tout : 900 F. Tel: 345 07 91.

VENDS SHARP PC 1211 + interface imprimante CE 122 + adaptateur : 600 F. M. JOUSSEAUME 3 rue des Charmes 44230 ST SEBASTIEN. Tel: 34 33 78.

VENDS SHARP PC 1500 + livres de programmes et aide programmation + EXT. 4 KO : 1400 F. à débattre. Thierry MINGUEZ. Tel: (3) 975 91 02 après 18 H 30.

VENDS SHARP PC 1251 sous garantie + manuel + connecteur magnéto + 30 programmes environ (K7 & livres) + cassette C 60 vierge : 700 F. JM. CHNEIDER. MARSEILLE. Tel: 16 (91) 70 90 90.

CHERCHE contact PC 1500 . A. DEMAILLE. Tel: (20) 95 00 13 après 18 H. (en semaine).

SPECTRUM

VENDS SPECTRUM 48 KO + interface + interface I + microdrive + Télé NB + nbx. programmes (gestion, jeux...) + livres et revues (Ordi 5). (Valeur 5200 F) Vendu 3500 F. Patrick WORMS 9 rue du Plateau 75019 PARIS. Tel: 249 03 56.

VENDS jeux pour ZX SPECTRUM dont, Cobalt, Psytron, Sabre, Wulf, Vox, Manic Miner,Soft Piece. Frédéric LEFEVRE 24 rue de l'argonne 93700 DRANCY. Tel: 16 1 831 01 10.

VENDS 8 K7 pour ZX SPECTRUM 48 K. Prix à débattre. Tel: (33) 50 16 06 hors heures bureau.

VENDS SPECTRUM 48 K + lecteur enregistreur K7 + K7 demons. + 2 livres d'autoformation basic + interface Secam. Prix 3000 F. (valeur 3390 F) Tel: (74) 53 01 87.

VENDS ZX SPECTRUM pal + péritel + mod. nbx + ZX 1 + microdrive + ZX 2 + manettes de jeux + cables + malette + programmes + livres + K7. Prix 4500 F. Bernard SAULME. Tel: 204 09 67.

VENDS SPECTRUM 48 KO PERITEL + imprimante ALPHACOM 32 + interface ZX2 + manette de jeu + logiciels + livres de basic, d'assembleur et divers Prix 3500 F. à débattre possibilité de vente séparée. Régis PIERSON Cité du Grand Cormer 78260 ACHERES. Tel: 914 70 10 ou 074 20 03.

VENDS SPECTRUM 48 KO + interface CGV + 20 programmes + livres (valeur 3285 F.) Prix 2500 F. Jean Jacques NION Tel: (Bureau) 281 65 37. (Domicile) 336 65 47.

VENDS SPECTRUM 48 KO + prise peritel + magnéto + interface + manettes de jeux + 1 manette + jeux Echecs + Cobalt + livre de programmation. Le tout 2700 F. à débattre. Tel: 850 15 80. après 18 Heures .

TO7

VENDS TO7 + basic + 16 KO + manettes + magnéto + Pulsar II + Elimin. + II + Pingo + Chasseur + Carte France + Noix coco + Roger et Paulo + manuel et livres sur TO7. En prime nombreux programmes de l'hebdo... Le tout pour 3390 F. A. DEMAILLE 12 rue Hocedez S59139 WATTIGNIES. Tel: (20) 95 00 13.

ACHETE EXT. 16 KO + extension jeux + 2 manettes pour TO7. Pascal THOMAS 35 rue du Soleil 68200 MULHOUSE. Tel: (85) 42 72 32.

VENDS TO7 + mémo basic + ext. 16 K + 2 manettes + Trap + Pictor + magnéto + 20 programmes sur cassettes + 2 livres sur TO7. Le tout : 4000 F. Tel: 709 63 42. après 18 H.

VENDS TO7 unité centrale + basic + extension + manettes et synthe : 3400 F. + logiciel pour TO7 + pictor : 450 F. Jacky SENECHAL 30 rue Coutellier 60600 CLERMONT S/OISE. Tel: (4) 450 05 42.

VENDS TO7 + cassette mémo 7 basic : 2500 F. à débattre. Bruno BOUDIER domaine de la Pinte 39600 ARBOIS. Tel: (84) 66 19 52. après 18 H.

VENDS TO7 + basic + magnéto : 2000 F.+ pour TO7, TO7 7O extension 16 KO + cartouche Trap + cartouche Pictor + extension controleur avec mannettes et sortie son + 2 manuels d'initiation. Guillaume GIRARD. Tel: (40) 31 00 61.

VENDS pour TO7 cartouches Pictor et Atonium + cassettes (Chasseur omega, Il l'intrus et Initiation au langage basic "vol 3") Prix à débattre. Thierry SOMERLINCK 8 place des Tilleuls 94470 BOISSY ST LEGER. Tel: 569 78 20.

TEXAS

VENDS pour TI 99/4A modules Burgertime Prix 230 F pratique du TI tome 1 et programme et jeux TI tome 1 Prix 50 F pièce ACHETE mini mémoire 400 F. Tel: 630 97 23 demander Didier.

VENDS TI 99/4A + basic étendu magnéto K7 Texas avec cordon + 6 modules de jeux (Music Maker, Parsec, Munchman, Car Wars etc...) + 1 cassette éducative + joystick + 4 manuels Prix 2800 F Alain GRANELLI Tel 631 12 11.

VENDS TI 99/4A + cable + manuel + joysticks + cable magnéto cassettes + magnéto cassettes + Treasure island + Wumpus + 50 jeux sur K7 + basic par sm Prix 2000 F adaptateur secam Prix 400 F Arnaud ROBINE Tel 739 81 90 après 18 H

VENDS pour TI 99/4A modulateur secam Prix 400 F CHERCHE mini mémoire + manuel français Tel (74) 30 01 37 Didier GALLE Jasseron O1250 Ceyzeriat

VENDS TI 99/4A + cable K7 + joysticks + 3 modules de jeux + module mini mémoire Prix 2400 F. Hopper + Burger Time + Mash + Jawbresaker + Othello + Super demon + Munchman + Ti Invaders + Treasure Island + tombston city + Alpiner Prix 160 F pièce. Parsec Prix 210 F. P. COLIN 19 rue Gl Patton 54270 Essey les nancy Tel 329 38 47

VENDS TI 99/4A + TI extended basic + minimem + K7 + module Othello + manuel Prix 3000 F à débattre Thierry BERTHELOT 36 rue de bellechasse 75008 PARIS.

VENDS TI 99/4A + cable K7 + manettes + ext basic + Echecs + TI Invaders + Parsec + Football + gestion de fichier + Statistic anglais + Othello + 7 K7 + 3 manuels TI + 3 revues TI 99 Prix 3000 F TRANCHANT D. Tel 907 38 00

VENDS TI 99/4A + modules TI invaders + cables liaison magneto K7 + manettes de jeux + 25 jeux sur K7 + 12 programmes Prix 135O F + adaptateur antenne PHS 60 Prix 1350 F Eric MUHLHEIM Tel (88) 91 51 82 après 17 H 15

VENDS TI 99/4A basic étendu manettes des jeu cordon magnéto cassette modules de jeu football et chasse au wumpus Prix 1700 F GOMEZ Patrick Tel 822 30 24

VENDS TI 99/4A + basic étendu + manuel + manettes + 3 K7 aide prog + mash + sdattack + wumpus + systeme + ilander + 3 livres + 100 prog sur K7 + cable magnéto (valeur: 5900 F) Prix 3000 F. HOUDE Fréderic 5 rue roland garros 34470 PEROLS Tel 16(67) 50 02 40

VENDS TI 99/4A + peritel + cordon magnéto + magnéto SANYO alim. + double joystick + don de 3 modules texas Munch Man + Wumpus + Car Wars + don de la cassette Lunar Lander 2. Le tout 1800 F à débattre. DARRE Xavier 59 la mare des champs 91290 la roche Ollainville.

VENDS TI 99/4A + cordon péritel + alimentation + cable liaison magnéto K7 + extended basic manuel en français + mini mémoire + manuel en français + K7 d'apprentissage du basic + modules de jeu Microsurgeon + Moon Patrol + K7 La Tombe du Sorcier + joystick + nombreuses K7 de programmes + nbx livres (les gds classiques du jeu pour votre TI 99/4A, etc...) Prix 3000 F. Mr JOSSE 120 rte des Charmes 78320 Lévis saint Nom Tel 461 12 18.

VENDS pour TI 99 opération fromage (nécéssite mini mémory) carwars conseil financiers + livres (découverte du TI 99) (TI 99 à la conquete des jeux) (KTI 99 à l'affiche) Prix 500 F Tel (1) 350 38 17 après 17 H

VENDS TI 99 + extended basic + mini mémory + joystick + parsec + TI invaders + 50 programmes environ + livres Prix 2500 F Th CAMINADE 22 rue nd des champs 75006 PARIS

VENDS pour TI 99/4A modules Echec + Parsec + Car War + Soccer + Chrisholm Tril + Météor + Multiplication + Mission moins + Alligator Prix 600 F. Plus frais de remboursement ou 6OO F payable d'avance par chèque Tel (8) 702 43 14

VENDS TI 99/4A péritel et alimentation + cordon magnéto + magnéto cassette + manette de jeu + 2 modules Parsec et Tombstone + cassette programme d'application + technique de la programmation de jeu + 1 livre (le TI 99/4A à l'affiche) + 2 cassettes de jeux (70 programmes) + manuel Prix 3000 F. BEISS Xavier BP 12 Mantes Rivières 08800 MONTHERME Tel (24) 53 40 15

CINOCHE !

édito

Et encore une page où on va vous bassiner avec du cinoche comme si vous n'en aviez pas assez dans les aut' canards. Et ben, justement comme l'HHHebdo ne veut pas rester à fond de cale, on a décidé d'en mettre. Le problème c'est que pour faire ça il n'ont trouvé que moi, CLOU, le locdu de service, dommage pour vous.

Cette semaine pas de truc super génial dément et tout, pour ça il faudra attendre la semaine prochaine.
Trois valent vraiment le coup d'oeil:
Les Favoris de la Lune, Dune, La Vie de Famille, le reste entre bof et beurkh. Sinon il fera beau sur toute la France surtout au sud où il ne risque pas de neiger, sauf s'il fait plus froid.

mon box-office

1/ PARIS, TEXAS
2/ LES FAVORIS DE LUNE
3/ LA VIE DE FAMILLE
4/ LES SAINTS INNOCENTS
5/ ANOTHER COUNTRY
6/ ROUGE GORGE
7/ TRAIN D'ENFER
8/ URGENCE
9/ DUNE
10/ PHILADELPHIA EXPERIMENT
11/ EL NORTE
12/ RAZORBACK
13/ OUT OF ORDER
14/ LA COMPAGNIE DES LOUPS

LA VIE DE FAMILLE

de Jacques DOILLON



Bon, moi j'avais pas vu "La Pirate", passke franchement sam disait rien, il était aphone ce jour-là. Ski fait que lorsqu'on m'a dit: "Viens voir le dernier Doillon", disons que j'ai fait la moue, nesspâââ. Et alors... je suis resté sur le cul. (Vous inquiétez pas, yavait un fauteuil qui me tendait ses petits bras coudés juste derrière moi). C'est bien, vraiment j'ai aimé, beaucoup. Sami FREY est super, et la petite Mara GOYET, 11 ans, est étonnante, jamais elle ne flanche. A noter aussi la participation active de Juliette BINOCHE, qui joue aussi dans "Les Nanas", film qui ne vaut pas une part de flan qu'on aurait laissée dans le frigo pendant 15 jours.
J'vais pas vous raconter l'histoire mais en 2 mots, c'est un mec qui est divorcé qui s'est remarié, et qui tous les week-end va voir sa fille à lui, que c'est la plus belle, sa princesse, la vérité, j'te jure (cette vanne-là, j'vous la r'sortirai, è'm plait bien), et pis un jour, enfin un WE, i's'tirent tous les 2 à Madrid pour voir les GOYA au Prado, épatant, sans dec'...
Bon, tout ça pour vous dire que c'est 'ach'ment bien, et qui faut le voir, surtout vu les merdes qu'il y a en ce moment.
Ah ! Au fait, le meilleur exéco avec Les Favoris De La Lune cette semaine, c'est çui-là !

CA N'ARRIVE QU'A MOI

de Francis PERRIN (heureusement !)



Vous prenez Pierre RICHARD, vous le teindez (ouais, bon ça va, chais bien que chais pas causer le Français) en brun, vous lui faites des implants de tifs sur le devant, pas trop passk'après on va l'confondre avec Frankenstein, vous lui enlevez celui qu'il a sur la langue, seulement pour ce film, sinon après on va plus le r'connaître dans les rues, et vous obtenez.....
F R A N C I S P E R R I N, soi-même en personne l'unique et tout. Puis vous lui donnez le ticket gagnant du Loto de la semaine dernière, et kèske vous obtenez ? Vous voyez pas, eh bien pourtant c'est très simple, c'est un superbe petit plantage, modèle du genre, dans les films qui veulent faire rire, et qu'arrivent seulement à faire sourire, et encore passk'on est sympa.
C'est un film qu'a une histoire que même ma p'tite soeur elle aurait pu l'écrire à la récré de 10 heures, déconnez pas elle a 12 ans.
MORALITE: Si vous avez vraiment du fric à foutre en l'air, allez-y, sinon laissez bétonner, Francis PERRIN, (alias François PEPIN dans le film, y s'est vraiment foulé pour le nom), s'en charge tout seul comme un grand.

DUNE de David LYNCH

Bon, soyons clairs dès le départ, pour ce film il y aura 2 sortes de spectateurs. Ceux qui ont lu le livre (1) et les autres (2)

CLOU



Bon, eh bien je vous le dis sans ambages, vous êtes tous des tricheurs, vous zallez tout de même pas me faire croire que vous n'avez lu que le paragraphe qui vous concernait, non ! Je connais les mecs dans vot'genre, on fait comme si on l'avait lu et arrivé à la fin de la première partie, on s'tape le front en s'disant "Bon sang, mais c'est bien sûr ! Le book, chlais pas lu !" et allons-y M'sieurs -Dames pour la deuxième partie ! Puisske c'est comme ça, j'va vous causer à tous sans discrimination culturelle.
En 3 films Lynch est passé par les 3 différents stades du réalisateur moyen. J'explik, vous allez voir c'est très simple.
Pour ERASERHEAD (LABYRINTH MAN), il lui a fallu galérer comme un fou pour trouver le blé pour le faire. Il comptait mettre en scène une histoire qu'il avait écrite lui-même. Son histoire était dure, complexe et touchant un style dont le public n'est pas très friand: le fantastik obscur, style HP LOVECRAFT ou dernièrement "Element of Crime". Les producteurs sont des hommes d'argent et n'ont souvent que peu d'intérêt pour le cinéma au niveau artristique, ce qui leur importe principalement c'est de dépenser le moins pour gagner le plus. Ils préfèrent produire un film débile avec Burt REYNOLDS, plutôt qu'un génial avec CLOU. C'est donc pour ça que LYNCH dut faire son film avec sa thune et ça lui prit 5 ans. Voilà pour le premier stade.
ERASERHEAD plut à Mel BROOKS (FRANKENSTEIN JUNIOR, etc..) et celui-ci lui proposa de produire son prochain long-métrage: ainsi naquit ELEPHANT MAN. C'est le deuxième stade, le producteur sait ce dont est capable le réalisateur et est prêt à risquer de l'argent pour lui.
Jusqu'ici on retrouve la même situation en France, en revanche le 3ème stade est particulier aux USA et peu fréquent chez les Gaulois.
Le producteur d'une Major choisit un scénario et décide lui-même du réalisateur et souvent des acteurs qui feront le film. Les Majors sont les grosses maisons de produc' américaines: Paramount, Columbia (rachetée par Coca Cola il y a 2 ans), la Fox, etc...Depuis 40 ans Dino de LAURENTIIS fait partie des monstres sacrés de la production, au même titre que Darryl F. Zanuck dans les années 30 à 50. C'est lui et sa fille Raffaella qui choisirent de produire ce film. Le réalisateur pressenti au départ était Ridley SCOTT, qui suite à divers problèmes partit tourner BLADE RUNNER. En voyant ELEPHANT MAN la Miss Raffaella décida que le réalisateur pour DUNE devait être David LYNCH. Il est sûr qu'il était maître sur le plateau et qu'il écrit le scénario, mais toujours les Laurentiis eurent leur mot à dire, aussi bien au niveau financier -c'est leur boulot-, qu'au niveau artistique -ce qui l'est moins-, d'autant plus que la Miss était constamment sur la plateau.
Bon et maintenant à quoi toute cette démonstration nous mène-t-elle ? Eh bien qu'en fin de compte, Lynch a effectué un travail de commande, n'étant que le sous-fifre de ses magnats de patrons, les Laurentiis.
Voilà, donc je n'en veux pas à Lynch, j'attends sa prochaine merveille, avec des producteurs différents, j'espère. Quant aux Laurentiis, je ne leur en veux pas non plus (je suis d'un magnanime ces temps-ci) car, vu ce qu'ils ont produit ces dernières années on ne pouvait s'attendre à mieux.

(1) Si vous avez lu le book (ça c'est du branché), vous serez déçus comme moi. Je suis encore sous le choc. C'est beau, là les mecs izon pas lésiné sur les moyens: 42 millions de $ $ $! - moyenne des productions françaises 12 millions de Francs, 35 fois moins ! Ca yapa à dire c'est beau. Mais le gros, alors là vraiment gros problème du film, c'est que le mec qui joue Paul ATREIDES, le héros qui se prend pour Superman, ben... C'est pas ça. Il est trop beau, trop minet-mignon, j'y crois pas une minute. Par exemple, lorsqu'il boit de la bile de ver que ya que les Bene Gesserit, les grandes prêtresses, qui seules peuvent le boire, et que les mecs i crèvent tous, sauf lui comme par ouah ! rrr ! zazar t ! eh ben là, j'y crois pas.
Si vous ne comprenez pas ce que j'raconte, c'est que vous êtes de sales menteurs et que vous zavez même pas lu le book !
Non, ce qu'il aurait fallu c'est Delon jeune ou dans ce genre, un type qui ait une gueule, quoi, pas le modèle de série style Prisunic qui nouzon sorti, mais ça c'est la produc' qui choisit.

(2) Si vous n'avez pas lu le book, vous serez peut-être assez content, mais vous vous ferez certainement chier par moments, surtout en 2h20, c'est le bouquin qui veut ça ! Vous allez parfois nager dans la mélasse et en plus, vous allez croire qu'on vous prend pour des cons: on n'arrête pas pendant tout le film de vous répéter que l'épice (*) est très importante et patati et patata. Moralité: allez le voir, ça fait quand même du bien de se prendre une tranche de belles images dans la tête de temps en temps !
(*) c'est la drogue qui n'existe que sur la planète Dune. Tout le monde en a besoin car elle donne force, longévité, fesses roses et fait lé ménache quand la Madame elle est pas là.

LES FAVORIS DE LA LUNE

de OTAR IOSSELIANI



	Armes	flics	coquette	femme du flic	bricolo	coiffeuse	chant rock	ebouer	voleur	pute	vieux fou
Armes	V	A♠	♡	A	$	$		$!			
flics	A♠	T		♡		♡				♠	♠
coquette	♡		V	A	♡	$	A$		♡		
femme du flic	A	♡	A	T	$						
bricolo	$		♡	$	■	♡		A	A	A	
coiffeuse	$	♡	$		♡	■	$		♡		F
chant rock			A$			$	T		L		
ebouer	$!				A			V	A	A	
voleur		L	Q	L	A	♡	L	A	T	A	A
pute		♠			A			A	A	V	
vieux fou		♠				F			A		■



L : larcin
Q : histoire de cul
$: histoire d'argent
A : amitié
F : famille
♠ : déboires
T : tableau
V : vaisselle

Ouaah ! le pied ! Si ya bien un film qu'a mérité son Prix Spécial du Jury à la Mostra de Venise, c'est bien celui-ci. Faut voir que Venise est le 2ème grand festival international de cinoche après Cannes.
Ce film est dément, c'est le seul que je connaisse où on en a rien à cirer des personnages ou de leur texte, mais alors rien. Iosseliani aurait pu prendre n'importe quels autres acteurs que ça n'aurait rien changé. Remarquez, on l'comprend vu qu'en fait il raconte l'histoire d'un tableau et d'une vaisselle qui s'aimaient d'amour tendre, mais comment s'y prendre quand on est là-haut. Les objets sont successivement volés, revendus, revolés, rerevendus, rerevolés, rererevendus, etc...

Mais ce n'est pas parce qu'on se fiche des personnages qu'ils perdent de leur importance. Ils sont essentiels, car ils donnent leur dynamique au tableau et à la vaisselle, après tout ce sont bien les hommes qui les ont créés au départ, ce n'est que justice.
Nos 2 héros, le tableau et la vaisselle bien sûr, passant de mains en mains, interviennent dans différentes historiettes qui s'entrechoquent et s'entrelacent.
Ainsi le marchand d'armes véreux est mariée à la coquette pleine d'amants. Cette dernière achète la vaisselle à Drouot et la casse. La vaisselle cassée est récuperée par l'ébouer qui la donne à son amie la prostituée, ou comme le dirait malicieusement Gérard BRACH (le co-scénariste,) "l'amie qui fait des heures supplémentaires sur le trottoir", et ainsi de suite...
Si vous voulez vraiment avoir une notion de ce que sont les différentes relations dans ce film, reportez vous au tableau, qui vous donnera une idée de combien c'est compliqué.
Si j'vous ai fait ce tableau, c'est pas pour des prunes, mais aussi pour vous donner une idée de comment Otar IOSSELIANI fait ses films.
Sachez tout d'abord que c'est un cinéaste géorgien (en URSS) qui trouva plus rigolo de faire son 3ème film avec Gérard BRACH, scénariste français prolixe (PIPICACADODO, LA FEMME DE MON POTE, LE BAL DES VAMPIRES, entre autres). Sa méthode de travail est assez particulière et Brach eut d'ailleurs du mal à s'y adapter. Les scènes du film sont notées sur des fiches de cartons colorées et sont disposées dans une boîte. "Oh ! ben cette scène, è'm'plait pas là où elle est, ch'trouve qu'une fiche bleue à côté d'une marron, ça fait désordre, mettons-la plutôt à côté d'une rose !". On se doute du nombre de films différents auxquelles on arriverait, si les goûts et les couleurs du réalisateur changeaient tous les jours !
Ce qui est curieux c'est qu'on a l'impression que le réalisateur se fout du temps , non pas que les scènes soient longues, au s'cours, mais ske j'veux dire c'est que l'action peut aussi bien se passer en un jour qu'en un mois, de toute manière on s'en fout.
Enfin, c'est truffé de gags qui m'ont fait bien rire, entre autre une scène où on entend en voix off un mec qui énumère une liste d'objets, pendant qu'on voit à la télé l'émission avec la nana qui raconte des histoires en langage sourd-et-muet, très rigolo.
Voilà, pour moi ça c'est du cinoche ! Mais ça ne vaut quand même pas "BRAZIL" que dont j'vous causerai la s'maine prochaine.

P.S.: Le titre du film vient d'une phrase tirée de "HENRY IV", acte I, scène 2: "Pourquoi nous appelle-t-on les voleurs ? Nous qui sommes les gardes du corps de Diane dans la forêt, les chevaliers des Ténèbres, les Favoris de la Lune." Autre façon personnelle de définir le film: "Du malheur d'être riche et de le rester, ou la joie d'être pauvre et de devenir riche".

RAZORBACK

de Russel MAULCAHY



Et encore un film du Festival d'Avoriaz, un ! Pour une fois qu'i zen sortent quelques-uns juste après le festival !
C'est un film qu'il est australien, qui se passe en Australie avec des kangourous et tout le tintouin, et pourtant c'est pas un dépliant touristik, sûrement pas !
Y paraît que dans ce pays de sauvages (vivent-ils ou ne vivent-ils pas dans des maisons en dur, telle est la question) il existe des sangliers mutants qui sont super gros et hachement méchant et ça s'appelle un razorback, genre Gremlin puissance 56, sans l'arrosage. C'est l'histoire d'un pauv' Ricain prop' sur lui, BCBG, bien sous tous rapports, qui essaie de zigouiller ce pauvre razorback qu'avait rien demandé à personne. Imaginez un peu le ridicule de cette situation (SPA vaincra ! SPA vaincra !), passke sa femme s'est faite bouffer par la bêête, vraiment pas de quoi passer le réveillon là-dessus. Le film tourne bien, ça m'a foutu les chtons, heureusement j'étais avec une copine. Si vous aimez ce genre allez-y, vous serez pas trop déçus.

PETER LE CHAT

Dessin animé de Stig LASSEBY et Jan GISSBERG
Ca fait 3 semaines que votre petite soeur ou votre petit frère vous tanne pour que vous l'emmeniez au cinoche voir je n'sais quel navet, et bien cette semaine vous êtes sauvés .Dieu existerait-il, moi qui ne prie plus depuis temps damné ? Il existe très certainement un esprit qui veille sur votre tranquillité, qui comprend comme il est dur de faire plaisir à maman pour sortir cette satanée petite soeur pour qui il faut toujours perdre quand on joue à Lode Runner. La preuve de son existence, eh bien elle est là devant vous, mesdames et messieurs, en couleur et près de chez vous il s'agit de...



PETER le chat, ou le bien nommé. Je dis ça pour ceux qui auraient notre édition en braille entre les mains et donc ne pourraient pas voir la photo, car il s'agit bel et bien d'un chat. Le chat, felis vulgus pour les intimes, est un mammifère digitigrade, aux ongles rétractiles, propriété dûment copiée par M.Daray, inventeur d'un couteau qui porte son nom apprécié par un certain type de délinquants.
Ne me dites pas que j'étais censé vous parler d'un film, ça je l'sais bien, vous allez pas m'apprendre mon boulot, non plus. Donc comme je l'disais-je, c'est l'histoire d'un chat, en particulier de ses aventures urbaines. Ce n'est pourtant pas un remake de Fritz Ze Quat' et ce pour 3 raisons:
- La première, i s'appelle pas Fritz, nom allemand pour un chat ricain, (logique), mais Peter, nom anglais pour un chat suédois, (nom moins logique).
- La deuxième, il a pas de queue, Fritz, lui, en a une et pour cause ! Donc c'est pas l'même.
- Et la troisième, passke jamais 2 sans 3.
Alors il lui arrive des tas d'aventures 'achement palpitantes, et tout ça passk'il a pas de queue, le pauvre !
Dernière chose, n'oubliez pas d'apporter des bonbeks pour le p'tit frère, comme i va croire que c'est votre jour de bonté passke vous l'emmenez au cinoche, i va vous en réclamer.
Sur ces bons conseils, allez-y et dormez bien.

éditorial

En quête sur l'antenne.
Vous espérez passer la soirée tranquille, bien calfeutrés dans vos nids douillets, HORREUR, MALHEUR, l'angoisse et la violence débarquent chez vous via le petit écran. Le sexe ne faisant plus recette (ou demeurant trop choquant cf article MOI JE) les chaînes vous jettent de la chair fraîche en pature. Les cadavres pleuvent, le sang gicle, le suspense est haletant, bref le polar est roi (et en plus vous aimez ça, 57,5 pour cent de spectateurs pour un film aussi moyen que LA BALANCE, alors là vous déconnez).
Soupe traditionnelle sur A2 avec la poursuite (c'est plus de leur âge) des dramatiques LES 5 DERNIERES MINUTES et COMMISSAIRE MAIGRET. Les héros sont commissaires, vieux, bedonnants et moralistes, l'enquête ramollo et psychologique.
Potage MINESTRONE avec le frisson du lundi sur FR 3, une soirée où il y a à boire et à manger.
TF 1 alterne les *consommés* à déguster (HITCHCOCK, HUSTON) et les *bouillons insipides* (GIOVANNI, DAVIS) au moins une fois par semaine.
Vous reprendrez bien un peu de *viande froide*, dégustez nos séries:
SERIE NOIRE sur TF 1, INTRIGUES sur FR 3, CLEMENCE ALETTI et HOTEL DE POLICE sur A2. SERIE NOIRE est souvent rapide, violent, saignant, INTRIGUES est plus discursif, les situations originales, la fin inattendue. Les 2 séries d'A2 innovent et donnent une image différente du crime et des flics. Premier service, un commissaire jeune, femme, une enquête internationale, des crimes importants. Deuxième service la vie quotidienne de jeunes inspecteurs, des délits minables et multiples qui s'entrecroisent.

BOMBYX

☆☆ La clé de l'évasion
KEY LARGO ★

Film de J. Huston (1947)
Atmosphère, atmosphères, ce film sue l'alcool, la fatigue, la littérature d'aventure, bref il s'agit d'un film noir. L'ombre d'Hemingway traîne en filigrane dans ces lieux déchus. Vous voulez d'autres noms évocateurs: HUMPHREY BOGART, LAUREN BACALL, E. G. ROBINSON synonymes d'aventurier au grand coeur, de fille de mauvaise vie, de gangsters en cavale.
Tous ces enfants de Marie se retrouvent à KEY LARGO, la dernière des iles Key West, là où la terre se perd dans la mer, au fin fond de la Floride. Cul-de-sac géologique des Etats-Unis, station terminus pour les marginaux de tous genres, là où l'on noie dans le whiskey on the rock (run around the clock) les bleus du ciel, de la mer et de l'âme.(pour le blue lagoon un tiers de curaçao, un tiers de gin, un tiers de J. Daniels, 2 tiers de TROPICANA).(pub)
Sur cet embarcadère vers le néant (deuxième île à droite)



les passagers y aboutissent par hasard, fuyant eux-mêmes ou la police. On y retrouve BOGIE ancien officier démobilisé, inadapté à la vie civile, LAURIE jeune femme qui a de la bouteille. G. gangster, vieux caïd des années 30, poursuivi par le FBI et qui tente de s'échapper au MEXIQUE. Huis-clos dramatique, dur, style descente aux enfers (allez-y de confiance le bar est bien fourni).

Diffusion le 18 à 20H35 sur TF1.

☆☆ Onanisme physico-spirituel
MOI... JE ●

Le maintenant célèbre duo Pascale · Breugnot-Bernard Bouthier, sévit une fois de plus sur nos écrans pour notre et votre plus grand plaisir. Ce mois-ci, 5 sujets au menu, moins 2 sujets quasi quelconques, il reste (à vos bouliers) 3 sujets excellents.
- ILS VOIENT DES ANGES PARTOUT.
Les anges ont-il un sexe ? Mais là n'est pas la question. Avant de savoir si ils en ont un, savez-vous où en rencontrer... Oh surprise, ils sont partout. De l'assureur au technicien vidéo, en passant par l'ingénieur conseil, damned, we are encercled. Et ils sont studieux ces anges là. Ils vont à l'école d'anges (MAIS SI!) et il y en a même certains qui sont déjà anges ES GABRIEL. Ils sont gais, ils font la fête tous les samedis et je vous le garantis, ce sont des soirées "angéliques". Savez-vous que Michelle Mercier n'a jamais été leur marquise ?
- MAGOUILLE BLUES.
Par les temps qui courent, la débrouille va bon train. Dans ce reportage on se rend compte que dans les endroits chébrans on mange tout ce qu'il y a de plus frais, par contre dans les poubelles de la SNCF et des grands magasins, c'est moins ça. En revanche, pour se vêtir, le grand couturier "POUBELLE" s'est mis en quatre. HELAS ? Il n'est ouvert que la nuit. Maintenant on dira tiens tu t'habilles aussi chez "Poubelle" ?



(photo A2)

- LE RADADA EN PRISON.
Plutôt tristoune, pour ne pas dire "ça fout les boules". Hommes, femmes même combat. L'imagination galope quand on est seul(e). Tout y passe. Des idées plein les yeux pour occuper vos longues soirées solitaires.
Les commentaires sont censés être crus. Mais la direction de la chaîne a décidé de ne pas agresser vos oreilles, et a coupé certains dialogues. Je ne peux donc pas vous dire à quoi ressemble la nouvelle version de ce reportage. Messieurs les responsables de chaînes, quand arrêterez-vous de prendre vos téléspectateurs pour des innocents... Ils ont les mains pleines vous savez...

Diffusion le 20 à 22h10 sur A2



Lundi 18 Février

20h30 **C + : BARBE D'OR ET LES PIRATES (1983),** *(l'aventure hollywoodienne piratée)*
20h35 **TF 1 : KEY LARGO** *(voir article)* ★
20h35 **FR 3 : ECHEC A L'ORGANISATION (1973),** *film (policier) de J. Flynn*
20h35 **A2 : GRAND ECHIQUIER** *avec Ivry Giltis*
22h15 **TF 1 : ETOILES ET TOILES** *(magazine pour cinéphages)*
23h05 **FR 3 : THALASSA** *(magazine qui garde le cap)*

Mardi 19 Février

20h30 **C + : LA BOUM 2 (1983),** *film clone du premier*
20h35 **TF 1 : ENIGMES DU BOUT DU MONDE** *(jeu géographique et sportif)*
20h35 **FR 3 : LA MANDARINE (1972),** *film (comédie fruitée) d'E.Molinaro avec A. Girardot, P. Noiret, M. Renaud, M-H. Breillat.*
20h40 **A2 : ALLONS Z' ENFANTS**
21h35 **TF 1 : ODYSSEE COUSTEAU:** *Le Nil (2)*
22h20 **A2 : LIRE C'EST VIVRE** *(correspondance J. Drouet-Victor Hugo, changez à Goncourt.*
00h05 **C + : LES MONTAGNARDS SONT LA (1938),** *film (burlesque) de G. Blystone avec LAUREL ET HARDY*

Mercredi 20 Février

20h35 **TF 1 : DALLAS** *(illustration mouvement perpétuel)*
20h35 **A2 : RODEO GIRL** *(voir article)* ■
20h35 **FR 3 : CADENCE 3** *(variétés avariées)*
21h30 **TF 1 : MADELAINE (portrait de M. Renaud)**
21h50 **C + : DE SI GENTILS PETITS MONSTRES (1980)**
22h10 **A2 : MOI...JE** *(voir article)* ●
22h20 **FR 3 : JULIETTE ET GALATHEE** *dramatique*

Jeudi 21 Février

20h30 **C + : UNE LANGOUSTE AU PETIT DEJEUNER** *(film indigeste)*
20h35 **A2 : L'AMOUR EN HERITAGE n° 7** *(série petit budget)*
20h35 **FR 3 : LE TRESOR (1970),** *film sri-lankai*
20h35 **TF 1 : AU NOM DE TOUS LES MIENS n° 3** *(série qui n'est pas mienne)*
21h35 **A2 : DECAUX STORY:** *L'homme qui voulait empêcher la guerre*
21h35 **TF 1 : INFOVISION** *(magazine d'actualités)*
22h00 **C + : NAPOLEON** *(voir article n° 69)*

Vendredi 22 Février

20h35 **A2 : CHATEAUVALLON**
20h35 **FR 3 : FAITS DE SOCIETE** *(magazine d'informations)*
20h35 **TF 1 : LE JEU DE LA VERITE** *avec Guy Bedos*
21h35 **A2 : APOSTROPHES** *(les convulsions de l'Histoire)*
21h35 **FR 3 : MACADAM** *(variétés françaises)*
21h45 **C + : OTHELLO** *(voir article)* ▢
21h50 **TF 1 : LE ROI CLOS,** *pièce d'A. de Richaud*
23h00 **A2 : PIPICACADODO (1979),** *film (pampers) de M. Ferrerri*
00h45 **C + : NAPOLEON** *(voir article n° 69)*

Samedi 23 Février

20h35 **A2 : CHAMPS-ELYSEES** *(Michou présente)*
20h35 **TF 1 : PITIE POUR LES RATS** *(voir article)* ▲
20h35 **FR 3 : DISNEY CHANNEL** *(retombez en enfance)*
22h05 **A2 : LES ENFANTS DU ROCK** *(variétés rock)*
22h15 **FR 3 : DYNASTIE**
22h30 **TF 1 : DROIT DE REPONSE**
23h00 **C + : ANDROIDE (1983),** *film (ersatz) avec Klaus Kinski*
00h15 **C + : LE BAL** *(voir article n° 69)*

Dimanche 24 Février

19h00 **A2 : HOTEL DE POLICE** *(série policière)*
20h30 **C + : UN AMOUR DE SWANN (1983),** *film de V. Schlondorf avec Alain Delon et Ornella Muti*
20h35 **TF 1 : J'AI EPOUSE UNE OMBRE** *(voir article)*
20h35 **A2 : LE GRAND RAID** *(jeu d'aventures)*
20h35 **FR 3 : ARCHITECTURE ET GEOGRAPHIE SACREE** *(documentaire mystique)*
21h35 **A2 : POUR LE MEILLEUR ET POUR LE PIRE n° 5 : CUBA** *(reportage sur les relations hommes-femmes, vamos à la playa)*
22h30 **FR 3 : ENTENTE CORDIALE (1939),** *film (comédie historique) de M. L'Herbier avec G. Morlay et V. Francen*

☆ Gloire au lasso
RODEO GIRL ■

Téléfilm de J. Cooper avec Katherine Ross et Bo Hopkins
Résumé: Femme et fille d'un champion du rodéo, Kate rêve de participer au circuit de rodéo feminin. Son mari, bon cheval, lui lâche la bride. Il la laisse participer à une épreuve. Elle prend goût à la compétition et décide de concourir pour le titre féminin. Devant les piles de linge et de vaisselle qui s'accumulent, Jack rue dans les brancards à l'annonce de cette nouvelle.
L'attelage familial est tiré à hue et à dia et le brave Jack monte sur ses grands chevaux lorsque Kate, enceinte, refuse d'abandonner le RODEO CIRCUS. Notre valeureux cowboy reprendra-t-il les rênes du ménage ?
Une excellente interprétation, un bon sujet ne suffisent pas à sauver ce téléfilm de la médiocrité traditionnelle des productions US. Dommage ça ne manquait pas de selles.

(photo A2)



"John Wayne 85 (-60-85)"

Diffusion le 20 à 20h35 sur A2

☆☆ Laissez-les vivre !
PITIE POUR LES RATS ▲

Série Noire de J. Ertaud avec Roland Dumas, Xavier Deluc et Geneviève Fontanel.
Je vous brosse le tableau. Une famille style France profonde, un couple (Julien et Yvonne) d'artisans modestes qui vit au bord de la Marne. Ils travaillent avec l'amour de la belle ouvrage, à l'ancienne, respectueux de leur clientèle. Ce sont d' honnêtes cambrioleurs.
Ils fuyaient tous les deux comme d'habitude par les toits, après avoir visité une villa, lorsqu'un coup de feu éclate blessant Julien. Yvonne va pas tarder à y passer lorsque un quatrième quidam abat le perturbateur des ballades au clair de lune. Quo vadis ?
Un terroriste de passage dans notre beau pays (mais que fait BROUSSARD) faisait justement son jogging dans le voisinage. Serviable, il leur propose de les raccompagner chez eux. Agréablement surpris de rencontrer un



jeune avec d'aussi bonnes manières, ils lui offrent l'hospitalité (Ah! le savoir vivre d'antan). Mais n'ont ils pas introduit le loup dans la bergerie? Justement Solange leur fille ne demande qu'à être croquée. Ce n'est ni PORTE-BONHEUR, ni AU NOM DE L'AMOUR mais bien une SERIE NOIRE. Le rythme est très soutenu, les pistolets au premier plan, la pression constante.

Diffusion le 23 à 20h35 sur TF1

Killer's game ☆☆☆
OTHELLO ▢

Film d'Orson WELLES (1960) d'après la pièce de SHAKESPEARE(1595)
Deux génies (sans bouillir) sont dans un bateau. Le plus gros (WELLES) est nègre et le plus még' (SHAKESPEARE) porte une fraise (non c'est pas un script-pub pour MAMI-NOVA). Le plus maigre est poli, il souhaite la bienvenue: hôte hello. Duel SHAKESPEARE versus WELLES, le plus még à l'eau tombe à lo, l'autre essaie de le sauver, il crie 'ôtez' l'eau et OTHELLO, surgi des flots, marcha vers la côte. Il se dirigea vers l'auberge la plus proche, une ancienne propriété un peu délabrée de la marquise d'O. Il frappa à la porte de l'Hotel O et en décrocha l'enseigne. Merde, dit-il, j'ai enlevé le O. Il entra et se sécha auprès du feu. Il retira et essora ses chausses, enleva ses bas (DDim-Dim-Dim-Dam-Dom) et ôte le haut (de chausse).
L'aubergiste réveilla alors SHAKESPEARE, ivre-mort et le jeta dehors. Ce dernier perdit tout souvenir de sa transe alcoolique et écrivit une autre histoire que voici.
OTHELLO est marié à DESDEMONE. IAGO, confident



du couple, aime DESDEMONE qui n'en à rien à foutre. Ame aigrie, IAGO raconte des salades à OTHELLO, un pigeon de première. La Zizanie (une autre démone) s'insinue entre les époux et OTHELLO la trucide par jalousie. Ayant perdu l'objet de leurs obsessions nos deux pleurent sur leurs conneries respectives. (Ah! Si IAGO avait aimé OTHELLO)

Diffusion du chef d'oeuvre le 22 à 21h45 sur C + en V.O.

J'ai épousé une ombre ☆☆



"I married a witch".de Robin Davis 1983
C'est dinnnngue la vie. On ne se doute de rien, et comme ça, un jour, quelque part, n'importe où, tout se joue. Pour la jeune et charmante Hélène, (Nathalie Baye) c'est dans un train que tout commence. Voilà donc notre délicieuse héroïne, innocente, heureuse de vivre et de la donner (la vie : elle est enceinte). Elle rencontre un jeune couple dont la femme elle aussi est enceinte. Oh ! Quelle coïncidence, mais une coïncidence n'arrivant jamais seule, un voyageur maladroit tache la robe d'Hélène, et donc par conséquent, elle est saaale. Patricia (la jeune femme) qui comme par hasard fait la même taille de robe qu'Hélène lui propose une des siennes. Et c'est parti...
On reconnait bien là la patte vicieuse de ce bon vieux destin. A partir de cet instant il n'y a pas de raison que ça s'arrête, bien évidemment le train déraille, tout le monde meurt sauf Hélène qui je vous le rappelle porte une robe de Patricia. Vous suivez ? Mais là où le destin prend toute son ampleur, c'est que ce n'est pas Hélène qui prend la place de Patricia, ce sont les beaux-parents de Patricia qui prennent Hélène pour leur belle-fille (incrédible isn't it). Et comme ces derniers sont riches, vous ne pensez donc pas qu'Hélène va dévoiler le pot-aux-roses ou le poteau-rose. Qu'auriez-vous fait à sa place ?
Ce film parait obscur, erreur il est carrément noir. Bon scénario servi par bons comédiens = bon film. CQFD.
Diffusion le 24 à 20 h 35 sur TF1.



Hé oui, de la publicité dans Hebdogiciel, nous rentrons dans le rang? Vous rigolez ou quoi? Les annonceurs que vous voyez là, ici, dessous se sont engagés à faire 5 % de remise aux abonnés de l'hebdo sur TOUT le magasin, y compris sur les ordinateurs, les fournitures et les périphériques. C'est pas de la bonne publicité, ça, Madame?

S.A. LHOMME

NOMBREUSES MARQUES DISPONIBLES LOGICIELS, LIVRES

CONSEILS EN INFORMATIQUE
INITIATION A L'INFORMATIQUE POUR LES ADHÉRENTS DE LA CASE MICROCLUB

TOUTE LA MICRO CHEZ S.A. LHOMME

5, rue Fanfrelin 16000 Angoulême
(45) 95.27.37.

VIDEO TROC

VENTE - ECHANGE - DÉPÔT DE TOUT MATÉRIEL VIDÉO ET MICRO-INFORMATIQUE - LOCATION DE JEUX

NOS PRIX NEUFS !

COMMODORE 64 + 1 jeu : 2 690 F
MONITEUR COULEUR : 2 490 F
ATARI 800 XL SECAM : 1 700 F
DISQUETTE NASHUA (X10) : 149 F
AMSTRAD
+ moniteur couleur : 4 490 F
+ moniteur monochrome : 2 990 F
LECTEUR DISQUETTE + 1 jeu : 2 890 F
Moniteur Ecran Ambre : 950 F
MSX CANON V 20 : 2 990 F
Imprimante BROTHER
avec cordon : 2 790 F

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H 00
LE LUNDI : DE 14 H A 19 H
89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
tél. : 342.18.54
mètro : gare de Lyon, Ledru Rollin

ABONNES,
si vous avez un problème avec une de ces boutiques, vous savez à qui vous adresser? Je ne vous fais pas de dessin?

ANNONCEURS,
vous avez envie de vous lancer dans l'aventure? Vous êtes prêts à consentir 5 % de remise sur toute votre boutique pour la voir envahie de programmeurs fous? Ecrivez-nous, nous vous ferons payer très cher le centimètre carré de publicité!

MICROPOLIS

- **THOMSON-M05-T07.70**
- **POINT CONSEIL TIFY**
- **MSX . YAMAHA. SANYO. AMSTRAD**
- **LIBRAIRIE**

sinclair
ORIC
ALICE
commodore
COLECOVISION
ATARI
CBS ELECTRONICS

29, rue Paillot de Montabert
10000 TROYES
Tél. (25) 73.28.49

Présent à l'exposition informatique SIMABE (bld de Belgique, TROYES)

BIMP

LA MICRO INFORMATIQUE A LYON

20, rue SERVIANT 69003 Lyon
tél. : (7) 860.84.27

LE SPECIALISTE DES LOGICIELS APPLE ET THOMSON MO5 & TO7

un SPECIALISTE, c'est PLUS SÛR et...
... c'est toujours MOINS CHER !

MICROMETZ

micro-informatique pour tous

ordinateurs personnels & professionnels

compatibles : **Zenith - Toshiba**
19, r. de la Fontaine
57000 METZ
Place de la République
(8)775.32.86

VIDÉO 107 INFORMATIQUE

PLACE DES FÊTES
75019 PARIS

QL SINCLAIR DISPONIBLE COMMODORE, ORIC, AMSTRAD EXELVISION

Tél. : 201.46.09

L'EXPERIENCE MICROPUS

La Maison de l'Informatique

- MICRO-ORDINATEURS PERSONNELS :
  - *ORIC*
  - *SINCLAIR*
  - *THOMSON*
  - *COMMODORE*
  - *LAZER*
  - *CANON*
  - *ALICE*
  - *ELECTRON*
  - *MSX*
  - *AMSTRAD*
  - *EXEL 100*
  - *DRAGON*

Nous disposons de la quasi totalité des accessoires et périphériques associés à nos marques et ceci durant toute l'année.

- COURS DE FORMATION

15 cours GAMBETTA
34000 MONTPELLIER
(67) 92.58.83

Ne cherchez plus votre ordinateur !
Il vous attend à
la micro-boutique
ECONOMAISON
La maison de l'ordinateur familial
3, rue Paul Bezanson
(place de la cathédrale)
F - 57000 METZ
Tél. (8) 775.41.56
grand choix de logiciels
librairie spécialisée
nos PRIX «SERVICE COMPRIS»

A.M.I.R

Automatismes - Micro-Informatique Rouennaise

- ***L'INFORMATIQUE A TOUS LES NIVEAUX***
  - AMSTRAD
  - COMMODORE 64
  - ELECTRON
  - EXELVISION
  - MO5
  - TO7. 70
  - MSX
  - SPECTRUM
  - ZX81
  - SANYO 550 et 555
  - ORIC / ATMOS
- ***PLUS DE 600 LOGICIELS POUR LES MICROS***
- ***Création de logiciels personnalisés pour PME/PMI***
- ***Formation, mise en œuvre, service après-vente***

AMIR c'est aussi les logiciels utilitaires et les jeux pour ATMOS : EDITEXT, AMIFICHE, KIT FUNCTION, et bientôt APIS, STAREX, LE PRINCE KHARNA.

50, rue de Fontenelle 76000 ROUEN
Tél: (35) 88-56-94

VISMO

Vente informatique service micro ordinateurs

ORIC, SINCLAIR, AMSTRAD
Moniteurs couleur et N/B.
Tous périphériques

ASSEMBLEUR MONAMS
Recommandé par Hebdogiciel

84, bd Beaumarchais 75011 PARIS
12, bd de Reuilly 75012 PARIS
338.60.00

LES BOUTIQUES DES BRANCHÉS CÂBLÉS

ELECTRON

TOUS LES LOGICIELS FROM USA pour ATARI, CMB 64, APPLE, COLECO.

117 avenue de Villiers 75017 PARIS
766.11.77

163 avenue du Maine 75014 PARIS
541.41.63

LA NAISSANCE DE BIOMAX DIESEL









































Cette semaine, Jean Claude MARTEAU, vous propose un très efficace programme d'entraînement et de contrôle des tables de multiplications. Que les tous petits comprennent bien que 2 fois 2 font 4, même si c'est à coups de marteau qu'il faut le leur faire rentrer dans la tête !

TABLE X sur COMMODORE 64

```
5 REM  ************************
10 REM *    T A B L E ' X      *
15 REM *                       *
20 REM *  PAR  J-CL MARTEAU    *
25 REM *         (1/12/1984)   *
30 REM ************************
35 :
40 :
45 POKE53280,5:POKE53281,2:POKE54296,15:POKE54296,15:V=54272
50 PRINT"[CLR]"
55 PRINT"▮▮┌──┬──┬──┬──┬──┬──┬──┬──┬──┬──┐"
60 PRINT"▮▮|   | 0▮ 1▮ 2▮ 3▮ 4▮ 5▮ 6▮ 7▮ 8▮ 9▮ "
65 FORT=0TO9:PRINT"▮▮├──┼──┼──┼──┼──┼──┼──┼──┼──┼──┤"
70 PRINT"▮▮|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |"
75 NEXT:PRINT"▮▮└──────────────────────────────"
80 PRINT"▮▮▮";TAB(4);"▮▮ X▮▮"
85 PRINT"▮▮▮":FORT=0TO9
90 PRINT"▮▮";TAB(4);T:NEXTT
95 PRINT"▮▮";
100 FORT=0TO9:PRINT"▮▮▮▮":FORX=0TO9:Y=9+(3*X):R=T*X:R$=STR$(R):RE$=RIGHT$(R$,2)
105 FORTP=1TO100:NEXTTP:PRINT"▮";TAB(Y-LEN(RE$));RE$
110 POKEV+6,0:POKEV+5,31:POKEV+1,180:POKEV+4,33:FORTP=1TO50:NEXTTP:POKEV+4,0
115 NEXTX:PRINT"▮▮▮":FORTP=1TO300:NEXTTP: NEXTT
120 FORTP=1TO750:NEXTTP
125 V=54272:POKEV+6,0:POKEV+5,12:POKEV+1,20:POKEV+4,129
130 FORI=1TO15:WAIT53265,128:WAIT53265,128,128
135 POKE53281,I:NEXT:FORTP=1TO500:NEXTTP:POKEV+4,0
140 FORTP=1TO1000:NEXTTP
145 A$(1)="[...]"
150 A$(2)="[...]"
155 A$(3)="[...]"
160 A$(4)="[...]"
165 A$(5)="[...]"
170 A$(6)="[...]"
175 A$(7)="[...]"
180 PRINT"[CLR]";TAB(32);"▮▮▮▮▮▮▮▮ ▮":FORI=1TO7:PRINTA$(I):NEXTI
185 PRINTTAB(23);"▮▮▮▮▮▮PAR J-CL MARTEAU"
190 FORTP=1TO3000:NEXTTP:POKE198,0:CLR
195 REM==============================
200 REM       INSTRUCTIONS
205 REM==============================
210 POKE53280,5:POKE53281,2:PRINT"▮▮▮";TAB(8)"▮▮ ABLES DE MULTIPLICATION▮"
215 PRINTTAB(8);"▮*************************"
220 PRINTCHR$(14)
225 PRINT"▮▮▮    ESIREZ-VOUS REVISER VOS TABLES?"
230 PRINT"▮▮ |▮IL▮'▮ VOUS PERMET DE VOUS ENTRAINER"
235 PRINT"▮  SUR LA TABLE DE VOTRE CHOIX PENDANT"
240 PRINT"▮    1 A 9 MINUTES AVEC OU SANS L'AIDE"
245 PRINT"▮      D'UNE TABLE DE MULTIPLICATION."
250 PRINT"▮▮     NSUITE, UN TEST PERMETTRA EN"
255 PRINT"▮  20 ESSAIS DE CONTROLER VOS ACQUIS."
260 PRINTTAB(20);"▮▮▮|▮┬▮ ▮/- 1 |┌/-|┌"
265 GETG$:IFG$=""THEN265
270 REM==============================
275 REM        MODALITES
280 REM==============================
285 POKE53280,5:POKE53281,2:PRINT"▮▮▮";TAB(8)"▮▮ ABLES DE MULTIPLICATION▮"
290 PRINTTAB(8);"▮*************************"
295 PRINT"▮▮▮▮▮▮ ▮UELLE TABLE VOULEZ-VOUS REVISER ? ";
300 GETNA$:PRINT"▮ ▮▮ ▮▮";  :IFNA$=""THEN300
305 NA=VAL(NA$):IF(ASC(NA$)<49)OR(ASC(NA$)>57)THENPRINT"▮▮▮▮▮":GOTO295
310 PRINTNA$
315 PRINT"▮▮ UREE DE LA REVISION EN MINUTES ?  ";
320 GETDU$:PRINT"▮ ▮▮ ▮▮";:IFDU$=""THEN320
325 DU=VAL(DU$)
330 PRINTDU$
335 PRINT"▮▮ ESIREZ-VOUS L'AIDE D'UNE TABLE ?  ";
340 GETTA$:PRINT"▮ ▮▮ ▮▮";:IFTA$=""THEN340
345 PRINTTA$:IFTA$="N"THENDT=1:GOTO355
350 IFTA$<>"O"THENPRINT"▮▮";:GOTO335
355 FORT=1TO1000:NEXTT:PRINT"▮";CHR$(142):TI$="000000"
360 REM============================
365 REM      PROG ENTRAINEMENT
370 REM============================
375 POKE808,239
380 CE=0:RE=0:DP=0
385 IFVAL(TI$)>=DU*60THEN560
390 CE=CE+1  :SY$=""  :SC=0
395 NB=INT(RND(1)*9)+1
400 PRINT "[CLR]";TAB(10);"▮▮MULTIPLICATION PAR";NA;"▮"
405 PRINTTAB(9);"----------------------"
410 PRINTTAB(13);"(ENTRAINEMENT)"
415 PRINTTAB(4);"▮▮▮┌──────────────┐"
420 PRINTTAB(4);"| ";NA;" X";NB;" =";TAB(19);" |"
425 PRINTTAB(4);"└──────────────┘"
430 PRINTTAB(3);"▮▮TAPEZ LA REPONSE":PRINTTAB(5);"PUIS '▮RETURN▮'"
435 IFDT=0THEN         PRINTTAB(2);"▮▮▮('▮F1▮' POUR LA TABLE)"
440 GOTO880
445 REM==============================
450 REM   CONTROLE REPONSE
455 REM==============================
460 RP=NA*NB  :NR=VAL(SY$):DR=1
465 IFNR<>RPTHENDR=0:GOSUB780:FORT=1TO500:NEXTT
470 IFDR=0THEN485
475 IFNR=RPTHENDR=1:RE=RE+1:GOSUB780
480 FORT=1TO1000:NEXTT:GOTO385
485 PRINTTAB(11);"▮                     ":PRINTTAB(11);"▮";NA;" X";NB;" =";RP
490 FORT=1TO1500:NEXTT
495 IFDP=0THEN385
500 IFDP=1THEN585
505 :
510 :
515 RP=NA*NB:NR=VAL(SY$):DR=1
520 IFNR<>RPTHENDR=0:GOSUB780:FORT=1TO1500:NEXTT
525 IFDR=0THEN540
530 IFNR=RPTHENDR=1:RT=RT+1:GOSUB780
535 FORT=1TO1000:NEXTT:GOTO585
540 PRINTTAB(11);"▮                     ":PRINTTAB(11);"▮";NA;" X";NB;" =";RP
545 FORT=1TO1500:NEXTT
550 IFDP=0THEN385
555 IFDP=1THEN585
560 REM============================
565 REM       PROGRAMME TEST
570 REM============================
575 PRINTTAB(3);"▮▮▮▮▮FIN D'ENTRAINEMENT-DEBUT DU TEST":FORT=1TO3000:NEXTT
580 TE=0:RT=0
585 DP=1:DT=1:     SY$="":SC=0:TE=TE+1
590 IFTE>20THEN725
595 READNB:PRINT "[CLR]";TAB(10);"▮▮MULTIPLICATION PAR";NA;"▮"
600 PRINTTAB(9);"----------------------"
605 PRINTTAB(8);"(TEST DE CONTROLE N.";TE;"▮)"
610 PRINTTAB(4);"▮▮▮┌──────────────┐"
615 PRINTTAB(4);"| ";"▮";NA;" X";NB;" =";TAB(19);" |"
620 PRINTTAB(4);"└──────────────┘"
625 PRINTTAB(3);"▮▮TAPEZ LA REPONSE":PRINTTAB(5);"PUIS '▮RETURN▮'▮"
630 GOTO880
635 REM============================
640 REM S/S PROG:AFFICHAGE TABLE
645 REM============================
650 POKE54296,15:     V=54272:PRINT"▮▮▮▮▮▮"
655 PRINTTAB(23);"┌──────────────┐"
660 POKEV+6,0:POKEV+5,12:POKEV+1,200:POKEV+3,40
665 FORT=1TO10:RT=NA*T
670 POKEV+4,0:POKEV+4,65:FORTP=1TO50:NEXTTP
675 PRINTTAB(23);"| ";NA;" X ";TAB(33-LEN(STR$(T)));T;
680 PRINTTAB(34);"=";TAB(38-LEN(STR$(RT)));RT;"▮ |"
685 PRINTTAB(23);"|              |"
690 PRINTTAB(23);"└──────────────┘"
695 PRINTTAB(23);"       \O/         "
700 PRINTTAB(23);"       ▮ ▮         "
705 PRINTTAB(23);"       ▮▮▮         "
710 PRINT"▮▮▮▮▮▮"
715 NEXTT:POKEV+4,0
720 POKE781,XX-1:POKE782,YY-1:POKE783,0:SYS65520:PRINT"  ";:POKE198,0:RETURN
725 REM============================
730 REM      RESULTATS
735 REM============================
740 PRINT "[CLR]";TAB(10);"▮▮MULTIPLICATION PAR";NA;"▮"
745 PRINTTAB(14);"▮(RESULTATS)"
750 PRINTTAB(9);"-********************-"
755 PRINT"▮▮▮ENTRAINEMENT  :";RE;TAB(15);"SUR";CE
760 PRINTTAB(30);"▮(";INT((RE/CE)*100);"%)"
765 PRINT"▮▮TEST          :";RT;TAB(15);"SUR 20"
770 PRINTTAB(30);"▮(";(RT/20)*100;"%)"
775 POKE808,237:END
780 REM============================
785 REM S/S PROG PORTE BANDEROLLE
790 REM============================
795 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮"
800 FORX=1TO3:C(X)=0:NEXTX
805 PB$(1)="             0 ┌──────────────┐ 0"
810 IFDR=0THENPB$(2)="          ▮ ▮| REPONSE FAUSSE |▮ ▮"
815 IFDR=1THENPB$(2)="          ▮ ▮| REPONSE EXACTE |▮ ▮"
820 PB$(3)="          ▮▮ └──────────────┘ ▮▮"
825 POKE54296,15:V=54272
830 FORT=1TO28:FORX=1TO3
835 POKEV+5,32:POKEV+4,0:POKEV+4,33
840 POKEV+1,50
845 POKEV+4,0
850 IFMID$(PB$(X),LEN(PB$(X))-T-C(X)+1,1)="▮"THENC(X)=C(X)+1:GOTO860
855 IFMID$(PB$(X),LEN(PB$(X))-T-C(X)+1,1)="▮"THENC(X)=C(X)+1
860 PRINT"▮";  RIGHT$(PB$(X),T+C(X))
865 NEXTX
870 PRINT"▮▮▮":NEXTT
875 POKE198,0:RETURN
880 REM ----------------------------
885 REM ***SAISIE NUM. PROTEGEE***
890 REM ----------------------------
895 REM
900 XX=9:YY=17:SE=0
905 POKE781,XX-1:POKE782,YY-1:POKE783,0:SYS65520:PRINT"  ";
910 POKE781,XX-1:POKE782,YY-1:POKE783,0:SYS65520
915 GETSX$:PRINT"▮▮ ▮";:FORT=1TO5:NEXTT
920 PRINT"▮ ▮";:FORT=1TO5:NEXTT:IFSX$=""GOTO915
925 IF(ASC(SX$)=133)AND(DT=0) THENGOSUB635:SC=0:SY$="":GOTO905
930 IFASC(SX$)=140THENSTOP
935 SX=ASC(SX$)
940 IF(SX>47)AND(SX<58)GOTO1000
945 ONSC+1GOTO995:IF(SE=1)AND(SX=46)THEN990
950 IFSX=20GOTO975
955 IFSX<>13GOTO915
960 SY=VAL(SY$)
965 IFDP=0THEN445
970 IFDP=1THEN505
975 SC=SC-1:IFSC=0THENSY$="":SE=0:GOTO985
980 SY$=LEFT$(SY$,SC)
985 PRINT"▮ ▮";:GOTO915
990 IFSC=1GOTO915
995 GOTO915
1000 IFSC=2GOTO915
1005 SE=1
1010 SY$=SY$+CHR$(SX):PRINTCHR$(SX);:SC=SC+1:GOTO915
1015 DATA8,2,0,5,1,4,7,3,9,6,4,1,7,2,0,9,8,6,3,5
```



PC = PETIT CHINOIS !

WANG, qui est une boîte américaine comme son nom ne l'indique pas, vient de signer plusieurs contrats avec la Chine. D'abord la production de mini-ordinateurs Wang VS bas de gamme et leurs logiciels, ensuite la fabrication de 50.000 unités du Wang 1107 Assistant avec logiciels en chinois et enfin l'assemblage de 30.000 ordinateurs de bureau Wang PC. Ces trois contrats représentent la coquette somme de 150 millions de dollars, soit 150 milliards de centimes. Si IBM s'appelait Hi Bé Hem, aurait-il eu le contrat ?



LASER : LA GUERRE DES ETOILES

On sait qu'Apple vient d'annoncer l'imminente sortie de son imprimante à Laser. Le coût de la machine en question tourne aux alentours de 70.000 francs. C'est pas donné, mais y parait que c'est bien, que c'est beau, qu'on fait pas mieux. Alors si on fait pas mieux, c'est pas la peine, parce que moi j'ai pas été emballé par la netteté du document 'laserifié' que le service de presse d'Apple diffuse à tire-larigo. Tout ce que je peux dire, c'est que des imprimantes à laser professionnelles on en trouve sur le marché à partir de 39.000 frs. Et qui marchent bien.



LA GRENOUILLE SE MOUILLE

Froggy Software vient de publier un programme utilitaire qui permet (enfin) d'adapter les dessins Dazzle-Draw ou Beagle-Graphics au procédé Secam français. En d'autres termes, tous les lettrages en double haute résolution deviennent parfaitement lisibles grâce à ADAPT. Ils sont formidables chez Froggy, n'est-ce pas ? Oui, je crôôôâà...
(ADAPT, diffusé par SOFT-MART)



Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR



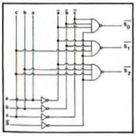
Depuis plusieurs semaines, vous profitez d'un cours d'assembleur décomposé en deux parties principales (l'une théorique, l'autre pratique).

Cette semaine, le cours pratique concerne une nouvelle fois le 6510 du Commodore 64. Le prochain numéro consacrera une pleine attention aux angoisses majeures du Z80 du ZX 81.
Jusqu'à présent, les cours pratiques suivant ont été publiés:

N° 55 → ZX 81
N° 56 → ZX 81
N° 57 → ORIC 1, ATMOS
N° 58 → APPLE
N° 59 → TO7, TO7 70
N° 60 → COMMODORE 64
N° 61 → ZX 81
N° 62 → ORIC 1, ATMOS
N° 63 → APPLE
N° 64 → TO 7, TO7 70
N° 65 → COMMODORE 64
N° 66 → ZX 81
N° 67 → ORIC 1, ATMOS
N° 68 → APPLE
N° 69 → TO7, TO7 70

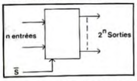
Regardez maintenant le schéma électronique partiel du décodeur qui génère la table de vérité ci-dessus. Vous remarquerez l'importance jouée par l'entrée ŝ dans la détermination et le décryptage du code.

▼ DECODEUR (vue partielle)



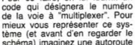
Là encore, les sorties sont actives à l'état zéro. N'oubliez pas cet élément de notation: S (entrée ou sortie active à l'état 1) ou ŝ (entrée ou sortie active à l'état 0). Dans le cas du décodeur, c'est lorsque ŝ = 0 qu'un code va être traité par le circuit. Dorénavant, nous utiliserons la représentation en brique pour schématiser les décodeurs.

▼ BRIQUE DECODEUR



Ces deux circuits (encodeur et décodeur) permettent donc le codage ou le décodage d'informations en provenance ou à destination de l'extérieur (périphériques du type écran, clavier, imprimante...).
Nous allons maintenant diriger notre étude vers un nouveau circuit: le multiplexeur. Ce montage permet d'aiguiller une voie parmi N. Il est donc destiné à dispatcher (dans le temps) les informations qu'il possède en entrées vers l'unique sortie. Pour ce faire, on lui fournit un code qui désignera le numéro de la voie à "multiplexer". Pour mieux vous représenter ce système (et avant d'en regarder le schéma) imaginez une autoroute à huit voies. Au bout de chacune des voies se trouve un feu rouge. Le multiplexeur fera passer alternativement au vert l'un ou l'autre de ces huit feux de signalisation, mais à aucun moment deux feux ne pourront être verts simultanément. Ci-dessous vous trouverez la table de vérité et le schéma d'un multiplexeur à deux voies.

MULTIPLEXEUR DEUX VOIES



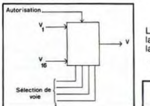
Le multiplexeur laisse passer la voie choisie V1 ou V2, quand il est actif, grâce au numéro de voie C que l'on affiche. C'est ce que vous constaterez à la lecture de la table de vérité.

▼ TABLE DE VERITE

Autorisation	C	V1	V2	V
0	x	x	x	0
1	0	x		V2
1	1		x	V1

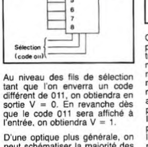
Les multiplexeurs existants actuellement disposent de deux, quatre, huit ou seize entrées. Le nombre des entrées est en relation directe avec le nombre de fils à amener pour effectuer la sélection de voie. Par exemple si vousvoulez un multiplexeur à seize entrées, il vous faudra quatre fils pour sélectionner l'une des seize voies: le code de sélection est binaire, avec quatre fils nous pouvons générer 2 î 4 codes (soit 16). Comme précédemment nous ne représenterons plus les multiplexeurs autrement que sous la forme d'une brique informatique. Voici celle correspondant à un multiplexeur à seize entrées.

▼ BRIQUE MULTIPLEXEUR



Le multiplexeur n'a pas comme seule utilité la sélection de voies: il peut aussi servir à la reconnaissance d'une valeur. Nous allons, pour illustrer cette possibilité, nous baser sur un multiplexeur à huit voies. Supposons que nous voulions reconnaître la voie 3. Il suffit de connecter toutes les entrées à la masse (0 volt) sauf la voie 3 qui sera branchée en 5 volts.

▼ RECONNAISSANCE DE LA VOIE 3



Au niveau des fils de sélection tant que l'on enverra un code différent de 011, on obtiendra en sortie V = 0. En revanche dès que le code 011 sera affiché à l'entrée, on obtiendra V = 1.

D'une optique plus générale, on peut schématiser la majorité des fonctions logiques complexes grâce à un multiplexeur. Ce miracle est rendu possible par le fait que toute fonction logique ne peut générer que deux réponses: soit vrai soit faux. Il suffira de calculer toutes les valeurs que pourra prendre la fonction en dressant sa table de vérité.

Pour chacune des variables donnant comme résultat Faux, on câblera la voie correspondante à la masse alors que pour toutes celles donnant Vrai, on les reliera au 5 Volts. La meilleure façon de comprendre ce principe est de l'illustrer par un exemple. Prenons la fonction:

$V = \hat{a} . \hat{b} . c + \hat{a} . b . \hat{c} + a . b . \hat{c} + a . b . c$

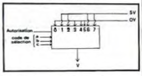
Sa table de vérité est:

▼ TABLE DE VERITE DE V

a	b	c	v	
0	0	0	0	0
0	0	1	1	1
0	1	0	1	2
0	1	1	0	3
1	0	0	0	4
1	0	1	0	5
1	1	0	1	6
1	1	1	1	7

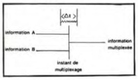
Le multiplexeur correspondant à la fonction V sera donc câblé de la façon suivante:

▼ MULTIPLEXEUR DE LA FONCTION V

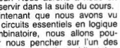


Il est à souligner que le système du multiplexeur ne doit être utilisé qu'à bon escient et que l'information multiplexée ne doit pas avoir de sens pour la logique pendant un certain intervalle de temps Δt. Le schéma ci-dessous exprime de manière temporelle le fonctionnement du multiplexeur.

▼ CHRONOGRAMME DE MULTIPLEXAGE



Ce genre de représentation graphique faisant référence au temps sont regroupées sous le nom générique de "chronogrammes". Leur utilisation permet de mieux comprendre le fonctionnement des circuits séquentiels auxquels nous allons attacher prochainement notre attention. Ils permettent aussi la mise au point de la synchronisation de l'ensemble des circuits d'un ordinateur. Nous aurons à nous en resservir dans la suite du cours.
Maintenant que nous avons vu les circuits essentiels en logique combinatoire, nous allons pouvoir nous pencher sur l'un des circuits que contient obligatoirement votre micro-ordinateur, comme votre calculette d'ailleurs. Nous allons gaillardement nous pencher sur l'Unité Logique et Arithmétique (ou ULA pour les connaisseurs et ALU pour les francophobes anglophones).



L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... sur COM 64



Déjà le troisième cours, vous vous êtes réveillé ce vendredi 15 février 1985, ça y est, le journal est sorti. Après avoir bu précipitamment votre café, ce fut la course jusqu'au kiosque le plus proche. Joie, bonheur, c'est l'extase, vous parcourez rapidement l'hebdo à la recherche de ce cours tant attendu. Page pédagogique... Vous l'avez trouvée et vous commencez à vous remémorer les précédents cours.

Nous parlerons aujourd'hui des registres de ce cher 6510 adoré (le processeur bien sûr). Ne fuyez pas, vous avez déjà travaillé sur un registre sans le savoir (n° 65), en voici la liste:

- l'accumulateur (A). C'est le plus important, vous pouvez tout lui faire (ou presque, restons dans l'informatique s'il vous plaît), copier, modifier, additionner ou soustraire, comparer, etc...
- les registres d'index X et Y. Ces deux registres très utiles permettent des transferts de données avec l'accumulateur et surtout l'adressage indexé de A. Qu'est-ce que l'adressage indexé? Vous avez sûrement remarqué dans le précédent cours que les instructions LDA et STA agissaient sur une adresse de la mémoire donnée. Par exemple: LDA $ 7000 met dans A la valeur contenue dans l'octet d'adresse 7000 (c'est une valeur hexadécimale). Grâce aux registres X et Y nous pouvons prendre une valeur à l'adresse 7000 + X (ou 7000 + Y). Pour ce faire, il faut mettre une valeur dans X par l'instruction LDX. Reprenons l'exemple précédent:

LDX # $ FF
LDA $ 7000 , X

Cette fois, nous chargerons l'accumulateur avec la valeur contenue dans l'octet d'adresse 7000 + X, c'est à dire 7000 + FF = 70FF. Etonnant non?

- le registre d'états R (Stack Register), registre de huit bits dont chacun correspond à une indication précise (à une exception près). Chacun de ces bits est appelé INDICATEUR ou DRAPEAU. En voici le détail:

bit 0: C, carry ou retenue
bit 1: Z, zéro
bit 2: I, masque d'interruptions
bit 3: D, mode décimal
bit 4: B, break
bit 5: inutilisé (voilà l'exception)
bit 6: V, overflow ou débordement
bit 7: N, résultat négatif

Ne vous affolez pas, nous traiterons du rôle de ces indicateurs par la suite. Mais pour le moment il suffit que vous sachiez que certaines des instructions disponibles sur le 6510 ont comme domaine d'application spécifique ces drapeaux. Par exemple: CLC (met le drapeau C à 0), SED (met le processeur en mode de calcul décimal)...

- le compteur ordinal PC (program counter). Ce registre de 16 bits (le C64 dispose d'une mémoire de 64 Ko soit 65.536 octets et 65.536 = 256 x 256 = 2 octets) contient en permanence l'adresse de la prochaine instruction à exécuter.
- le pointeur de pile SP (Stack Pointer). Non non, votre ordinateur ne fonctionne pas avec des piles ou des batteries, il est branché sur le secteur (tout comme nous). Il s'agit en fait d'une pile de données. Si vous avez déjà utilisé une calculette à notation polonaise inverse, la notion de pile ne doit pas vous être étrangère. Grâce à des instructions spécifiques vous pouvez EMPILER ou DEPILER des données. Comme dans une pile d'assiettes vous ne pouvez que poser une assiette en haut de la pile ou retirer celle qui se trouve en haut. SP contient l'adresse de la dernière assiette posée + 1. C'est donc l'adresse de la prochaine assiette à être posée dans la pile. Dans la mémoire du C64, la pile se trouve de l'adresse 0100 à l'adresse 01FF.
- un dernier registre, qui n'existe pas sur le 6502 (processeur dont est issu le 6510), s'occupe du port d'entrée-sortie du processeur. Il se trouve à l'adresse 0000 et s'appelle registre de direction, son rôle est de renseigner le 6510 sur la direction à donner aux bits contenus dans le registre d'entrées/sorties situé à l'adresse 0001.

Je reprends mon souffle, relis ce paragraphe et continue mon délire: ces bits (vus plus haut) commutent certaines parties de la mémoire, en ROM ou en RAM, et donnent des renseignements sur le lecteur de cassettes (touches enfoncées par exemple). Pour vous donner une idée de l'humour de la chose, tapez en direct l'instruction suivante: POKE 1,0. Que s'est-il passé? Vous avez tout simplement basculé l'ensemble de votre mémoire en RAM. Vous disposez maintenant de 64 Ko de RAM utilisateur, mais vous devrez tout réécrire (gestion système, périphériques...). Une gageure vu que vous ne pouvez plus rien faire, à part l'éteindre. Le registre de direction indique donc au processeur si les bits sont destinés à être émis vers les circuits intégrés ou à être reçu par ce même processeur.
Lorsque vous utilisez un logiciel d'assemblage vous avez une commande (R en général) qui vous permet de visualiser le contenu des principaux registres (PC, SP, A, X, Y et R) sous une forme équivalente à celle-ci:

PC SR AC XR YR SP
8000 50 00 FF 07 FF

Nous allons maintenant appliquer ce que vous venez d'apprendre.
Malheureusement, un programme ne tourne pas qu'avec des registres, c'est pourquoi je vais vous expliquer succintement trois nouvelles instructions (dont je vous exposerai les détails dans un cours à venir).
La première est relativement simple (tout est relatif), il s'agit de INX (en anglais: Increment X) ou incrément de X. Lorsque le processeur rencontre cette instruction, il effectue l'opération: X = X + 1.
L'instruction CPX indique au 6510 qu'il doit pratiquer une comparaison (pas contre nature) entre la valeur contenue dans X et celle qui suit immédiatement l'instruction. Regardez cet exemple, ça vous paraîtra évident: CPX # $ 05 compare le contenu de X avec 05. Le résultat est pris en compte par trois des drapeaux du registre d'états R (Z, N, C).
Enfin la surprise, je ne peux rien vous dire actuellement, sinon qu'elle s'appelle BNE, qu'elle utilise le registre R pour effectuer l'équivalent d'un GOTO et qu'elle est très complexe. Lorsque l'on utilise CPX suivi de BNE, on obtient un résultat proche de l'instruction basic suivante:

IF X < > 5 THEN GOTO N

BNE signifie (c'est pour votre culture) Branch if Not Equal to zero, ce qui en bon franssoué de cheu nous veut dire: effectuer un saut à la ligne indiquée si le résultat est égal à zéro.
Vous allez maintenant (vraiment) utiliser ces instructions en tapant le programme qui suit. Que ceux qui ne disposent pas d'un logiciel d'assemblage utilisent le listing basic.

LISTING ASSEMBLEUR

```
3000 A9 40     LDA #$40
3002 A2 00     LDX #$00
3004 9D 00 D8  STA $D800,X
3007 9D 00 04  STA $0400,X
300A 9D F0 D8  STA $D8F0,X
300D 9D F0 04  STA $04F0,X
3010 9D E0 D9  STA $D9E0,X
3013 9D E0 05  STA $05E0,X
3016 9D D0 DA  STA $DAD0,X
3019 9D D0 06  STA $06D0,X
301C E8        INX
301D E0 F0     CPX #$F0
301F D0 E3     BNE $3004
3021 00        BRK
```

LISTING BASIC

```
10 FORF=12288TO12321:READA:
   POKEF,A:B=B+A:NEXT
20 IFB=5108THENSYS12288:END
30 PRINT"IDIOT!,ERREUR DE
   DATA !!"
40 DATA169,64,162,0,157,0,
   216,157,0,4,157,240,216,
   157,240,4,157,224,217,157
50 DATA224,5,157,208,218,157,
   208,6,232,224,240,208,227,
   96
```

Si vous avez tapé le deuxième listing, vous n'avez qu'à faire un RUN. Pour ceux qui ont rentré le listing assembleur, lancez votre programme par un G 3000.
SURPRISE! Que se passe-t-il? Voici une explication ligne à ligne de la chose:

- LDA # $ 40 charge A avec la valeur décimale 64 (soit 40 en hexa)
- LDX # $ 00 charge X avec la valeur 0 (décimale ou hexa...)
- STA $ D800, X met dans la mémoire couleur de votre écran le code de la couleur noire
- STA $ 0400, X met dans la mémoire d'écran le code du caractère "-"
- INX incrémente le contenu du registre X de 1
- CPX et BNE $ 3004 servent à tester si le contenu de X est égal à 240 (en décimal). Tant que X est différent de cette valeur, le processeur retourne à la ligne 3004 pour continuer l'exécution du programme.

D'autre part, le test s'effectue sur la valeur 240 car le programme affiche le caractère "-" sur six lignes (chaque ligne comptant 40 caractères) ce qui nous donne donc: 6 x 40 = 240.
Pour vous pénétrer de la profonde signification philosophique des adresses utilisées dans ce programme (D800, 0400...) reportez-vous à votre manuel de l'utilisateur, chapitre "mémoire d'écran et mémoire couleur".
Comme je suis sûr que vous patinez dans la semoule la plus glissante, je vous laisse jusqu'à la prochaine fois pour digérer ce qui précède.

Sébastien MOUGEY

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

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

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

10 % de remise pour les Abonnés !

Si vous êtes ABONNE, déduisez VOUS-MEMES vos 10 % de REMISE sur le bon de commande.

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

nouveau

RAID OVER MOSCOW.
Damned, les russes attaquent ! Cinq minutes et six phases (entièrement graphiques) pour mettre le feu aux poudres et aux bases soviétiques.

WHISTLER'S BROTHER
Votre petit frère a la bougeote. Sa présence vous est pourtant indispensable pour vous balader dans ce fichu dédale d'échaffaudages et autres mats de bateaux.

LORDS OF MIDNIGHT
Les jeux d'aventure, c'est toujours pareil. Sauf quand l'auteur programme les ordres sur les touches du clavier et qu'il vous fournit un cache pour vous faciliter la tache. Un jeu d'aventure sans apprentissage fastidieux : le pied.

SPELUNKER.
Les catacombes profondes vous attirent irrésistiblement ? Bonne route alors, mais préparez-vous aux attaques sournoises des fantômes et autres chauve-souris.

LODE RUNNER CHAMPIONSHIP.
Mieux que Lode Runner ? Ça n'existe pas ! Et pourtant, voici mieux que Lode Runner : le programme réservé aux génies du joystick Loderunnerien. Un bijou totaaaaal...

REALM OF IMPOSSIBILITY.
Le premier jeu conçu, écrit et réalisé pour une équipe de deux joueurs. Un pareil génie vous laisse pantois. Plus de disputes : vous jouez à deux ENSEMBLE !

BEACH HEAD
Ça ne veut dire ni tête plage, ni tête de nœud mais tête de pont. Vous devez donc en établir une du côté du Japon histoire de leur mettre dans le dos à ces enf... de Japs.

DECATHLON
Vous n'en croirez pas vos yeux : dix épreuves d'athlétisme dans un seul jeu. Fabuleux non ? Et quand on pense à la qualité exceptionnelle de la programmation, on craque...

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Et non pas le diamant maudit de l'île, ni le maudit de l'île de diamant, ni le maudit île de diamant, ni le de l'diamant maudit île. Mais génial !!!!!

UNDER WURLDE
Zboinguez en vitesse de salle en salle, de grotte en grotte à la poursuite de diamants pas tous verts. Excellent graphisme au service d'un jeu d'aventure particulièrement original.

SABRE WULF
Dites-le avec des fleurs ! Elles vous seront bénéfiques dans ce labyrinthe délirant où rhinocéros et chevaliers se ligueront pour vous achever au plus vite.

SPACE SHUTTLE SIMULATOR
Partez à la recherche du satellite défaillant et ramenez-le entier sur Terre. Un bon exercice de style pour tous les maniaques du yoga informatisé.

LOMBRIX
Plus rapide et plus beau, tu meurs. En prime, un éditeur de tableaux d'enfer, pour ce wonder serpent.

BIG BASTON
Enfin un jeu où l'on peut casser la gueule à son adversaire. Ça manquait.

PAINTING JOE
Un coup de blanc, ça va. Trois coups de rouge... Bonjour les pinceaux !

CONAN
Beau, c'est sûr. Rapide, c'est certain. Génial, il n'y a pas de doute. Et Conan c'est le plus beau, le plus fort, le plus rapide et le plus intrépide. A l'attaque !

VOX
Il ne lui manquait que la parole. Maintenant, il l'a ! Vive le MO5 qui cöse.

PSYCHIATRIC
Ce jeu s'appelle comme ça car il faudrait être fou pour dépenser plus.

LABYRINTHE SURVIE
Si vous êtes une banane, ce jeu n'est pas pour vous ! Car un singe perdu dans un labyrinthe doit impérativement en manger un certain nombre pour avoir assez de forces pour gagner la sortie.

BACKGAMMON
Le backgammon, c'est la complexité des échecs avec le hasard en prime. Et exceptionnellement le crayon optique en "special guest".

STANLEY
Histoire en couleur, en musique et en PAROLES... Si, si, votre M05 vous sussurre de doux conseils pour empiler-dépiler dans la joie et la bonne humeur.

YETI
Un yéti ressemble fortement à un grand singe et depuis Donkey Kong, ceux-ci ont la fâcheuse propension à enlever vos petites amies. A moins d'être homosexuel jusqu'à l'os, vous allez bien craquer...

SCUBA DIVE
Faites de l'exercice avec votre Oric ! Et pas n'importe lequel : pêcheur de perles ! Et Dieu sait que ce n'est pas facile, avec les méduses, les crabes, les requins et autres pieuvres qui rôdent !

ULTIMA ZONE
Jeu d'action hyper-rapide, dans lequel les aliens ont pour le moins des réactions... bizarres ! Langage machine, œuf corse.

DOGGY
Ça, c'est original ! Et de plus, bien fait. Un petit chien (dont tout le monde s'accorde à dire qu'il est adorable) doit traverser une forêt semée d'embûches. Aidez-le à éviter les pièges qui parsèment son chemin.

MISTER ROBOT AND HIS ROBOT FACTORY
Ahhh, enfin un jeu de la qualité de Lode Runner ! Dans lequel on peut créer ses propres tableaux ! Dans lequel il faut user aussi bien de rapidité que de stratégie ! Ahhh oui, encore...

SEVEN CITIES OF GOLD
Conquistadores, partez à la découverte de l'Amérique, ou d'un autre continent généré aléatoirement par le programme. Jouissez des qualités exceptionnelles de ce jeu d'aventures et de stratégie. JAMAIS ennuyeux.

TALES OF THE ARABIAN NIGHTS
L'infâme vizir vient d'enlever votre sœur, à vous preux chevalier de partir à sa rescousse au long d'un périple de plusieurs nuits, affrontant les dangers de l'Arabie des mille et une nuits. Deux versions vous sont proposées, l'une avec les textes (sympas mais pas indispensables) en français à 175 F ; l'autre à 95 F, avec les textes en anglais. A vous de choisir !

DALLAS
Sue Ellen, encore sous l'empire de la boisson, se tape une vieille crise de parano et vous engage, vous, le plus grand détective du monde, pour coincer J.R., le salaud. J'en bave.

CHINESE JUGGLER
Ça swingue du côté du placard à vaisselle et de l'Empire du Milieu, perdez ni la main, ni les huit assiettes...

MATCH POINT
Lobbez, smashez, liftez, passing-chotez et tout cela en 3 D, la sueur en moins. A vos raquettes !

BOZO'S NIGHT OUT
Pauvre Bozo, beurré comme un coing, c'est que bobonne l'attend avec le rouleau à pâtisserie. Aidez-le à rentrer chez lui et non dans les passants.

ATIC ATAC
Ciel, mon château ! Pas de panique, la 3 D vous permet la visite guidée en compagnie de votre héros favori ; magicien, combattant ou chevalier.

PULSAR II
Un superbe jeu d'arcade, compatible MO5, TO7, TO7.70. Aux commandes de votre navette, survolez Pulsar et tentez de détruire toutes ses installations.

ELIMINATOR
Aux commandes de votre vaisseau, vous devez combattre tous les envahisseurs. Vous disposez d'une barrière de protection et d'un laser.

EVOLUTION
Jeu d'arcade à différents tableaux ! Oui, mais, d'amibe il faudra devenir humain en passant par les différentes étapes de l'évolution. Superbe !

SUMMER GAMES
Cérémonie d'ouverture, choix du pays avec drapeau et hymne national, vous vous lancez dans les jeux olympiques en espérant gagner une des huit épreuves auxquelles vous participez. Plongeon, ball-trap, nage libre et relais, saut à la perche, 100 m et relais 4 x 100, gymnastique. Jusqu'à 9 joueurs. Graphisme fabuleux. Rapidité hors-pair.

BIDUL
Enfin un Pac-man rapide (langage machine) pour TO 7. Mais ne vous laissez pas abuser : les réveils ne sont pas plus sympathiques que les fantômes de l'original !

RIGEL
Explorez, cartographiez ce monde encore inconnu pour en préparer la défense avant que les pirates ne s'y incrustent. Puis défendez-le...

SUPER JEEP
Appolo 127 est arrivé sur Betelgeuse et vous a largué à bord d'une jeep truffée de gadgets fous : elle tire, lasérise, bondit... Heureusement, car c'était sans compter les autochtones !

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER: SHIFT EDITIONS, 27, rue du Gal Foy 75008 PARIS·

Nom/Prenom
Adresse
Ville
Code postal

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant
			TOTAL	
			Participation aux frais de port en recommandé	+ 15,00
			REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEDUIRE N° ABONNE (obligatoire) └┴┴┴┴┘	–
			MONTANT à payer	

date de la commande:

Les cheques reçus ne seront en aucun cas encaissés avant la livraison des logiciels commandés. Cheque renvoyé en cas de rupture de stock. **70**

RADAR RAT RACE
Des chats, des souris et du fromage dans un labyrinthe. Ça va très vite, mais le graphisme n'est pas terrible.

HU'BERT
Bonne version de Q'bert et pas chère du tout.

Q'BERT
Sans aucun doute possible, le meilleur jeu rapide pour TI/99. Les deux premiers degrés de difficulté sont déjà hyper-marrants, ensuite c'est du délire : votre petit bonhomme qui doit déjà passer sa vie à sauter de case en case, à éviter les scorpions, les serpents, les gobules verts à lunettes et les pierres qu'on lui lance, doit en plus réfléchir pour faire varier la couleur des cases sur lesquelles il atterrit, et pas dans n'importe quel sens, s'il vous plaît !

BOUNZY
Le LODE RUNNER du pauvre, qui ne sera d'ailleurs pas si pauvre que ça puisque le graphisme et la musique sont excellents et l'intérêt du jeu certain.

L'AIGLE D'OR
Super-génial-extra, le petit dernier de Logiciels casse la baraque, ça c'est du logiciel d'aventure, ça c'est de l'animation ! Si vous n'avez pas 180 balles, sautez un repas ou deux et jouez à jeun ! Une critique ? un tout petit peu plus rapide et il était parfait !

GASTRONON
C'est le principe du jeu de l'espace classique, mais ici les monstres sont des cornichons, des chopes de bière ou du fromage et votre laser est dans une cafetière ! Rigolons un brin ! A éviter si vous avez déjà un space-invaders-rangs-d'oignons.

ANDROIDE
Istambul c'est Constantinople et Androïde c'est Pac-Man !

DRIVING DEMON
Pilotage d'une voiture de course avec changement de vitesse, accélérateur, compte-tour et radar pour voir ce qui se passe devant, sur la piste. Très réaliste, graphisme correct.

MANOIR DU Dr GENIUS
Pas sympa le docteur Génius, il en veut à votre peau. Tachez de ne pas vous perdre dans les 24 pièces de cette baraque, ça explose et ça monstre dans tous les coins ! Graphisme moyen mais les logiciels d'aventure français pour Spectrum ne courent pas les rues...

TIME ZONE
Le monstre : six disquettes double face, 1000 écrans haute résolution, voyage dans l'espace-temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4082. Malheureusement disponible uniquement en anglais. Faites une bise à Cléopâtre de ma part, nous nous connaissons bien !

MASK OF THE SUN
Assez peu connu, ce jeu d'aventure est parfait : graphisme, animation, scénario... Avant d'acquérir la maîtrise de ce jeu vous serez plus d'une fois dévoré par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un effet de zoom fabuleux. Au secours ! En anglais, of course.

ONE-ON-ONE (Dr J & Larry Bird)
Epoustouflant ! Le plus beau jeu de baskett jamais réalisé : dribbles, esquives, feinte, panier, les conditions réelles du jeu sont reconstituées avec une exactitude parfaite. Jeu à deux ou contre l'ordinateur avec arbitrage impartial et une foule d'options et de degré de difficulté.

ALCHEMIST
Plongez-vous dans le monde étrange et fantastique des enchanteurs et alchimistes... Magie noire ?, magie blanche ?, un jeu haut en couleurs en tout cas, et doté d'un graphisme époustouflant, où vous devrez vaincre, seul, les forces du Mal. Plus que super, plus que génial, magique !

HARD HAT MACK
Vous avez sur la tête un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clefs à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !

PINBALL CONSTRUCTION
Magnifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couloirs, les spéciaux. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison, ... Tilt !

CHOPLIFTER
Pilote d'hélicoptère au Viet-Nam, ça devait pas être de la tarte ! Ici, en plus des tanks et des avions de chasse qui vous en veulent, vous avez droit aux projectiles des satellites. Très beau graphisme, pilotage précis, un super logiciel.

LODE RUNNER
Ce qui se fait de mieux dans le genre échelle-échafaudage-donkey kong : 150 différentes chambres au trésor, 17 niveaux de difficulté, la possibilité de créer son propre jeu, un super-graphisme et une animation hyper-réaliste. Plus beau que ça, tu meurs !

NECROMANCER
Vous êtes sorcier, vous plantez des graines, vous obtenez des arbres, vous combattez une araignée qui vous en veut, qui pond des œufs qu'il vous faut détruire en cassant les piles d'un pont, vous combattez le nécromancier qui lance des sorts... C'est la folie de l'héroïc fantasy alliée aux fantastiques possibilités du CBM 64.

CHOCS DES MULTINATIONALES et MANAGER
Votre pied c'est le fric, le business, la bourse et les comptes d'exploitation ? Ces logiciels sont faits pour vous !

ARCHON
C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Affrontez votre adversaire sur chaque case de l'échiquier avec armes et magies diverses. Interminable !

A.E et ZAXXON
Beaux mais barbants ! Et pas donnés !

MICRO SURGEON
Votre malade est au plus mal, une nouvelle technique chirurgicale va vous permettre de pénétrer dans son corps pour combattre directement les microbes, cancers et autres désagréments qui le menace. Très original, très bon graphisme, un peu lent. Bon rapport qualité/prix.

VOX
Qu'est-ce qui manque le plus à votre chien, votre chat ou votre Spectrum ? La parole... Offrez-lui donc de quoi répondre.

LUNAR LANDER
Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale ! Indispensable pour les amoureux des grands espaces.

GHOSTBUSTERS
Les fantômes s'apprêtent à raser New York. Une banque, sur votre bonne mine, vous prête de quoi vous équiper pour éliminer l'infection. A vous d'agir, en musique !

BRUCE LEE
Evincez karatement le sumo et le cavalier noir pour éclairer votre lanterne. Animation hors du commun, défouloir hors pair, sonorisation réaliste : Paf... schlack... tromb... bwoah...

SCORPIRUS
"Argh !", pensez-vous ; "ça va vraiment mal...". Bien pensé, car guider cette fichue bestiole dans ces sacrés labyrinthes, ce n'est pas de la tarte !

REVENGE OF THE MUTANTS CAMELS
Les chameaux, ça va. Mais les chameaux mutants, aïe aïe aïe ! Je ne vous en dis pas plus, sinon que la terre est en danger.

HOVER BOVVER
Imaginez une belle pelouse, mais alors vraiment super belle. Et imaginez que personne ne la tonde et que vous pouvez subrepticement utiliser une superbe tondeuse de course...

ZENJI
Pas mal, les jeux de réflexion. Bien, les jeux d'arcade. Super, les tableaux speeds. Alors, le mélange des trois, qu'en dites-vous ?

KILLER WATT
Moi, l'éclairage électrique ça me rend nerveux, et vous ? Moi, les lampes qui pendouillent au bout de leur fil, j'aime pas, et vous ? Alors, faisons front commun et agissons !

SIMULATEURS DE VOL AND C°
Qu'ils soient IFR, COBALT, FLIGHT ou DELTA, les simulateurs de vol sont – en période d'apprentissage – de véritables casse-tête chinois tant les commandes et instruments de bord sont complexes. Il vous faudra plusieurs heures de réflexion avant de décoller. Pour fanatiques seulement, ce ne sont pas des jeux d'arcade !

ZZOOM
Zzoom, c'est le nom de guerre de votre mission, vous devez vous sauver, au nez et à la barbe de vos ennemis, les respacés d'un combat sans merci. Une simulation superbe ! Presque un dessin animé.

PARANOÏAK
Vous êtes parano, œdipé jusqu'à la moelle, pauvre comme zig-zag (pardon comme Job), claustrophobe comme une sardine. Vous êtes timide, superstitieux et vous avez perdu la mémoire : deux solutions : le 6.35 ou le gaz ! ou alors, le Docteur Fraude...

EPIDEMIE
Comme son titre l'indique, ce jeu parle d'une épidémie. Rien que ça, déjà, ça jette. Mais il y a aussi la guerre du Pacifique, les créatures bizarres de Paradisia, et le Bégon rose. A découvrir absolument !

RABBIT RAIL
Un lapin qui monte, qui monte et qui aime les carottes. Renards, belettes et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le parcours est truffé de terriers où se cacher ! Très bon graphisme.

3D MOVER
3D, ça veut dire trois dimensions. Mover, ça veut dire (en anglais) bouger. 3D Mover, ça veut dire manipuler des objets en trois dimensions.

TERMINUS :
Serait-ce le début d'une nouvelle aventure, comme son titre ne l'indique pas ? Bien entendu, et c'est l'auteur de La Maison de la Terreur qui vous l'apporte.

LANCELOT :
Duels en série contre d'abominables monstres, qui ne pensent qu'à vous manger, alors que vous ne pensez qu'à les manger. Festin garanti, et apportez votre moutarde.

TENDRE POULET
Vous êtes une poule (bravo, ça commence bien !). Et vous devez pondre des œufs (ah, une vraie poule !), éviter l'orage, le fermier qui vous tire dessus, bref, c'est comme dans la vie. D'une poule.

COBRA
Possesseurs de ZX, réjouissez-vous : enfin un logiciel en langage machine pas ennuyeux ! A vous de vous remémorer la fable : petit serpent deviendra grand, pourvu que Dieu (et vous) lui prête vie.

PSYTRON
Spécialistes des missions impossibles, partez pour la sauvegarde de la station orbitale et résistez victorieusement jusqu'au combat final. Graphismes et rapidité époustouflants...

SKYFOX
85 niveaux de difficulté, trois dimensions, couleur, son avec la carte Mock inboard, rapidité d'exécution inégalée, facile d'utilisation : enfin un vrai simulateur de vol où vous êtes aux commandes d'un Skyfox avec ordinateur de bord, radar et pilote automatique.

AXIS ASSASSIN
C'est en trois dimensions, ça grouille d'araignées, ça a une infinité de possibilités et c'est le jeu (jouable) le plus rapide que je connais. Pour battre le record, c'est la foulure de poignée et le joystick qui explose !

AZTEC
L'aventurier de l'arche perdu, c'est vous ! Un superbe jeu mêlant l'aventure dans un temple peuplé de serpents, de crocodiles, de dinosaures et de sauvages à un jeu d'arcade où vous pouvez utiliser la dynamite, les revolvers et les machettes que vous avez trouvé. Bon graphisme, jeu passionnant.

WIMPY
Vous, cuisinier dans un Wimpy ; eux, cuillère, œuf, cornichons. Vous, vouloir faire des burgers ; eux, vouloir bouffer du cuistot. Bagarre.

DEFENSE FORCE
Le jeu d'arcade le plus rapide sur ORIC (compatible ATMOS) 37 ko en langage machine, abattez-les cybotroids, les cyclotrons, les spiraliums et autres monstres qui essaient d'enlever vos compagnons humains, en vous aidant de l'écran radar.

AMBULANCE
Vous n'êtes pas prioritaire partout (malgré la sirène) et les carrefours sont de plus en plus dangereux, sans parler des traversées de voies ferrées. Il vous faudra pourtant parcourir la ville et récupérer les malades pour les déposer à l'hôpital. Et dépêchez-vous, vous conduisez une ambulance qui pourrait bien se transformer en corbillard ! Bon graphisme.

HOBBIT
Animaction et Animatalk sont les deux mamelles du Hobbit : Animaction, c'est l'action en temps réel, et Animatalk, c'est l'estimation de l'agressivité du comportement du joueur. Un jeu intelligent, doté d'un bon graphisme, où vous êtes vous aussi mis sur la sellette.
Indispensable pour les amateurs de mondes merveilleux et de cités perdues, et surtout pour les admirateurs de Tolkien.

LE VOYAGEUR DU TEMPS
Un voyageur fantastique vous attend à la poursuite du sablier du temps. Bonne chance (et bon concours).

TRIDI 444
Très belle réalisation de Morpion en trois dimensions sur trois étages. Fonctionne avec le crayon optique. Module à chargement immédiat, ce qui évitera les problèmes de chargement habituels du lecteur de K7 du TO7.

SOFT-PARADE ©

APPLE

1 CONAN	DISK	A J *	350
2 LODE RUNNER	DISK	A J M	300
3 LOAD RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 BRUCE LEE	DISK	A J M	265
5 SKYFOX	DISK	A J M	395
6 SUMMER GAMES	DISK	A J M	440
7 PARANOIAK	DISK	F V R	350
8 DALLAS	DISK	A V R	265
9 EPIDEMIE	DISK	F V R	350
10 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M	380
11 ONE-ON-ONE	DISK	A R M	380
12 AZTEC	DISK	A J M	350
13 A.E.	DISK	A J M	300
14 EVOLUTION	DISK	A J M	300
15 FLICHT SIMULATOR II	DISK	A J R	490
16 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	290
17 TIME ZONE	DISK	A V R	900
18 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	F J R	380
19 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	380
20 CHOPLIFTER	DISK	A J M	300
21 HARD HAT MACK	DISK	A J M	380
22 ZAXXON	DISK	A J M	265
23 CHOCS DES MULTINATIONALES	DISK	F V R	350

COMMODORE 64

1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	A V M *	380
2 LODE RUNNER	MODULE	A J M	380
3 LOAD RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M *	380
5 RAID OVER MOSCOW	K7	A J M *	230
6 SUMMER GAMES	DISK/2 K7	A J M	280/200
7 GHOSTBUSTERS	K7/DISK	A J M	149/250
8 BRUCE LEE	DISK ou K7	A J M	230
9 SPELUNKER	DISK	A J M *	275
10 WHISTLER'S BROTHER	DISK	A J M *	275
11 MR ROBOT	K7	A J M	160
12 DECATHLON	K7/DISK	A J M	130/230
13 BEACH HEAD	K7	A J M *	145
14 PSYTRON	K7	A R J	140
15 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	340
16 VOYAGEUR	K7	F V	145
17 NECROMANCER	K7	A J M	330
18 CHINESE JUGGLER	K7	A J M	95
19 BOZO'S NIGHT OUT	K7	A J M	100
20 DALLAS	DISK	A V R	220
21 HOBBIT	K7	A V R	210
22 REVENGE OF THE MUTANTS CAMELS	K7	A J M	100
23 HOVER BOVVER	K7	A J M	120
24 KILLER WATT	K7	A J M	120
25 ZENJI	K7	A J R M	120
26 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M	380
27 ONE-ON-ONE	DISK	A J M	380
28 EVOLUTION	DISK	A J M	300
29 ARABIAN NIGHTS	K7	A J M	85
30 FLIGHT SIMULATOR II	DISK	A J R	490
31 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	380
32 CHOPLIFTER	MODULE	A J M	380
33 HARD HAT MACK	DISK	A J M	380
34 ARCHON	DISK	A J M	380
35 HU'BERT	K7	F J M	120
36 RADAR RAT RACE	MODULE	A J M	90

VIC 20

1 LODE RUNNER	MODULE	A J M	150
2 CHOPLIFTER	MODULE	A J M	150
3 A.E	MODULE	A J M	150

ORIC 1 / ATMOS

1 DEFENSE FORCE	K7	A J	95
2 AIGLE D'OR	K7	F V R	180
3 MR WIMPY	K7	F J	95
4 DOGGY	K7	F J	120
5 SUPER JEEP	K7	F J	140
6 HOBBIT	K7	A V R	210
7 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V *	160
8 BIG BASTON	K7	F J *	120
9 PSYCHIATRIC	K7	F J *	120
10 TENDRE POULET	K7	F V R	120
11 LANCELOT	K7	F J	150
12 TERMINUS	K7	F J	120
13 ULTIMA ZONE	K7	A J	95
14 SCUBA DIVE	K7	A J	105
15 MISSION DELTA	K7	F J R	95
16 GASTRONON	K7	F J	75

SPECTRUM

1 MATCH POINT	K7	A J M	95
2 SABRE WULF	K7	A J *	140
3 UNDERWULF	K7	A V *	135
4 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V *	100
5 ATIC ATAC	K7	A J M	95
6 PSYTRON	K7	A R J	90
7 ANDROIDE	K7	F J	75
8 ZZOOM	K7	A J	70
9 ALCHEMIST	K7	A J	70
10 HOBBIT	K7	A V R	210
11 PAINTING JOE	K7	F J *	75
12 LOMBRIX	K7	F J *	95
13 VOX	K7	F L *	180
14 3D MOVER	K7	F L	180
15 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F J R	95
16 MANOIR Dr GENIUS	K7	F A R	140
17 MANAGER	K7	F R	140

TEXAS TI/99

1 Q'BERT	MODULE	A J M	260
2 MICROSURGEON	MODULE	A J M	120
3 SUPER DEMON ATTACK	MODULE	A J M	120
4 LUNAR LANDER	K7	F J M	95
5 DRIVING DEMON	MODULE	A J M	100
6 AMBULANCE	MODULE	A J M	100
7 RABBIT RAIL	MODULE	A J M	100

SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TOUS CES LOGICIELS SONT COMPATIBLES MO5, TO7 AVEC EXTENSION 16K ET TO7. 70

1 ELIMINATOR	K7	F J M	120
2 PULSAR II	K7	F J M	140
3 STANLEY M05	K7	J M	140
4 SPACE SHUTTLE SIMULATOR M05	K7	F R J *	260
5 VOX M05	K7	F L *	180
6 YETI	K7	J M	140
7 LABYRINTHE SURVIE	K7	F V M	190
8 BIDUL	Disk ou K7	F J	190
9 BACKGAMMON	K7	R	170
10 TRIDI 444	Module	F R	300

ZX 81

1 RIGEL	K7'	F J	95
2 SCORPIRUS	K7	F J	75
3 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F R	95
4 CROCKY	K7	A J	85
5 COBRA	K7	F J	80

PLANETES

Thomson TO7, TO7/70, MO5





Si la beauté du ciel nocturne vous arrache à la contemplation de votre nombril, ce programme risque fort de vous intéresser.

Olivier JAMMES

Mode d'emploi:
Le mode d'emploi est dans le programme. Son objet est de déterminer et de visualiser les positions des planètes et de la Lune sur leurs orbites et dans le ciel, n'importe quel jour entre 1985 et 2050.
Après la page de présentation et la page "Choix de la date", on voit se dessiner les orbites des planètes proches du Soleil, ainsi que leur position respective. On notera que la dimension de l'orbite de la Lune est très exagérée, ceci pour permettre un repérage plus précis. Par pression sur la barre d'espace, on voit apparaître les orbites et les positions des planètes lointaines et de la Terre.
La dernière page est une carte du ciel zodiacal où les principales constellations sont très reconnaissables. Les étoiles du milieu de la carte passent au méridien à minuit. Sur cette carte se dessine l'écliptique qui traverse les constellations du zodiaque. Viennent ensuite les planètes à leurs places pour le jour demandé, ainsi que la Lune avec sa phase. Les planètes trop proches du Soleil disparaissent ensuite dans les hachures de la lumière solaire.
Pour une exécution plus rapide du programme, on peut faire l'impasse à la page "choix de la date" sur les orbites, l'écliptique et les hachures crépusculaires.

```
10 '********************************
20 '**** POSITION DES PLANETES ****
30 '********************************
40 '
50 ' pour TO 7 + ext 16K
60 '
70 ' par OLIVIER JAMMES
80 '********************************
90 '
100 CLS:GOSUB 2730'PRESENTATION
110 CLS:SCREEN2,0,0:CLEAR,,2
120 ATTRB1,1:LOCATE3,3:PRINT"CHOIX DE LA
 DATE"
130 ATTRB0,0:LOCATE8,6:INPUT"ANNEE (de 1
985 a 2050)";AN
140 LOCATE14,8:INPUT"MOIS (de 1 a 12)";M
150 LOCATE26,10:INPUT"JOUR";J
160 PRINT:PRINT"        TRACE DES ORBITES"
170 INPUT"      ET DE L'ECLIPTIQUE (0/1)
";O
180 PRINT:PRINT"       HACHURES SUR LES Z
ONES"
190 INPUT"      CREPUSCULAIRES      (0/1)
";ZC
200 A=AN-1985
210 Q=640-70+(320*(J+((M-1)*30.48))/365.
26)
220 ME$="MERCURE":V$="VENUS":T$="LA TERR
E":L$="LA LUNE":M$="MARS":J$="JUPITER":S
$="SATURNE"
230 SCREEN2,0,0:CLS
240 'PLANETES TELLURIQUES (ORBITES)
250 DEFGR$(0)=60,126,255,255,255,255,126
,60
260 DEFGR$(1)=0,0,0,0,12,12,0,0
270 LOCATE 20,12,0:COLOR3:PRINTGR$(0)
280 C0=162:L0=105:R=24.16:ST=.3:CO=5
290 GOSUB 380
300 LOCATE0,0:COLOR5:PRINTME$
310 C0=164:L0=100:R=45:ST=.25:CO=3
320 GOSUB 380
330 LOCATE0,1:COLOR3:PRINTV$
340 C0=164:L0=101:R=62.33:ST=.17:CO=6
350 GOSUB 380
360 LOCATE0,2:COLOR6:PRINTT$
370 C0=158:L0=95:R=95:ST=.11:CO=1
380 IF O=0 THEN 450
390 'ORBITES
400 FOR T=0 TO 2*3.1416 STEP ST
410  C=C0+R*COS(T)
420  L=L0-R*SIN(T)
430  PSET(C,L),CO
440 NEXT T
450 IF CO=1 THEN LOCATE0,3:COLOR1:PRINTM
$:GOTO 490
460 IF CO=2 THEN LOCATE0,2:COLOR2:PRINTS
$:GOTO 1270
470 IF CO=7 THEN LOCATE0,4:COLOR7:PRINTL
$:GOTO 670
480 RETURN
490 COLOR2:LOCATE 28,0,0:PRINTJ
500 LOCATE 31,0,0:PRINTM
510 LOCATE 34,0,0:PRINTAN
520 IF CO=2 THEN RETURN
530 'POSITION DE LA TERRE 1
540 N=(365*A)+(30.44*(M-1))+J-1+101.5
550 RT=N MOD 365.26
560 CT1=164+62.33*COS(2*3.14*RT/365.26)
570 LT1=101-62.33*SIN(2*3.14*RT/365.26)
580 U=CT1:V=LT1
590 LINE(U-1,V-2)-(U+1,V-2),7
600 LINE(U-2,V-1)-(U+2,V-1),6
610 LINE(U-2,V)-(U+2,V),6
620 LINE(U-2,V+1)-(U+2,V+1),6
630 LINE(U-1,V+2)-(U+1,V+2),7
640 IFO=0 THEN 670
650 C0=CT1:L0=LT1:R=15:ST=.52:CO=7
660 GOTO 400
670 'POSITION DE MARS
680 N=(365*A)+(30.44*(M-1))+J-1+19.08
690 RM=N MOD 687
700 CM=158+95*COS(2*3.1416*RM/687)
710 LM=95-95*SIN(2*3.1416*RM/687)
720 U=CM:V=LM
730 IF U<1 THEN U=1
740 LINE(U-1,V)-(U+1,V),1
750 LINE(U-1,V+1)-(U+1,V+1),5
760 IF V<1 THEN 780
770 LINE(U-1,V-1)-(U+1,V-1),5
780 IF W=1 THEN 2290
790 'POSITION DE LA LUNE
800 N=(365*A)+(30.44*(M-1))+J-1+0
810 RL=N MOD 27.3217
820 CL=CT1+15*COS(2*3.1416*RL/27.322)
830 LL=LT1-15*SIN(2*3.1416*RL/27.322)
840 U=CL:V=LL:IF U<3 THEN U=3
850 LINE(U-1,V)-(U+1,V),3
860 LINE(U,V-1)-(U,V+1),7
870 UU=U:VV=V
880 IF W=1 THEN GOSUB 1680:GOTO 2310
890 LOCATE0,4:COLOR7:PRINTL$
900 'POSITION DE VENUS
910 N=(365*A)+(30.44*(M-1))+J-1+27.34
920 RV=N MOD 224.7
930 CV=164+45*COS(2*3.1416*RV/224.7)
940 LV=100-45*SIN(2*3.1416*RV/224.7)
950 U=CV:V=LV
960 IF U<2 THEN U=2
970 LINE(U-1,V-2)-(U+1,V-2),3
980 LINE(U-2,V-1)-(U+2,V-1),7
990 LINE(U-2,V)-(U+2,V),3
1000 LINE(U-2,V+1)-(U+2,V+1),7
1010 LINE(U-1,V+2)-(U+1,V+2),3
1020 IF W=1 THEN 2270
1030 'POSITION DE MERCURE
1040 N=(365*A)+(30.44*(M-1))+J-1+43
1050 RME=N MOD 87.97
1060 CME=162+24.16*COS(2*3.1416*RME/87.9
7)
1070 LME=105-24.16*SIN(2*3.1416*RME/87.9
7)
1080 U=CME:V=LME
1090 IF U<1 THEN U=1
1100 LINE(U-1,V-1)-(U+1,V-1),3
1110 LINE(U-1,V)-(U+1,V),5
1120 LINE(U-1,V+1)-(U+1,V+1),3
1130 IF W=1 THEN 2250
1140 IF INKEY$<>CHR$(32) THEN 1140
1150 '
1160 'TERRE ET PLANETES GEANTES
1170 CLS
1180 LOCATE 20,12,0:COLOR3:PRINTGR$(1)
1190 C0=164:L0=100:R=9.94:ST=.45:CO=6
1200 GOSUB 380
1210 LOCATE0,0:COLOR6:PRINTT$
1220 C0=162:L0=101:R=51.6:ST=.15:CO=3
1230 GOSUB 380
1240 LOCATE0,1:COLOR3:PRINTJ$
1250 C0=162:L0=105:R=95:ST=.11:CO=2
1260 GOSUB 380
1270 'POSITION DE LA TERRE 2
1280 N=(365*A)+(30.44*(M-1))+J-1+101.5
1290 RT=N MOD 365.26
1300 CT2=164+9.94*COS(2*3.14*RT/365.26)
1310 LT2=100-9.94*SIN(2*3.14*RT/365.26)
1320 U=CT2:V=LT2
1330 LINE(U-1,V)-(U+1,V),7
1340 LINE(U,V-1)-(U,V+1),6
1350 'POSITION DE JUPITER
1360 N=(365*A)+(30.44*(M-1))+J-1+3532.3
1370 RT=N MOD 4333
1380 CJ=162+51.6*COS(2*3.1416*RT/4333)
1390 LJ=101-51.6*SIN(2*3.1416*RT/4333)
1400 U=CJ:V=LJ
1410 IF U<2 THEN U=2
1420 LINE(U-1,V-2)-(U+1,V-2),5
1430 LINE(U-2,V-1)-(U+2,V-1),3
1440 LINE(U-2,V)-(U+2,V),5
1450 LINE(U-2,V+1)-(U+2,V-1),3
1460 PSET(U+1,V+1),1
1470 LINE(U-1,V+2)-(U+1,V+2),5
1480 IF W=1 THEN 2330
1490 'POSITION DE SATURNE
1500 N=(365*A)+(30.44*(M-1))+J-1+6895.1
1510 RT=N MOD 10760
1520 CS=162+95*COS(2*3.1416*RT/10760)
1530 LS=105-95*SIN(2*3.1416*RT/10760)
1540 U=CS:V=LS
1550 IF U<6 THEN U=6
1560 LINE(U-1,V-2)-(U+1,V-2),3
1570 LINE(U-2,V-1)-(U+2,V-1),1
1580 LINE(U-3,V)-(U+3,V),5
1590 LINE(U-2,V+1)-(U+2,V+1),1
1600 LINE(U-6,V)-(U-4,V),3
1610 LINE(U+4,V)-(U+6,V),3
1620 LINE(U-1,V+2)-(U+1,V+2),3
1630 IF W=1 THEN 2520
1640 GOSUB 490
1650 IF INKEY$<> CHR$(32) THEN 1650
1660 '  .
1670 GOTO 2350
1680 'PHASES DE LA LUNE
1690 IF UU<7 OR UU>313 THEN RETURN
1700 CO=COS(3.1416*UU/160)
1710 IF UU>160 THEN 1860
1720 LINE(UU-2,VV-6)-(UU-(3*CO),VV-6),7
1730 LINE(UU-4,VV-5)-(UU-(5*CO),VV-5),3
1740 LINE(UU-5,VV-4)-(UU-(6*CO),VV-4),7
1750 LINE(UU-5,VV-3)-(UU-(6*CO),VV-3),3
1760 LINE(UU-6,VV-2)-(UU-(7*CO),VV-2),7
1770 LINE(UU-6,VV-1)-(UU-(7*CO),VV-1),3
1780 LINE(UU-6,VV-0)-(UU-(7*CO),VV-0),7
1790 LINE(UU-6,VV+1)-(UU-(7*CO),VV+1),3
1800 LINE(UU-6,VV+2)-(UU-(7*CO),VV+2),7
1810 LINE(UU-5,VV+3)-(UU-(6*CO),VV+3),3
1820 LINE(UU-5,VV+4)-(UU-(6*CO),VV+4),7
1830 LINE(UU-4,VV+5)-(UU-(5*CO),VV+5),3
1840 LINE(UU-2,VV+6)-(UU-(3*CO),VV+6),7
1850 IF UU<=160 THEN RETURN
1860 LINE(UU+2,VV-6)-(UU+(3*CO),VV-6),7
1870 LINE(UU+4,VV-5)-(UU+(5*CO),VV-5),3
1880 LINE(UU+5,VV-4)-(UU+(6*CO),VV-4),7
1890 LINE(UU+5,VV-3)-(UU+(6*CO),VV-3),3
1900 LINE(UU+6,VV-2)-(UU+(7*CO),VV-2),7
1910 LINE(UU+6,VV-1)-(UU+(7*CO),VV-1),3
1920 LINE(UU+6,VV-0)-(UU+(7*CO),VV-0),7
1930 LINE(UU+6,VV+1)-(UU+(7*CO),VV+1),3
1940 LINE(UU+6,VV+2)-(UU+(7*CO),VV+2),7
1950 LINE(UU+5,VV+3)-(UU+(6*CO),VV+3),3
1960 LINE(UU+5,VV+4)-(UU+(6*CO),VV+4),7
1970 LINE(UU+4,VV+5)-(UU+(5*CO),VV+5),3
1980 LINE(UU+2,VV+6)-(UU+(3*CO),VV+6),7
1990 RETURN
2000 'POSITION DES PLANETES SUR LA CARTE
2010 C=CME:L=LME:CT=CT1:LT=LT1:W=1
2020 GOTO 2130
2030 C=CV:L=LV
2040 GOTO 2130
2050 C=CM:L=LM
2060 GOTO 2130
2070 C=CL:L=LL
2080 GOTO 2130
2090 C=CJ:L=LJ:CT=CT2:LT=LT2
2100 GOTO 2130
2110 C=CS:L=LS
2120 'RECHERCHE DE LA POSITION
2130 D=SQR((C-CT)^2+(L-LT)^2)
2140 IF L<=LT THEN 2180
2150 FOR X=0 TO 3.1416 STEP .05
2160 IF COS(X)<(C-CT)/D THEN 2210
2170 NEXT X
2180 FOR X=3.1416 TO 6.2832 STEP .05
2190 IF COS(X)>(C-CT)/D THEN 2210
2200 NEXT X
2210 Y=-SIN(X)/2.72
2220 COL=320*X/6.2832:LI=-70*Y+60
2230 U=(COL+Q)MOD 320:V=LI
2240 IF C=CME THEN 1090
2250 IF C=CME THEN 2030
2260 IF C=CV THEN 960
2270 IF C=CV THEN 2050
2280 IF C=CM THEN 730
2290 IF C=CM THEN 2070
2300 IF C=CL THEN 870
2310 IF C=CL THEN 2090
2320 IF C=CJ THEN 1410
2330 IF C=CJ THEN 2110
2340 IF C=CS THEN 1550
2350 'POSITION DES ETOILES
2360 CLS:SCREEN 2,0,4:NE=112
2370 BOXF(0,120)-(320,200),4
2380 FOR I=1 TO NE
2390 READ A,B,C
2400 PSET((A+Q)MOD320,B),C
2410 NEXT I
2420 LOCATE0,14:PRINT"   MATIN
MINUIT          SOIR"
2430 COLOR 4,6:LOCATE21,16,0:PRINT"DATE:
";J;M;AN
2440 'ECLIPTIQUE
2450 IF O=0 THEN 2510
2460 FOR X=0 TO 1 STEP .02
2470 Y=-SIN(2*3.1416*X)/2.72
2480 COL=320*X:LI=-70*Y+60
2490 PSET((COL+Q)MOD320,LI),1
2500 NEXT X
2510 GOSUB 2000
2520 'ZONES CREPUSCULAIRES
2530 IF ZC=0 THEN 2630
2540 Z0=0:Z3=2:Z1=8:Z4=6:GOSUB 2590
2550 Z0=312:Z1=320:GOSUB 2590
2560 Z0=0:Z3=0:Z1=16:Z4=4:GOSUB 2590
2570 Z0=304:Z1=320:GOSUB 2590
2580 GOTO 2630
2590 FOR I=0 TO 118 STEP 4
2600 LINE(Z0,I+Z3)-(Z1,I+Z3),Z4
2610 NEXT I
2620 RETURN
2630 LOCATE0,22:COLOR0,4:PRINT"Pour chan
ger de date, tapez encore sur          l
a barre d'espacement."
2640 IF INKEY$<>CHR$(32) THEN 2640
2650 GOTO 110
2660 DATA 43,7,6,50,13,7,44,21,7,59,7,7,
63,27,7,75,14,6,73,13,7,73,15,7,72,21,7,
13,26,7,13,43,7,314,43,7,315,25,7,32,49,
7,307,21,7,301,17,7,293,10,7,306,12,4,30
7,12,4,308,11,4
2670 DATA 56,52,6,59,48,7,54,58,7,89,15,
7,97,12,7,98,21,7,93,23,7,100,35,7,90,45
,7,91,14,4,131,37,6,127,25,7,126,15,7,11
8,11,7,117,20,7,123,27,7,111,27,6,113,25
,7,108,25,7,108,22,7
2680 DATA 185,45,6,168,41,7,162,42,7,167
,36,7,180,37,7,181,31,7,187,28,7,189,31,
7,200,46,7,219,20,6,215,25,6,235,35,7,23
1,40,7,251,6,6,256,8,7,254,12,7,243,15,7
,244,8,7
2690 DATA 259,42,6,263,41,7,260,38,7,248
,24,7,270,31,7,272,32,7,274,32,7,272,34,
7,274,34,7,293,33,7,287,65,6,280,54,7,30
9,82,7
2700 DATA 242,51,6,254,70,6,247,48,7,253
,51,7,242,72,7,249,61,7,247,62,7,245,63,
7,248,67,4,226,75,6,231,79,7,222,87,7,21
9,94,7,22,97,7,215,97,7,141,70,6,122,77,
7
2710 DATA 100,93,6,101,82,7,104,84,7,106
,87,7,107,91,7,97,100,7,95,105,7,90,110,
7,85,108,7,83,105,7,85,102,7,72,91,7,74,
94,7,78,95,7,76,98,7,68,97,7,68,92,7
2720 DATA 49,70,7,48,75,7,35,80,7,28,81,
7,43,93,7,27,61,7,179,68,7
2730 CONSOLE,,,1
2740 SCREEN 2,0,0:ATTRB1,1:LOCATE12,8,0:
PRINT"PLANETES":FORI=0TO1000:NEXTI
2750 ATTRB0,1:COLOR1:LOCATE 14,4:PRINT"P
OSITION DES":LOCATE10,12:PRINT"VISIBLES
A L'OEIL NU":LOCATE14,15:PRINT"ET DE LA
LUNE":ATTRB0,0:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
   SUR LEUR ORBITE ET DANS LE CIEL":PRIN
T"        DEPUIS 1985 JUSQU'EN 2050"
2760 FOR I=0 TO 1000:NEXTI
2770 COLOR5:PRINT:PRINT:PRINT"    IL N'A
PAS ETE TENU COMPTE DANS LE"
2780 PRINT:PRINT"    PROGRAMME DES VARIAT
IONS DE VITESSE"
2790 PRINT:PRINT"    DE CHAQUE PLANETE SU
R SON ORBITE"
2800 PRINT:PRINT"    (IMPORTANTES POUR ME
RCURE ET MARS),"
2810 PRINT:PRINT"    NI DE L'INCLINAISON
DES ORBITES PAR"
2820 PRINT:PRINT"    RAPPORT AU PLAN DE C
ELLE DE LA TERRE."
2830 PRINT:PRINT:PRINT"LA PRECISION EST
TOUTEFOIS SUFFISANTE"
2840 PRINT:PRINT"POUR UN REPERAGE TRES F
ACILE A L'OEIL NU"
2850 PRINT:PRINT:PRINT:COLOR4:PRINT" POU
R PASSER D'UNE PAGE A LA SUIVANTE,
TAPEZ SUR LA BARRE D'ESPACEMENT."
2860 IF INKEY$<>CHR$(32) THEN 2860
2870 CONSOLE,,,0
2880 RETURN
```



HECTOR

Suite de la page 4

```
1590 IFHK=1ANDWW=1THENWW=2:HK=0
1600 IFHK=1ANDWW=2THENWW=1:HK=0
1610 IFHJ=1THENM=6
1620 IFM=6THENB$="123456":M=0:HJ=0
1630 GOSUB310:GOSUB770
1640 FORI=1TO6
1650 D(I)=0:C(I)=0:B=0:C=0:X=0:Z=0:B(I)=0:B$=""
1660 IFSC(1)>9999THENPRINT"BRAVO ";NM$(1);" VOUS AV
EZ GAGNE":GOSUB3330:GOTO3280
1670 IFSC(2)>9999THENPRINT" BRAVO";NM$(2);" VOUS AV
EZ GAGNE":TONE110,500:GOTO3280
1680 NEXTI:C$="":GOTO820
1690 ' AFFICHAGE DU SCORE*******
1700 OUTPUTNM$(1),25,220,3:OUTPUTNM$(2),130,220,3
1710 RETURN
1720 '***DESSIN DES DES***
1730 '
1740 LINE30,200,60,200,1
1750 LINE30,200,30,150,1
1760 LINE30,150,60,150,1
1770 LINE60,150,60,200,1
1780 LINE100,200,130,200,1
1790 LINE100,200,100,150,1
1800 LINE100,150,130,150,1
1810 LINE130,150,130,200,1
1820 LINE170,200,200,200,1
1830 LINE170,200,170,150,1
1840 LINE170,150,200,150,1
1850 LINE200,150,200,200,1
1860 LINE30,130,60,130,1
1870 LINE30,130,30,80,1
1880 LINE30,80,60,80,1
1890 LINE60,80,60,130,1
1900 LINE130,130,130,80,1
1910 LINE130,80,100,80,1
1920 LINE100,80,100,130,1
1930 LINE100,130,130,130,1
1940 LINE170,80,170,130,1
1950 LINE170,130,200,130,1
1960 LINE200,130,200,80,1
1970 LINE200,80,170,80,1:RETURN
1980 '****DEBUT DU JEU*********
1990 WIPE:GOSUB3470
2000 TONE124,185:TONE89,520:TONE80,395:TONE124,250:
TONE80,395
2010 PENO:PRINT:PRINT:PRINT"                LE JEU DES
"
2020 TONE71,320:TONE71,320:TONE71,320:TONE71,425:TO
NE67,460:TONE89,350
2030 PRINT:PRINT"  ùù ùùùùùù   ùùùùùù ùùùùùù ùùùùùù
"
2040 TONE71,320:TONE80,395:TONE89,260:PAUSE.1
2050 PRINT"  ùù ùùùùùù   ùùùùùù ùùùùùù ùùùùùù
2060 TONE80,395:TONE71,425:TONE71,425:TONE80,395:TO
NE89,265:TONE80,395:TONE71,425
2070 PRINT"  ùù ùù  ùù   ùù  ùù ùù  ùù ùù  ùù
2080 TONE71,320:TONE80,395:TONE71,425:TONE71,320:TO
NE89,350:TONE80,395
2090 PRINT"  ùù ùù  ùù   ùù  ùù ùù  ùù ùù  ùù
2100 TONE80,590:PAUSE.2:TONE124,185
2110 PRINT"  ùù ùù  ùù   ùù  ùù ùù  ùù ùù  ùù
2120 TONE89,525:TONE80,395:TONE124,245:TONE80,395
2130 PRINT"  ùù ùù  ùù   ùù  ùù ùù  ùù ùù  ùù
2140 TONE71,320:TONE71,320:TONE71,320

2150 PRINT"  ùù ùù  ùù   ùù  ùù ùù  ùù ùù  ùù
2160 TONE71,425:TONE67,460:TONE89,350
2170 PRINT"  ùù ùùùùùù ù ùùùùùù ùùùùùù ùùùùùù
2180 TONE71,320:TONE80,395:TONE89,265
2190 PRINT"  ùù ùùùùùù ù ùùùùùù ùùùùùù ùùùùùù

2200 PEN1:COLORO,1,2,3
2210 TONE80,395:TONE71,425:TONE71,425:TONE80,395
2220 PRINT:PRINT"          PAR ANDRE CHABRAISON ":PRI
NT:PEN2:COLORO,1,2,3
2230 TONE89,265:TONE80,395:TONE71,425
2240 PENO:PRINT:PRINT"          VOULEZ-VOUS LA REGLE ?
":PEN2
2250 TONE71,320:TONE80,395:TONE71,425:TONE71,320:TO
```

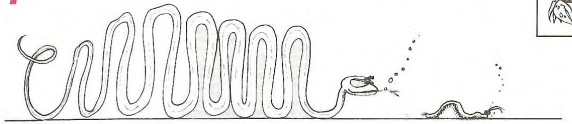
A suivre...

SCHLIRP !



Petit serpent plein d'adresse et de courage
Engloutit tout sur son passage.
Mais les murs sont indigestes.
Plein de fougue et d'appétit
Partout grignote en gambadant
Petit mille pattes deviendra grand.

Serge ETIENNE



```
 300 LET I$=INKEY$: IF I$<>"P" A
ND I$<>"O" THEN GO TO 360
 305 BEEP .01,0
 310 IF DL=0 THEN GO TO 350
 320 IF I$="O" THEN LET DC=DL: G
O TO 340
 330 LET DC=-DL
 340 LET DL=0: GO TO 380
 350 IF I$="P" THEN LET DL=DC: G
O TO 370
 360 LET DL=-DC
 370 LET DC=0
 380 PRINT AT L(P),C(P); INK 1;"
●"
 390 LET AP=P: LET P=P+1: IF P>4
2 THEN LET P=1
 400 LET C(P)=C(AP)+DC: LET L(P)
=L(AP)+DL
 410 LET A=ATTR (L(P),C(P)): IF
A<>53 THEN GO TO 500
 420 PRINT AT L(Q),C(Q);" "
 430 LET Q=Q+1: IF Q>42 THEN LET
 Q=1
 440 PRINT AT L(P),C(P); INK 1;"
●": BEEP .011,-40: BEEP .011,-30
 450 GO TO 300
 500 IF A=52 THEN LET B=B+1: GO
TO 550
 510 IF A=152 THEN LET W=1: GO T
O 650
 520 IF NOT B OR A=48 OR A=49 TH
EN GO TO 800
 530 LET B=B-1
 550 LET T=T+1: LET TT=TT+1
 560 PRINT AT 21,8; INK 2;TT;AT
21,26;B;" "
 570 BEEP .01,55: BEEP .005,62:
BEEP .008,69: BEEP .01,60: BEEP
.005,69: IF T=E THEN GO TO 650
 580 GO TO 440
 600 PAUSE 1: BORDER 2: BORDER 6
: BORDER 4: BORDER 3: BORDER F1:
 IF INKEY$="" THEN GO TO 600
 610 LET I$=INKEY$: RETURN
 640 REM  PORTE
 650 PRINT AT 0,15+(-2 AND N=1)+
(-1 AND N=2); FLASH 1; PAPER 3;
INK 0;("    " AND N=1)+("   " A
ND N=2)+(" " AND N>=3)
 660 LET Z=T: IF NOT W THEN GO T
O 300
 665 REM FIN DE PARTIE
 670 PRINT AT L(Q),C(Q);" ": LET
 Q=Q+1: IF Q>42 THEN LET Q=1
 680 BEEP .018,-40: BEEP .018,-3
0: PAUSE 5: IF Q<>P THEN GO TO 6
70
 690 GO SUB 2100+100*INT (RND*5)
: IF n1=n THEN GO SUB 3100
 700 LET E=20: LET TT=TT+100*N
 710 GO TO 1020
 800 REM  COLLISION
 802 PRINT AT 21,8; INK 2;TT;AT
21,26;B;" "
 805 FOR X=3 TO 21: OUT 254,8-X/
3: BEEP .008,X: NEXT X
 806 FOR X=21 TO 3 STEP -1: OUT
254,X/3: BEEP .008,X: NEXT X
 810 PRINT AT L(Q),C(Q);" ": BEE
P .018,-40: BEEP .018,-30: PAUSE
 5: LET Q=Q+1: IF Q>42 THEN LET
Q=1
 830 IF Q<>P THEN GO TO 810
 832 IF N<3 THEN GO SUB 2700
 835 LET Pe=Pe+1: GO SUB 3300: I
F Pe>U THEN GO SUB 3400
 840 REM FIN OU RECOMMENCER
 842 PRINT AT 2,4; PAPER 3; INK
0; BRIGHT 1;"Une autre partie ?.
..O/N"
 845 GO SUB 600: IF I$<>"O" AND
I$<>"N" THEN GO TO 845
 847 IF I$="O" THEN GO TO 900
 850 PAPER 0: BORDER 0: CLS : IN
K 1: BRIGHT 1
 860 PLOT 0,0: DRAW 0,175: DRAW
255,0: DRAW 0,-175: DRAW -255,0
 864 PLOT 5,5: DRAW 0,165: DRAW
245,0: DRAW 0,-165: DRAW -245,0
 870 BRIGHT 1: INK 0: PAPER 3: P
RINT AT 6,8;"*************": PRI
NT AT 7,8;"* "; PAPER 6; FLASH 1
;"AU-REVOIR"; FLASH 0; PAPER 3;"
 *": PRINT AT 8,8;"*************
": PAPER 0
 880 PRINT AT 12,12; PAPER 4;"..
. Et a bientot": GO SUB 2800: PA
USE 50: NEW
 900 REM  Recommencer
 910 LET N2=0: LET N=N-2: IF N<0
 THEN LET N=0
 920 LET E=20: GO TO 1020
1000 REM    PREPARATION DU JEU
1010 LET E=10: LET N=0: LET T=0:
 LET TT=0: LET F1=U: LET Pe=o
1020 LET P=U: LET Q=U: LET W=0
1030 LET DC=0: LET DL=-1: LET L(
1)=12: LET C(1)=7: LET B=0: LET
N=N+U: IF N2 THEN LET N1=N1+1
1040 INK 5: PAPER 6: BORDER 1: C
LS : INK 0
1050 FOR i=0 TO 31: PRINT AT 0,I
;"█";AT 19,I;"█"
1060 IF I<19 THEN PRINT AT I,0;"
█";AT I,31;"█"
1100 NEXT I: INK 1: IF N>5 THEN
LET E1=40: LET N=5
1110 FOR J=2 TO N: GO SUB 1800+2
0*(J-2): NEXT J: LET E1=NOT PI
1590 REM PREPA. BOUFFE
1600 FOR I=1 TO E
1610 LET L=1+RND*17: LET C=1+RND
*29: IF ATTR (L,C)<>53 THEN GO T
O 1610
1620 IF I>E/2 THEN PRINT AT L,C;
 INK 2;"♣": GO TO 1640
1630 PRINT AT L,C; INK 4;"♥"
1640 NEXT I
1650 IF ATTR (L(1),C(1))<>53 THE
N LET L(1)=2+INT RND*15: LET C(1
)=2+INT RND*27: GO TO 1650
1670 PRINT AT L(1),C(1); INK 1;"
●"
1680 PRINT AT 21,1; INK 1;"POINT
S=";TT;AT 21,20;"BONUS=";B
1690 IF Z THEN GO TO 1710
1700 GO SUB 2000
1710 INK 5: LET T=0: LET B=0: GO
 SUB 600: GO TO 300
1800 REM     SUB DIFFICULTES
1801 FOR I=4 TO 27: PRINT AT 9,I
;"█": NEXT I: LET E=24: RETURN
1820 FOR I=3 TO 16: PRINT AT I,1
5;"█": NEXT I: LET E=28: RETURN
1840 CIRCLE 88,127,7: CIRCLE 159
,127,7: CIRCLE 88,71,7: CIRCLE 1
59,71,7: LET E=32: RETURN
1860 LET A$="████████": PRINT AT
3,14;"████"
1865 PRINT AT 16,14;"████": LET E
=36: IF E1=40 THEN LET E=E1
1870 FOR I=3 TO 6: PRINT AT I,4;
"█": PRINT AT I,27;"█": PRINT AT
 I+5,4;"█": PRINT AT I+5,27;"█":
 PRINT AT I+10,4;"█": PRINT AT I
+10,27;"█": NEXT I
1880 PRINT AT 3,5;A$: PRINT AT 3
,19;A$;"█": PRINT AT 16,5;A$: PR
INT AT 16,19;A$;"█": RETURN
2000 REM     MUSIQUES
2010 REM CHEVAUCHEE DES WALKYRIE
S
2020 RESTORE 5000: FOR i=1 TO 21
: READ d,h: BEEP d,h: NEXT i: RE
TURN
2100 REM CUCARACHA
2110 RESTORE 5100: FOR i=1 TO 4:
 READ D,H: BEEP D,H: NEXT i
2120 BEEP .12,16: PAUSE 12: REST
ORE 5100: FOR i=1 TO 5: READ D,H
: BEEP D,H: NEXT i
2130 PAUSE 12: READ D,H: BEEP D,
H: PAUSE 12
2140 FOR i=1 TO 7: READ D,H: BEE
P D,H: NEXT i: RETURN
2200 REM DARLING CLEMENTINE
2210 RESTORE 5200: FOR I=1 TO 30
: READ D,H: BEEP D,H: NEXT I: RE
TURN
2300 REM OH SUZANA
2310 RESTORE 5300: FOR I=1 TO 17
: READ D,H: BEEP D,H: NEXT I
2320 RESTORE 5300: PAUSE 12: FOR
 I=1 TO 15: READ D,H: BEEP D,H:
NEXT I
2330 BEEP .2,7: BEEP .6,5: RETUR
N
2400 REM IL COURT, IL COURT...
2410 RESTORE 5400: FOR I=1 TO 26
: READ D,H: BEEP D,H: NEXT I: RE
TURN
2500 REM DANSONS LA CAPUCINE
2510 FOR I=1 TO 2: RESTORE 5500:
 FOR J=1 TO 13: READ D,H: BEEP D
,H: NEXT J: PAUSE 3: NEXT I: RET
URN
2700 REM ANSI FONT FONT
2710 RESTORE 5700: FOR I=1 TO 25
: READ D,H: BEEP D*.8,H: NEXT I:
 RETURN
2800 REM AU REVOIR
2810 RESTORE 5800: FOR i=1 TO 28
: READ d,h: BEEP d,h: NEXT i: RE
TURN
3000 REM  Sub ecriture phrases
3010 BEEP .05,-20: BEEP .06,20:
POKE 23692,255: LET L=(31-LEN A$
)/2: PRINT TAB L;
3020 FOR J=1 TO LEN A$: BEEP .01
5,-40: BEEP .015,-20: PRINT INK
0;A$(J TO J);: PAUSE 3: NEXT J:
PRINT '': RETURN
3100 REM Sub felicitations
3110 RESTORE 4000+10*(N-1): CLS
: PRINT '''': FOR i=1 TO 5: READ
 A$: GO SUB 3000: NEXT I: PAUSE
100: RETURN
3300 REM Sub perdu
3310 LET TS1=TS1+1: IF TS1>4 THE
N LET TS1=0
3320 RESTORE 4100+10*TS1: CLS :
PRINT '''': FOR I=1 TO 3: READ A
$: GO SUB 3000: NEXT I: PAUSE 10
0: RETURN
3400 REM Sub double perte
3410 RESTORE 4200: READ A$: PRIN
T ''TAB 7; FLASH u; INK 0;A$: B
EEP .05,-12: BEEP .06,12: PAUSE
50
3420 LET TS2=TS2+1: IF TS2>3 THE
N LET TS2=0
3430 RESTORE 4210+10*TS2: PRINT
: FOR I=1 TO 2: READ A$: GO SUB
3000: NEXT I: PAUSE 100: LET Pe=
0: RETURN
4000 DATA "Un petit serpent plei
n d'adresse","et de courage qui
engloutit tout","sur son passage
...","MAIS ATTENTION ... Les mur
s sont","INDIGESTES !!!"
4010 DATA "Plein de fougue et d'
appetit,","Partout grignote en g
ambadant,","Petit mille-pattes d
eviendra","grand,..MAIS ATTENTIO
N a ne pas","se MORDRE LA QUEUE
!!!"
4020 DATA "Quelle vaillance...Qu
elle ardeur","Quelle habilete,..
.","Sans mentir, si tu causes au
ssi","bien qu'il court,... Tu es
 le","CHAMPION de ce jeu, cette
fois!"
4030 DATA "PAROLE si tu gagnes a
u prochain","tu passes PROFFESIO
NNEL!!!","Pour les paiements en
liquide","amene un SEAU!!!"
4100 DATA "Espece de graine de c
acahuette","volante non identifi
ee, dis tu","joues avec les orei
lles?"
4110 DATA "Allons, allons, ressa
isis-toi,","je suis sur que tu p
eux faire","encore plus MAL !!!"
4120 DATA "Hem! hem!...Je te sig
nale que le","but du jeu c'est d
e faire le","MEILLEUR SCORE !!!"
4130 DATA "HE! Graine de courge,
 tu sais","que tu serais bien ME
ILLEUR si","tu n'etais aussi MAU
VAIS!!!"
4140 DATA "BRAVO! Continue comme
 ca et tu","vas remporter le pri
x NOBEL","de la MALADRESSE!!!"
4200 DATA " ENCORE PERDU!..."
4210 DATA "Allons, allons, ne pl
eure pas","sur le clavier, ca l'
abime!!!"
4220 DATA "Rien ne sert de gemir
....","il faut taper a temps!!!"
4230 DATA "Dis t'as essaye de jo
uer a jeun?",""
4240 DATA "He! enleve tes platre
s pour","appuyer sur les touches
!!!"
4500 DATA "Les gentils auteurs t
res sympas","de cet EXCELLENT lo
giciel te","remercient d'etre de
vant ce bel","ecran, malgre les
magnifiques","programmes present
es sur les","autres chaines!..."
4510 DATA "Osons-nous?...","OUI,
 nous osons te faire les","recom
mandations suivantes:"
4520 DATA "* Le but de ce jeu es
t tres","simple: Il ne suffit pa
s de","PARTICIPER, il faut GAGNE
R!!!"
4530 DATA "* Ce jeu est formelle
ment","deconseille aux personnes
","cardiaques, aux grands nerveu
x,","aux hyper-sensibles, et a t
ous","les porteurs de moufles!"
4540 DATA "Nous ne saurions trop
 vous","recommander de bien voul
oir ","enlever vos gants de boxe
s,...","surtout pour les reclama
tions!"
4550 DATA "*Il est rappele que l
es auteurs","toujours aussi gent
ils et sympas","ne pouront etre
tenus pour","responsables des ev
entuelles"
4560 DATA "crises de nerfs, de r
age,","de larmes, de foie, ou to
ute","autre espece d'agrement du
 meme","acabit, qui pouraient su
rvenir","pendant ou apres l'util
isation"
4570 DATA "de ce splendide logic
iel.","Son utilisation n'est fai
te","qu'aux risques et perils du
","destinataire, de sa famille,
de","ses voisins, et de l'ane de
","l'oncle Edouard."
4580 DATA "En BREF, en deux mots
 plutot","qu'en cent, allons dro
it au but","sans se perdre dans
les meandres","du langage, et pa
r la voie la","plus directe, fai
sons fi des","vains bavardages..
..ETC,ETC..."
4590 DATA "NOUS TE SOUHAITONS DE
 BIEN","T'AMUSER!"
5000 DATA .6,2,.2,-3,.3,2,.1,-3,
.2,2,.6,5,.6,2,.3,5,.1,2,.2,5,.6
,9,.6,5,.3,9,.1,5,.2,9,.6,12,.6,
0,.3,5,.1,0,.2,5,1.2,9
5010 DATA .1,0,.15,5,.05,0,.1,5,
.3,9,.3,5,.15,9,.05,5,.1,9,.3,12
,.3,9,.15,12,.05,9,.1,12,.3,16,.
3,4,.15,9,.05,4,.1,9,.6,13
5100 DATA .1,7,.1,7,.1,7,.3,12,.
25,16
5110 DATA .2,16,.1,12,.1,12,.1,1
1,.1,11,.1,9,.1,9,.2,7
5200 DATA .1,7,.1,7,.2,7,.2,2,.1
,11,.1,11,.2,11,.2,7,.1,7,.1,11,
.3,14,.1,14,.1,12,.1,11,.4,9
5210 DATA .1,9,.1,11,.2,12,.2,12
,.1,11,.1,9,.2,11,.2,7,.1,7,.1,1
1,.2,9,.2,2,.1,5,.1,9,.4,7
5300 DATA .1,5,.1,7,.2,9,.2,12,.
2,12,.1,12,.1,14,.2,12,.2,9,.2,5
,.1,5,.1,7,.2,9,.2,9,.2,7,.2,5,.
4,7
5400 DATA .2,0,.2,5,.2,7,.4,9,.2
,7,.2,7,.4,2,.2,5,.2,4,.2,2,.2,0
,.2,2,.2,4,.2,5,.2,0
5410 DATA .2,5,.2,7,.4,9,.2,7,.2
,7,.4,2,.2,5,.2,4,.2,2,.2,0,.2,2
,.2,4,.4,5
5500 DATA .4,7,.2,9,.2,9,.2,14,.
2,14,.2,11,.2,11,.2,7,.2,9,.2,9,
.2,14,.2,14,.4,11
5700 DATA .2,7,.2,2,.4,7,.4,11,.
4,14,.2,12,.2,11,.2,9,.2,12,.2,1
1,.2,9,.2,11,.2,7,.2,7
5710 DATA .2,2,.4,7,.4,11,.4,14,
.2,12,.2,11,.2,9,.2,12,.2,11,.2,
9,.4,7
5800 DATA .6,0,.9,5,.3,5,.6,5,.6
,9,.9,7,.3,5,.6,7,.6,9,.9,5,.3,5
,.6,9,.6,12,1.8,14,.6,14,.9,12,.
3,9,.6,9,.6,5,.9,7,.3,5,.6,7,.6,
9,.9,5,.3,2,.6,2,.6,0,1.2,5
8000 REM ... LAIUS
8010 INK 0: PAPER 4: BORDER 1: C
LS
8020 BEEP .05,-20: BEEP .05,20:
RESTORE 4500
8030 FOR i=1 TO 7: READ A$: GO S
UB 3000: NEXT I: PAUSE 100
8032 FOR i=8 TO 44: READ A$: GO
SUB 3000: NEXT I: PAUSE 100
9000 REM       DEPART DU JEU
9010 RANDOMIZE : POKE 23561,5: P
OKE 23609,20: POKE 23562,1: POKE
 23658,8
9020 DIM L(42): DIM C(42): LET O
=NOT PI: LET Z=O: LET U=SGN PI:
LET N1=O: LET N2=U: LET D$="P":
 LET G$="O"
9025 LET TS1=O: LET TS2=O
9030 DATA 60,110,207,255,247,143
,126,60,36,126,195,90,90,195,126
,36
9040 DATA 198,40,56,124,254,186,
56,238,170,186,186,254,124,56,40
,238,0,0,0,0,16,0,0,0
9050 DATA 83,44,69,84,73,69,78,7
8,69
9060 RESTORE 9030: FOR I=0 TO 39
: READ A: POKE USR "A"+I,A: NEXT
 I
9070 REM  A  B  C  D  E
9071 REM  ●  ♣  ♥  ♣
9100 PAPER 0: BORDER 0: CLS : IN
K 1: BRIGHT 1
9102 PLOT 0,0: DRAW 0,175: DRAW
255,0: DRAW 0,-175: DRAW -255,0
9104 PLOT 5,5: DRAW 0,165: DRAW
245,0: DRAW 0,-165: DRAW -245,0:
 BRIGHT 0: INK 0
9110 PRINT AT 5,3; PAPER 4; BRIG
HT 1;" REDEFINITION DES TOUCHES
"
9120 PRINT AT 8,10; PAPER 5;" Dr
oite ";: PAPER 0;" ";: PAPER 3; FL
ASH 1;" ";d$;
9130 LET F1=0: FOR I=1 TO 3: BEE
P .005,36: BEEP .005,48: NEXT I:
 GO SUB 600
9140 LET d$=i$: PRINT AT 8,20; P
APER 6;" ";d$;" "
9150 FOR i=1 TO 50: NEXT i
9160 PRINT AT 12,10; PAPER 5;" g
auche ";: PAPER 0;" ";: PAPER 3; F
LASH 1;" ";g$;
9170 FOR I=1 TO 3: BEEP .005,29:
 BEEP .005,41: NEXT I: GO SUB 60
0
9180 LET g$=i$: PRINT AT 12,20;
PAPER 6;" ";g$;" "
9190 FOR i=1 TO 40: NEXT i
9200 PRINT AT 16,7; PAPER 2; BRI
GHT 1;"     OK ?...O/N"
9210 FOR I=1 TO 3: BEEP .005,36:
 BEEP .005,48: NEXT I: GO SUB 60
0
9220 IF i$<>"O" AND i$<>"N" THEN
 GO TO 9210
9230 IF i$="N" THEN GO TO 9100
9240 LET A=PEEK 23635+256*PEEK 2
3636
9250 POKE A+15,CODE D$: POKE A+1
64,CODE D$
9260 POKE A+22,CODE G$: POKE A+9
5,CODE G$
9300 GO TO 1000
9996 SAVE "schlirp!" LINE 8000:
STOP
9997 INK 0: PAPER 7: BORDER 7: C
LS : PRINT "EFFACE": ERASE "m";1
;"schlirp!"
9998 INK 0: PAPER 7: BORDER 7: C
LS : PRINT "SAUVE": SAVE *"m";1;
"schlirp!" LINE 8000
9999 INK 0: PAPER 7: BORDER 7: C
LS : PRINT "VERIFIE": VERIFY *"m
";1;"schlirp!"
```


HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

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

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
REGLEMENT JOINT : ☐ CHEQUE ☐ CCP

MATERIEL UTILISE :
CONSOLE :
PERIPHERIQUES :

D A O



AMSTRAD

Profitez pleinement des possibilités graphiques de votre bel Amstrad tout neuf.

Olivier MAROLLES

Mode d'emploi:
Laissez libre court à votre imagination

```
10 REM ****************************
******
20 REM **
    **
30 REM **        D.A.O Version 2
    **
40 REM **
    **
50 REM ** ecrit Pour Amstrad CPC 4
64  **
60 REM ** Par olivier Marolles
    **
70 REM **
    **
80 REM **le 20/01/84
    **
90 REM ****************************
******
100 MODE 1:CLEAR:DEFINT a-y
110 ON BREAK GOSUB 1750
120 SPEED KEY 2,2:ON ERROR GOTO 17
50
130 DEG
140 INK 0,1:INK 1,24:PAPER 0:PEN 1
:BORDER 1:CLS:LOCATE 12,2:PRINT "D
.A.O. Version 2":LOCATE 12,3:PRINT
 STRING$(16,216):PRINT:PRINT:PRINT
150 LOCATE 1,16:PRINT "Mode d'empl
oi (O ou N) ? ";CHR$(143);
160 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" OR
(a$<>"O" AND a$<>"N" AND a$<>"X")
THEN 160
170 SOUND 1,300,50,7:IF a$="O" THE
N GOSUB 1460
180 CLS
190 ce=1:cf=0:DE=6:INK 0,23:INK 1,
0:INK 2,6:INK 3,11:PAPER #0,0:PEN
#0,1:BORDER 11:WINDOW #1,1,40,25,2
5:PAPER #1,1:PEN #1,0:CLS #1:GOSUB
 840
200 xa=320:ya=200
210 xb=xa:yb=ya
220 x=xa:y=ya
230 CLS #1:PRINT #1,"SHIFT-CLR-COP
Y-V-R-F-C-E-T-D-A-S-W-M-L-Q";
240 t=TEST(x,y):a$=INKEY$
250 PLOT x,y,cf:FOR tp=1 TO 30:NEX
T :PLOT x,y,ce:FOR tp=1 TO 30:NEXT
260 c$=UPPER$(INKEY$):IF c$="" THE
N 250
270 c=ASC(c$):JO=JOY(0):IF C>243 T
HEN C=C-4:GOTO 300
280 IF Jo>16 THEN Jo=Jo-16:GOTO 30
0
290 PLOT x,y,t
300 IF c=242 THEN x=x-DE:dr=0:GOTO
 240
310 IF c=243 THEN x=x+DE:dr=0:GOTO
 240
320 IF c=240 THEN y=y+DE:dr=0:GOTO
 240
330 IF c=241 THEN y=y-DE:dr=0:GOTO
 240
340 IF JO=1 THEN Y=Y+DE:DR=0:GOTO
240
350 IF JO=2 THEN Y=Y-DE:DR=0:GOTO
240
360 IF JO=4 THEN X=X-DE:DR=0:GOTO
240
370 IF JO=8 THEN X=X+DE:DR=0:GOTO
240
380 IF JO=5 THEN Y=Y+DE:X=X-DE:DR=
0:GOTO 240
390 IF JO=6 THEN Y=Y-DE:X=X-DE:DR=
0:GOTO 240
400 IF JO=9 THEN Y=Y+DE:X=X+DE:DR=
0:GOTO 240
410 IF JO=10 THEN Y=Y-DE:X=X+DE:DR
=0:GOTO 240
420 IF c=16 THEN GOSUB 1330:GOTO 9
80
430 IF (c=224 OR JO>15) AND dr=0 T
HEN PLOT x,y,ce:xb=XA:yb=YA:xa=x:y
a=y:dr=1:GOSUB 1330:GOTO 240
440 IF C$="V" THEN GOSUB 1330:GOSU
B 780:GOTO 230
450 IF c$="D" AND (x<>xa OR y<>ya)
THEN GOSUB 1330:PLOT xa,ya,ce:DRAW
 x,y,ce:xb=xa:yb=ya:ya=y:xa=x:GOTO
 240
460 IF c$="W" THEN GOSUB 1330:PLOT
 x,y,ce:GOSUB 1030:GOTO 230
470 IF c$="C" THEN GOSUB 1330:GOSU
B 640:GOTO 230
480 IF c$="M" THEN GOSUB 1330:GOSU
B 800:GOTO 230
490 IF c$="R" THEN GOSUB 1330:GOSU
B 590:xa=x:ya=y:GOTO 230
500 IF c$="Q" THEN GOSUB 1330:GOSU
B 1340:GOTO 230
510 IF c$="T" THEN GOSUB 1330:GOSU
B 690:GOTO 230
520 IF c$="S" THEN GOSUB 1330:GOSU
B 920:GOTO 230
530 IF c$="E" THEN GOSUB 1330:GOSU
B 1130:GOTO 230
540 IF c$="A" AND (xb<>xa OR yb<>y
a) THEN GOSUB 1330:PLOT xb,yb,cf:D
RAW xa,ya,cf:x=xb:y=yb:xa=xb:ya=yb
:GOTO 240
550 IF c$="L" THEN GOSUB 1330:GOSU
B 870:GOTO 230
560 IF c$="F" THEN GOSUB 1330:GOSU
B 850:GOTO 240
570 IF c$>="1" AND c$<="4" THEN ce
=VAL(c$)-1:GOSUB 1330
580 GOTO 240
590 CLS #1:PRINT #1,"(P)lein ou (V
)ide ?":FOR tp=1 TO 50:a$=INKEY$:N
EXT
600 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" GOT
O 600
610 SOUND 1,284:IF a$<>"P" AND a$<
>"V" THEN RETURN
620 IF a$="P" THEN ORIGIN 0,0,MIN(
xa,x),MAX(xa,x),MAX(ya,y),MIN(ya,y
):CLG ce:GOSUB 840:RETURN
630 DRAW xa,y,ce:DRAW xa,ya,ce:DRA
W x,ya,ce:DRAW x,y,ce:RETURN
640 CLS #1:PRINT #1,"(A)nneau ou (
D)isque ?":FOR tp=1 TO 50:a$=INKEY
$:NEXT
650 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" THE
N 650
660 SOUND 1,284:IF a$<>"D" AND a$<
>"A" THEN RETURN
670 CLS #1:r=SQR((xa-x)^2+(ya-y)^2
):IF a$="D" THEN z=r^2:FOR dx=-r T
O r STEP 2:dy=SQR(z-(dx^2)):PLOT x
a+dx,ya+dy,ce:DRAW xa+dx,ya-dy,ce:
IF INKEY (68)<>0 THEN NEXT dx:RETU
RN ELSE RETURN
680 PLOT xa+r,ya:FOR k=0 TO 360 ST
EP 5:DRAW xa+r*COS(k),ya+r*SIN(k),
ce:NEXT k:RETURN
690 SPEED KEY 10,2:GOSUB 1020:CLS
#1:INPUT #1,"Increment ? (0.1 a 20
)";zi
700 IF zi<0.1 OR zi>20 THEN RETURN
710 CLS #1:z1=SQR((yb-ya)^2+(xb-xa
)^2)
720 IF z1=0 THEN RETURN
730 zx=(xa-xb)/z1:zy=(ya-yb)/z1
740 FOR Za=0 TO z1 STEP zi
750 PLOT x,y,ce:DRAW xb+Za*zx,yb+Z
a*zy,ce
760 NEXT Za
770 SPEED KEY 2,2:RETURN
780 CLS #1:PRINT #1,"Vitesse de de
placement (1-9) ?
790 a=VAL(INKEY$):IF a<1 OR a>9 GO
TO 790 ELSE de=a:SOUND 1,284:RETUR
N
800 PLOT x,y,ce:CLS #1:PRINT #1,"(
0)=normal,(1)=XOR,(2)=AND,(3)=OR ?
";:GOSUB 1020
810 M$=INKEY$:IF m$=""THEN 810
820 m=VAL(m$):IF m<0 OR m>3 THEN 8
00
830 SOUND 1,284,10:PRINT CHR$(23)+
CHR$(m);:RETURN
840 ORIGIN 0,0,0,0,0,0:CLG cf:ORIG
IN 0,0,0,640,400,16:RETURN
850 dy=yb-ya:dx=xb-xa:PLOT x,y,ce:
DRAW xa,ya,ce:DRAW xb,yb,ce:DRAW x
+dx,y+dy,ce:DRAW x,y,ce
860 RETURN
870 GOSUB 1020:SPEED KEY 10,3:FOR
w=0 TO 3
880 CLS #1:PRINT #1,"Couleur de l'
encre numero ";w;:INPUT #1,a$
890 c=VAL(a$):IF c<0 OR c>26 THEN
880
900 INK w,c:GOSUB 1330:NEXT w:INPU
T #1,"bordure:";a$:c=VAL(a$):IF c<
0 OR c>26 THEN c=11
910 BORDER c:GOSUB 1330:SPEED KEY
2,2:RETURN
920 r=SQR((xa-x)^2+(ya-y)^2)
930 CLS #1:PRINT #1,"Increment 1-9
 ?
940 a=VAL(INKEY$):IF a<1 OR a>9 GO
TO 940
950 CLS #1:FOR k=0 TO 360 STEP a:P
LOT xa,ya:DRAW xa+r*COS(k),ya+r*SI
N(k),ce
960 IF INKEY(68)<>0 THEN NEXT k
970 RETURN
980 CLS #1:PRINT #1,"vous voulez e
ffacer ? (O/N)":GOSUB 1020
990 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" THE
N 990
1000 SOUND 1,284:IF a$="O" THEN CL
G cf:GOTO 200
1010 GOTO 230
1020 FOR tp=1 TO 20:a$=INKEY$:NEXT
 tp:RETURN
1030 CLS #1:SPEED KEY 10,3:PRINT #
1,"(T)exte ou (C)hr$ ?":GOSUB 1020
1040 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" TH
EN 1040
1050 IF a$<>"T" AND a$<>"C" THEN 1
120
1060 SOUND 1,284,10:TAG #0:IF a$="
T" GOTO 1100
1070 CLS #1:INPUT #1,"code chr$:";
c$
1080 c=VAL(c$):IF c<0 OR c>255 THE
N 1030
1090 PRINT #0,CHR$(c);:GOTO 1030
1100 CLS #1:INPUT #1,"Texte :";T$
1110 PRINT T$;
1120 TAGOFF #0:SPEED KEY 2,2:RETUR
N
1130 CLS #1:eP=0:es=0:PRINT #1,"(P
)leine ou (V)ide (S)oleil ?":FOR t
p=1 TO 50:a$=INKEY$:NEXT
1140 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" GO
TO 1140
1150 SOUND 1,284:IF a$<>"P" AND a$
<>"V" AND a$<>"S" THEN RETURN
1160 IF a$="P" THEN eP=1
1170 IF a$="S" THEN es=1
1180 PLOT xa,ya,cf:PLOT xb,yb,cf:P
LOT x,y,ce:IF xa<xb THEN ex=xa:xa=
xb:xb=ex
1190 IF x<xb+1 OR x>xa-1 THEN PLOT
 x,y,cf:RETURN
1200 PLOT xa,ya,cf
1210 zr=(xa-xb)/2:zo=(xa+xb)/2
1220 zq=SQR(zr^2-(x-zo)^2):PLOT xa
,yb,ce
1230 zs=(y-yb)/zq:IF a$="V" THEN z
t=2:GOTO 1260
1240 GOSUB 1020:SPEED KEY 10,3:CLS
 #1:INPUT #1,"Increment (.1 a 9) "
;zt:SPEED KEY 2,2
1250 IF zt<0.1 OR zt>9 THEN 1240
1260 CLS #1:FOR zi=0 TO 360+(180*(
eP=1)) STEP zt
1270 u=(xa-zr)+zr*COS(zi):v=yb+zs*
zr*SIN(zi)
1280 IF es=1 THEN PLOT zo,yb,ce
1290 DRAW u,v,ce
1300 IF eP=1 THEN DRAW u,yb-zs*zr*
SIN(zi):PLOT u,v,ce
1310 IF INKEY(68)<>0 THEN NEXT zi
1320 RETURN
1330 SOUND 1,100,10:RETURN
1340 CLS #1:PRINT #1,"(S)auvegarde
 ou (C)hargement ?":GOSUB 1020
1350 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" TH
EN 1350
1360 IF a$<>"S" AND a$<>"C" THEN R
ETURN
1370 GOSUB 1330:IF a$="C" THEN 142
0
1380 CLS #1:PRINT #1,"Appuyer sur
REC & PLAY Puis ENTER.";:GOSUB 102
0
1390 IF INKEY (18)<>0 THEN 1390
1400 CLS #1:SPEED WRITE 1:SAVE "!D
ESSIN",B,&C000,&4000
1410 RETURN
1420 CLS #1:PRINT #1,"Appuyer sur
PLAY Puis ENTER.";:GOSUB 1020
1430 IF INKEY (18)<>0 THEN 1430
1440 CLS #1:LOAD "!DESSIN"
1450 RETURN
1460 LOCATE 1,16:PRINT CHR$(18);
1470 LOCATE 1,6:PRINT "   Ce Progr
amme Permet de tracer des    dessi
ns sur l'ecran.il Possede de
 nombreuses fonctions, accessibles
 Par   simple aPPuie sur une touch
e.
1480 PRINT:PRINT:PRINT"Voici la li
ste de ses fonctions:
1490 PRINT:PRINT:PRINT CHR$(240);"
 ";CHR$(241);" ";CHR$(242);" ";CHR
$(243);":dePlacent le curseur ":PR
INT "          (ou JOYSTICK)
1500 PRINT:PRINT"-SHIFT :Si cette
touche est enfoncee              Pen
dant le dePlacement du
   curseur, celui-ci laissera une
          trace.FIRE 2 a le meme ef
fet             avec le Joystick.":
GOSUB 1720
1510 PRINT"COPY-(ou FIRE 2) Valide
 la Position             courante du
curseur (mise en             memoir
e).Cette touche sert aussi
de fonction PLOT.
1520 PRINT:PRINT"-CLR-Efface l'ecr
an GraPhique aPres           confir
mation.":PRINT:PRINT"-V-  Modifie
la vitesse de dePlacement        du
 curseur.Entrer la taille du
     dePlacement en Pixel.
1530 PRINT:PRINT"-R-  Permet de tr
acer des rectangles          vides
ou Pleins.Valider une
extremite d'une diagonale avec
     -P- Puis Placer le curseur s
ur          l'autre extremite,Puis
 -R-.
1540 PRINT:PRINT"-F-  Trace un Par
allelogramme : valider        2 Poin
ts avec -P-,Puis Placer le
curseur sur un troisieme Point
       et taPer -F-.":GOSUB 1720
1550 PRINT:PRINT"-C-  Permet de tr
acer un cercle ou un          disque
: valider le Point central
avec -P- Puis Placer le curseur su
r     un Point PeriPherique Puis -
C-.
1560 PRINT:PRINT"-E-  Trace une el
liPse,vide ou Pleine.         valide
r les extremites de la base
horizontale,Puis Placer le curseur
       sur la PeriPherie souhaitee
,Puis          -E-.La finesse du bala
yage dePend          de l'increment c
hoisi.
1570 PRINT:PRINT"-T-  Trace un tri
angle entre 2 Points          Preced
amment valides Par -P- ,et
la Position courante du curseur.
      Un increment de balayage ele
ve          Permet des effets sPec
iaux.
1580 PRINT:PRINT"-D-  Trace une li
gne entre un Point            Preced
amment valide, et la Position
courante du curseur.":GOSUB 1720
1590 PRINT"-A-  Efface la derniere
 ligne tracee.
1600 PRINT:PRINT"-S-  Trace un 'so
leil' de centre,le            dernie
r Point valide, et dont la
PeriPherie est sur le curseur.Plus
      l'increment est grand, Plus
les          'rayons' sont esPaces.
1610 PRINT:PRINT"-W-  Ecrit soit u
n texte,soit un               carate
re CHR$ a Partir de la
Position courante du curseur
1620 PRINT:PRINT"-M-  Change le mo
de d'imPression:              0=mode
 normale
1=mode XOR ;le Point ne s'allume
      que s'il n'y a rien d'allume
          2=mode AND ;le Point s
'allume que        s'il y a deja un
 Point allume
1630 PRINT"       3=mode OR le Point
 s'allume tout le       temPs.":GOSU
B 1720
1640 PRINT:PRINT"-L-  Permet de ch
anger les couleurs des        encres
 et du bord.
1650 PRINT:PRINT"-Q-  Acces au mag
netoPhone; on Peut:           -sauve
r l'image actuelle
-charger une image Precedante.
1660 PRINT:PRINT"-1/4-Pour changer
 l'encre du stylo;            a l'or
igine:
1=blanc (couleur de fond)":PRINT"
    2=noir":PRINT "        3=rouge":P
RINT"      4=bleu ciel":GOSUB 1720
1670 PRINT"remarques:":PRINT:PRINT
:PRINT"-la combinaison des fleches
,de shift,et de -V- Permet de trac
er des Pointilles.":PRINT:PRINT"-P
our gommer , il suffit d'ecrire av
ec l'encre du fond.
1680 PRINT:PRINT"-Seul le Joystick
 Permet des              dePlacement
s en diagonale.
1690 PRINT:PRINT"-Attention, la to
uche FIRE corresPond a la touche C
OPY quand le curseur est       immob
ile, et a la touche SHIFT quand il
 est en dePlacement.
1700 PRINT:PRINT"-Il est Possible
d'interromPre les         fonctions -
C-,-E-,-S-, grace a la toucheTAB;
on Peut alors tracer des
 demi-disques,des demi-ellipses...
..
1710 GOSUB 1720:RETURN
1720 LOCATE 1,25:PRINT "TaPer ENTE
R Pour continuer...
1730 IF INKEY (18)<>0 AND INKEY(76
)<>0 THEN 1730
1740 SOUND 1,284:CLS:RETURN
1750 INK 0,1:INK 1,24:PEN 1:PAPER
0:CLS:BORDER 1:SPEED KEY 10,3:STOP

1760 CLS
1770 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1770
1780 LOCATE 1,1:PRINT ASC(A$);:GOT
O 1770
```

MSX

Suite de la page 8

```
3030 '
3040 DATA 11111000
3050 DATA 10000000
3060 DATA 11000000
3070 DATA 11000000
3080 DATA 11000000
3090 DATA 01000000
3100 DATA 00100000
3110 DATA 00010000
3120 '
3130 '
3140 SPRITE DE LA FLAMME DU MOTEUR
3150 '
3160 '
3170 DATA 00010000
3180 DATA 00111000
3190 DATA 01111100
3200 DATA 01111100
3210 DATA 00111000
3220 DATA 00111000
3230 DATA 00010000
3240 DATA 00010000
```

SATELLITE

Faites comme les grandes puissances, payez-vous le lancement d'un satellite et simulez à votre guise la trajectoire de ce dernier dans un système de planète à votre choix.

Patrick DELCOIGNE



SUITE DU N° 69

```
1020 IF M(1)<=0 THEN PRINTCHR$(27);:GOTO 1010
1030 PRINT"Rayon de la "PL$" en km : "; : INPUT A
(3) : R(1)=A(3)
1040 IF R(1)<=0 THEN PRINTCHR$(27);:GOTO 1030
1050 R(1) = R(1) * 1000                 ' en metres
1060 IF PL = 1 THEN 1160
1070             INPUT "Masse de la planete 2 en k
g : "; A(4):M(2)=A(4)
1080             IF M(2)<=0 THEN PRINTCHR$(27);:GO
TO1070
1090             INPUT "Rayon de la planete 2 en k
m : "; A(5):R(2)=A(5)
1100             IF R(2)<=0 THEN PRINTCHR$(27);:GO
TO1090
1110             R(2) = R(2) * 1000     'en metre
s
1120             INPUT "Angle forme par la droite
 joignant les centres des planetes"; A(7):GAMMA=A(7)
1130             GAMMA = GAMMA * 3.1415927/180   '
en radians
1140             INPUT "Distance separant les cent
res des planetes en km : "; A(6):DI=A(6)
1150             DI = DI * 1000          'en metre
s
1160 POKE 16409,1           'Deblocage des majuscules
1170 IF PL=2 THEN I=512 ELSE I=256
1180 PRINT@I,"Coordonnees de lancement du satellit
e par rapport au centre de la "PL$" en km (sous f
orme : 1000,-4100) ";:INPUT A(8),A(9):LX=A(8):LY=A
(9)
1190 D(1) = SQR(LX*LX + LY*LY)          'Dist. sat
el-astre
1200 LX = LX * 1000                     'en metres
1210 LY = LY * 1000                     'en metres
1220 D(1) = SQR(LX*LX + LY*LY)          'Distance s
atellite-astre en metres
1230 IF D(1)<1000<R(1) THEN PRINT@896,"A ce jour,
on ne fait pas encore decoller les satellites de
 l'interieur des planetes !!!";:GOTO 1180
1240 IF PL = 2 THEN 1430
1250             VE = SQR(2*G*M(1)/D(1))      'Vitess
e d'evasion
1260             VC = SQR( G*M(1)/D(1))       'Vitess
e pour trajectoire circulaire
1270             VL = SQR( 2*G*M(1)*R(1) / (D(1) *(
R(1)+D(1)))) ' Vitesse minimale pour mettre le sat
ellite en orbite
1280             CLS:PRINT"Lancement en ";LX/1000!"
km,";LY/1000!;"km )"@64,"soit a une altitude de"INT
((D(1)-R(1))/1000+.5);"km."
1290             PRINTSTRING$(64,95):
1300             CO = ABS(LX/SQR(LX*LX+LY*LY))
1310             IF LX>0 THEN RO = 90-ATN(CO/SQR(1
-CO*CO))*180/3.1
415927 'angle tangent a la trajectoire exprime en
 degres
1340             DE$=STR$(INT((180+RO)*100)/100) +
" degres ou " + STR$(INT((RO+180)*100) / 100) + " degres
 ) : "
1350             PRINT"Voici differentes vitesses p
ar rapport aux valeurs lorsque le  vecteur vitess
e est tangent a la trajectoire ( c'est-a-dire pour
 un angle de lancement = "+DE$
1360             PRINT" V1 : V minimale pour mettre
 le satellite en orbite"INT(VL)"m/s"
1370             PRINT" Vc : V pour orbite circulai
re"INT(VC)"m/s"
1380             PRINT" Ve : V d'evasion..........
.....INT(VE)"m/s"
1390             PRINT
1400             PRINT"0----------V1----------
  Vc  ---------  Ve  ----------->"
1410             PRINT" portion ellipse/ ellipse/cer
cle/ellipse/parabole/hyperbole"
1420             PRINTSTRING$(64,95);:
1430 INPUT "Angle de lancement          ";A(10):
ALPHA=A(10)
1440 ALPHA = ALPHA * 3.1415927/180
1450 INPUT "Vitesse du satellite en m/s   ";V0
1460 PRINT@832,CHR$(31)+ "Dimension de l'espace ob
servable en km ";:INPUT A(11):KM=A(11)
1470 KM = KM*1000                       'en metres
1480 IF KM<=0 THEN 1460
1490 INPUT "Intervalle de temps de calcul en secon
des ";IT
1500 IF IT=0 THEN PRINTCHR$(27);:GOTO 1490
1510 INPUT "CECI VAUT POUR LA CGP-115 ! Sur imprim
ante  (O/N) "; R$:IF R$="O" OR R$="o" THEN PR=1 ELS
E PR=0: GOTO 1620
1520 CLS
1530 PRINT"Dimensions du cadre sur imprimante : "
1540 PRINT
1550 PRINT"Si vous ne gardez pas X=Y, les planetes
 apparaitront ecrasees."
1560 PRINT"X et Y ne peuvent pas depasser 9,6 cm"
1570 PRINT:PRINT"X : Largeur du cadre (en cm) : ";
!INPUT X8 : XA=X8*50
1580 IF XA>960 OR XA<0 THEN PRINT"Je demande une v
aleur situee entre 0 et 9,6 cm...Corniaud !!!";GOTO
 1570
1590 PRINT"Y : Hauteur du cadre : "!!INPUT Y8:YA=Y
8*50
1600 IF YA>960 OR YA<0 THEN PRINT"Une valeur entre
 0 et 9,6 cm !!!";GOTO 1590
1610 LPRINT CHR$(18)
1620 '

BLOC : DECOMPOSITION DU VECTEUR VITESSE

1630 '
1640 P = COS(ALPHA) * V0
1650 Q = SIN(ALPHA) * V0
1660 ' FIN B2
1670 '

BLOC : DESSINER UN CADRE

1680 '
1690 CLS : U%(0) = 1
1700 U%(1) = 0 :U%(2) = 0 : U%(3) = 0 : U%(4) = YY
1710 GOSUB 3770 : ' Trace une ligne
1720 U%(1) = 0 : U%(2)=YY :U%(3) = XX : U%(4) = Y
Y
1730 GOSUB 3770
1740 U%(1) = XX : U%(2)=YY :U%(3)=XX:U%(4)=0
1750 GOSUB 3770
1760 U%(1) = XX : U%(2)=0 :U%(3)=0 : U%(4)=0
1770 GOSUB 3770
1780 '

BLOC : SELECTION DU CENTRE DE LA PLANETE 1 PAR PRE
SSION SUR LES FLECHES ET VALIDATION PAR <ENTER>

1790 '
1800 PRINT@960,"          Selection du centre de la
 "PL$" Apparue <CLEAR>   "!
1810 CA = PEEK(14400):IF CA <> 2 THEN 1810
1820 PRINT@960," Deplacement : fleches
                Validation : <ENTER>"!
1830 X(1) = INT((XX+1)/2 + .5)
1840 Y(1) = INT((YY+1)/2 + .5)
1850 CA = PEEK(14400)
1860 IF CA = 1 THEN 1980
1870             X(0)=X(1) : Y(0) = Y(1)
1880             SET ( X(0),Y(0) )
1890             IF CA = 8 THEN 1970
1900                          IF CA=8 THEN IF Y(0)>1 TH
N Y(0)=Y(0)-1
1910                          IF CA=16 THEN IF Y(0)<YY-1
THEN Y(0)=Y(0)+1
1920                          IF CA=32 THEN IF X(0)>1 TH
EN X(0)=X(0)-1
1930                          IF CA=64 THEN IF X(0)<XX-1
THEN X(0)=X(0)+1
1940             RESET( X(1), Y(1) )
1950             X(1) = X(0)
1960             Y(1) = Y(0)
1970 GOTO 1850
1980 RESET ( X(1), Y(1) )
1990 PIXEL = KM /XX 'unite de transformation Km
en pixels
2000 '

BLOC : RECHERCHE DU CENTRE DE LA PLANETE 2 PAR RAP
PORT AU CENTRE DE LA PLANETE 1
2010 '
2020 IF PL=1 THEN 2090
2030     X(2) = COS(GAMMA) * DI          'en metres
2040     Y(2) = SIN(GAMMA) * DI          'en metres
2050     X(2) = X(1) + (X(2)/PIXEL)      'en pixe
2060     Y(2) = Y(1) - (Y(2)/PIXEL)/2    'en pixe
ls
2070 '

BLOC : CADRE SUR CGP

2080 '
2090 IF PR = 0 THEN 2110
2100 PRINT CHR$(18);!"!LPRINT"J"XA",0,0,"(-YA)!LPRINT"J"(-XA)",0,0,"YA
2110 '

BLOC : DESSINER LA OU LES PLANETE(S)

2120 FOR I = 1 TO PL
2130             PRINT@960,"             Dessin de la pla
nete"I"                 "!
2140             NIV = -R(I)
2150                 X = NIV/R(I)
2160                 IF ABS(X)=1 THEN ANG=3.141
5927/2 : GOTO 2180
2170                 ANG = ATN(X/SQR(1-X*X))
2180                 LO = R(I) * COS(ANG)
2190                         LO = LO/PIXEL
2200                         N  = NIV /PIXEL
2210                         A  = X(I)-LO
2220                         C  = X(I)+LO
2230                         B  = Y(I)+2* N
2240             IF A<0 THEN A=0
2250             IF C<0 THEN C=0
2260             IF A>XX THEN A=XX
2270             IF C>XX THEN C=XX
2280             IF B<0 OR B>YY+2 THEN 2310

2290             U%(1)=INT(A+.5) : U%(2)=IN
T(B/2+.5):U%(3)=INT(C+.5):U%(4)=INT(B/2+.5)
2300             GOSUB 3770
2310             NIV = NIV + ( KM /YY*3))
2320             IF NIV < R(I) THEN 2150
2330 NEXT I
2340 IF PR=1 AND CD<>1 GOSUB 3830
2350 '

                 INITIALISATIONS

2360 '
2370 FOR!H=1TO6:PRINT@960,"IMPORTANT ! Pour interr
ompre le satellite, taper <CLEAR>       "!:FOR!=1TO
300:NEXT!:PRINT@960,"                  "!:FOR!=1TO100:NEXTI
:NEXTH
2380 PRINT@960,STRING$(63,32):
2390 DX = COS(GAMMA) * DI
2400 DY = SIN(GAMMA) * DI
2410 D(1) = SQR ( LX*LX + LY*LY )
2420 D(2)= SQR ( (LX-DX)^2  + (LY-DY)^2 )
2430 V1 = V0
2440 VS = V0
2450 H(1) = D(1)
2460 H(2) = D(1)
2470 H(3) = D(2)
2480 H(4) = D(2)
2490 S1 = LX
2500 S2 = LX
2510 T1 = LY
2520 T2 = LY
2530 V(1) = V0
2540 V(2) = V0
2550 V(3) = V0
2560 V(4) =-V0
2570 T = 0
2580 C8=""
2590 CRASH = 0
2600 DE$="+"
2610 H!=D(1):H2=D(1)
2620 D$="M" : FEU = 0
2630                T = T + IT
2640 '

BLOCS : TRANSFORMER ET TESTER LES COORDONNEES

2650 '
2660             M1 = S1/PIXEL + X(1)
2670             M2 = S2/PIXEL + X(1)
2680             IF M1<0 THEN M1=0
2690             IF M2<0 THEN M2=0
2700             IF M1>XX THEN M1=XX
2710             IF M2>XX THEN M2=XX
2720             N1 = -T1/PIXEL + Y(1)+2
2730             N2 = -T2/PIXEL + Y(1)+2
2740             IF N1<0 THEN N1=0
2750             IF N2<0 THEN N2=0
2760             IF N1>YY+2 THEN N1=YY+2
2770             IF N2>YY+2 THEN N2=YY+2
2780             'FIN B7 & B8
2790             U%(1)=M1:U%(2)=N1/2:U%(3)=M2:U%(4)
=N2/2
2800 IF PR=1 GOSUB 4810
2810 GOSUB 3770
2820 S1 = S2
2830 T1 = T2
2840 IF V>=V8 THEN V8=V : M1 = D(1)
2850 IF V<=V1 AND T>IT THEN V1=V : H2 = D(1)
2860 IF D(1)>H(1) THEN H(1)=D(1):V(1)=V
2870 IF D(1)<H(2) THEN H(2)=D(1):V(2)=V
2880 IF PL=1 THEN 2910
2890 IF D(2)>H(3) THEN H(3)=D(2):V(3)=V
2900 IF D(2)<H(4) THEN H(4)=D(2):V(4)=V
2910 '

BLOC : CORRECTION DE LA VITESSE

2920             P = P - G*M(1)*S1*IT/D(1)^3
2930             IF PL=2 THEN P = P - G*M(2)*(S1-DX
)*IT/D(2)^3
2940             Q = Q - G*M(1)*T1*IT/D(1)^3
2950             IF PL=2 THEN Q = Q - G*M(2)*(T1-DY
)*IT/D(2)^3
2960             V = SQR( P*P + Q*Q )
2970             'FIN B9
2980 '

BLOC : CORRIGER LA POSITION

2990             S2 = S1 + P*IT
3000             T2 = T1 + Q*IT
3010             D(1) = SQR( S2*S2 + T2*T2 )
3020             D(2) = SQR( (S2-DX)^2 + (T2-DY)^2
)
3030             C8 = INKEY$
3040             IF PL=1 PRINT@960,"Vitesse "INT(V+
.5)"m/s.  "!@983,"Altitude " INT((D(1)-R(1))
/1000+.5)"km  "!@1004,"Temps "T"s. "!
3050             IF PL=2 PRINT@960,INT(V+.5)"m/s.
  "!@973,CHR$(144)"Alt P1:"INT((D(1)-R(1))/10
00)+.5)"km  "!@992,CHR$(143)"Alt P2:"INT((D(2
)-R(2))/1000)+.5)"km  "!@1010,CHR$(143)"T:"T"s.
 "!
3060 IF INT(D(1)+.5)<INT(R(1)+.5) THEN CRASH = 1
3070 IF!INT(D(2)+.5)<INT(R(2)+.5) THEN CRASH = 2
3080 IF CRASH = 0 AND D<>0 CHR$(13) THEN 2630
3090 IF CRASH<> 0 THEN DE$="Votre satellite s'est
 ecrase sur la " ELSE DE$="========== Interruption d
u satellite ==========="
3100 IF CRASH=1 THEN DE$=DE$+"planete" !IF PL=2 TH
EN DE$=DE$+" 1"
3110 IF CRASH=2 THEN DE$=DE$+"planete 2"
3120 DE$=LEFT$(DE$+STRING$(56,32),56)
3130 PRINT@960,DE$;@1010,"<ENTER>"!
3140 IF PEEK(14400)<>1 THEN 3140
3150 '

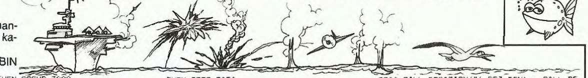
BLOC :                  FICHE TECHNIQUE DU SATELLITE
'                       ET DU CHAMP GRAVITATIONNEL

3160 CLS:PRINT@400,"DONNEES TECHNIQUES RELATIVES A
 CE LANCEMENT"
3170 PRINT@464,"============================="
==========
3180 PRINT@1008,"Pressez <ENTER>";: FORI = 1TO300
:NEXT
3190 IF PEEK(14400)<>1 THEN 3190
3200 ' SATELLITE
3210 CLS
3220 PRINT"Lancement"
3230 PRINTSTRING$(9,131)
3240 PRINTTAB(4)"Vitesse.............."!V8!"m/s."
3250 PRINTTAB(4)"Angle..............."!INT(ALPHA*1800
0/3.1415927)/100"degres."
3260 PRINTTAB(4)"Coordonnees....... ("LX/1000)"km,
"(LY/1000)"km)"
3270 PRINTTAB(4)"Altitude........."!INT((SQR(LX*LX
+LY*LY)-R(1))/1000+.5)!"km"
3280 PRINT
3290 ' CHAMP GRAVITATIONNEL
3300 IF PL=1 THEN DF$="Champ gravitationnel compos
e d'une planete" ELSE DF$="Champ gravitationnel co
mpose de deux planetes."
3310 PRINTDF$
3320 PRINTSTRING$(LEN(DF$),131)
3330 IF PL=1 THEN 3370
3340 PRINTTAB(4)"Masse de la planete........."M(1)
"kg."
3350 PRINTTAB(4)"Rayon de la planete........."R(1)
/1000"km."
3360 GOTO 3410
3370 PRINT"P1.1 : Masse...."M(1)"kg"!TAB(32)"P1.2
 : Masse....."M(2)"kg"
3380 PRINT"          Rayon....."R(1)/1000"km"!TAB(32)
"P1.2 : Rayon....."R(2)/1000"km"
3390 PRINT!PRINT"Distance entre les centres des de
```

Suite de la page 25

KAMIKAZE

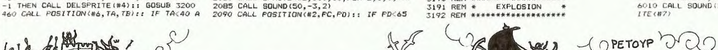
TI99 BASIC ETENDU



Durant la guerre du Pacifique, vous êtes le commandant du porte-avion l'Intouchable et devez éviter les kamikazes Japonais.

Noel AUBIN

```
10 REM PROGRAMME KAMIKAZE
20 REM     POUR TI 99/4A
30 REM     BASIC  ETENDU
40 REM      MAGNETOPHONE
50 REM       PANASONIC
60 REM      TYPE RQ 2731
70 REM     PAR AUBIN NOEL
80 REM
90 REM
100 REM *******************101 REM *
  KAMIKAZE      *
102 REM *******************
110 CALL CLEAR
120 GOSUB 1000
125 CALL CLEAR
130 PO=0 :: RO=11 :: VA=10 :: PCH=165 ::
 TA=1
140 DIF(1)=16 :: DIF(2)=14 :: DIF(3)=12
:: DIF(4)=10
150 GOSUB 2000
160 GOSUB 2300
170 DISPLAY AT(2,2):"VOULEZ-VOUS " :: DI
SPLAY AT(4,2)SIZE(26):"LES REGLES DU JEU
 (O/N)? N"
180 ACCEPT AT(4,27)SIZE(-1)BEEP VALIDATE
("ONon"):A$
190 IF A$="O" OR A$="o" THEN GOSUB 4000
ELSE CALL HCHAR(2,2,32,100)
195 DISPLAY AT(1,2)SIZE(17):"RECORD EN F
ORCE :" :: DISPLAY AT(1,22)SIZE(2):"="
200 GOSUB 4200 :: GOSUB 2400 :: GOSUB 22
00
210 DISPLAY AT(2,2)SIZE(8):"SCORE :" ::
DISPLAY AT(2,15)SIZE(10):"AVION(S):" ::
GOSUB 3000
215 REM *******************
216 REM *   1 ere BOUCLE   *
217 REM *******************
220 CALL JOYST(2,X,Y)
230 VX=VX+(3*Y):: VY=VY+ABS(X):: CALL MO
TION(#6,VX,VY)
240 CALL COINC(#6,#1,DIF(A),CA):: IF CA=
-1 THEN CALL DELSPRITE(#1):: GOSUB 3200
250 CALL COINC(#6,#2,DIF(A),CB):: IF CB=
-1 THEN CALL DELSPRITE(#2):: GOSUB 3200
260 CALL COINC(#6,#3,35,CC):: IF CC=-1 T
HEN GOSUB 2600
270 CALL COINC(#6,#4,DIF(A),CD):: IF CD=
-1 THEN CALL DELSPRITE(#4):: GOSUB 3200
280 CALL POSITION(#6,LI,CL):: IF LI>190
OR CL<10 THEN CALL DELSPRITE(#6):: CALL
SOUND(50,-6,2):: GOSUB 3000
290 IF RO<1 THEN DISPLAY AT(24,2):"FIN D
E LA 1 ERE PARTIE" :: CALL DELSPRITE(ALL
):: GOTO 300 ELSE 220
300 FOR I=1 TO 500 :: NEXT I
310 CALL SOUND(200,-3,3)
320 PCH=23 :: RO=11 :: SO=6
330 CALL HCHAR(5,1,120,640)
340 DISPLAY AT(2,15)SIZE(10):"FUSEE(S):"
350 VA=10 :: TA=2 :: GOSUB 3000 :: GOSUB
 2000 :: GOSUB 5500
360 GOSUB 5600 :: GOSUB 5620
370 REM *******************
371 REM *   2 eme BOUCLE   *
372 REM *******************
380 CALL JOYST(2,X,Y)
390 VR=VR-Y :: VS=VS+X
400 CALL MOTION(#9,VR,VS)
410 CALL KEY(2,ST,SU):: IF SU=-1 THEN GO
SUB 5100
420 CALL COINC(#6,#1,DIF(A),CA):: IF CA=
-1 THEN CALL DELSPRITE(#1):: GOSUB 3200
430 CALL COINC(#6,#2,DIF(A),CB):: IF CB=
-1 THEN CALL DELSPRITE(#2):: GOSUB 3200
440 CALL COINC(#6,#3,DIF(A),CC):: IF CC=
-1 THEN CALL DELSPRITE(#3,#12):: GOSUB 3
200
450 CALL COINC(#6,#4,DIF(A),CD):: IF CD=
-1 THEN CALL DELSPRITE(#4):: GOSUB 3200
460 CALL POSITION(#6,TA,TB):: IF TA<40 A
ND TA<>0 THEN GOSUB 3000
470 TEM=TEM+1 :: IF TEM=4 THEN GOSUB 565
0
480 CALL COINC(#9,#11,DIF(A)+2,CE):: IF
CE=-1 THEN CALL DELSPRITE(#11):: GOSUB 5
400 :: GOSUB 5620
490 CALL COINC(#9,#10,DIF(A)+2,CF):: IF
CF=-1 THEN CALL DELSPRITE(#10):: GOSUB 5
400 :: GOSUB 5600
500 CALL COINC(#9,#12,DIF(A),CG):: IF CG
=-1 THEN CALL DELSPRITE(#12):: GOSUB 540
0
510 CALL POSITION(#9,LAL,LAC):: IF LAL<5
0 OR LAL>190 OR LAC>230 THEN CALL DELSPR
ITE(#9):: GOSUB 5500
520 IF RO=0 THEN DISPLAY AT(23,2):"FIN D
U JEU" :: GOTO 530 ELSE GOTO 380
530 CALL HCHAR(5,1,32,640):: CALL DELSPR
ITE(ALL)
540 IF PO>MS(A)THEN MS(A)=PO
550 CALL SOUND(50,-3,2)
560 DISPLAY AT(23,2):"ENCORE UNE PARTIE(
O/N) O"
570 ACCEPT AT(23,25)SIZE(-1)BEEP VALIDAT
E("ONon"):A$
580 IF A$="O" OR A$="o" THEN CALL HCHAR(
23,1,32,28):: PCH=165 :: RO=11 :: VA=10
:: TA=1 :: PO=0 :: GOSUB 2000 :: GOTO 20
0 ELSE 590
590 CALL CLEAR
600 END
990 REM *******************
991 REM *  DEF  DES  CHARS *
992 REM *******************
1000 CALL CHAR(96,"000000000030F0700000
00000000000000001030F0E00000000000000
000")
1010 CALL CHAR(100,"00030FFFFF7F7F000000
000000000080C0C0FFFFFEFE0000000000000
0000")
1020 CALL CHAR(104,"107070FFFF7F7F000000
0000000000000404FFFFFEFE0000000000000
0000")
1030 CALL CHAR(108,"000003377F7F3F000000
0000000000000407070FEFCF8000000000000
0000")
1040 CALL CHAR(112,"000003377F7F3FFFFFFF
7F3F3F3F1F0100F8FCFFFFFFFFFFFFFFFFFEFCF8
C000")
1050 CALL CHAR(116,"000303030303030000000
00000000000000000000000000000000000000
0000")
1060 CALL CHAR(120,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
1070 CALL CHAR(124,"383E7FFE7C7EFE600000
0000000000000000")
1080 CALL CHAR(128,"000001BF7FBF00000000
00000000000040C1FFFFFF000000000000000
0000")
1090 CALL CHAR(132,"08080810101F3FFF3F3F
3F7763C0800000041870E0C0E0F8FEF0C0C0C0C0
4000")
1100 CALL CHAR(136,"00000000000103070301
00000000000000000000B0C08000000000000
0000")
1110 CALL COLOR(10,5,6)
1120 RETURN
1990 REM *******************
1991 REM *   DEF DES SPRI   *
1992 REM *******************1990
2000 CALL COLOR(12,5,6)
2010 CALL HCHAR(23,1,120,64)
2020 CAL=0 :: CUL=0
2030 CALL MAGNIFY(4)
2040 CALL SOUND(50,-3,2)
2050 CALL SPRITE(#1,104,15,PCH,1,0,VA)
2055 CALL SOUND(50,-3,2)
2060 CALL POSITION(#1,PA,PB):: IF PB<58
THEN GOTO 2060
2080 CALL SPRITE(#2,100,13,PCH-2,1,0,VA)
2085 CALL SOUND(50,-3,2)
2090 CALL POSITION(#2,FC,FD):: IF FD<65
THEN GOTO 2090
2110 CALL SPRITE(#3,108,15,PCH+2,1,0,VA)
2115 CALL SOUND(50,-3,2)
2120 CALL POSITION(#3,PE,PF):: IF PF<60
THEN GOTO 2120
2140 CALL SPRITE(#4,104,13,PCH,1,0,VA)
2150 CALL SOUND(50,-3,2)
2160 RETURN
2200 CALL SPRITE(#13,112,4,90,1,0,35)
2210 CALL POSITION(#13,PG,PH):: IF PH<85
 THEN GOTO 2210
2220 CALL SPRITE(#14,112,16,45,256,0,-40
)
2230 RETURN
2290 REM *******************
2291 REM *      MESSAGE     *
2292 REM *******************
2300 A$="                            AT
TENTION,STOP,MESSAGE A TOUTES LES UNITES
,STOP,COMMENCER L'OPERATION KAMIKAZE,STO
P,KAMIKAZE,STOP    "
2310 FOR I=1 TO LEN(A$)
2320 DISPLAY AT(2,1):SEG$(A$,I,28)
2330 TM=(INT(RND*2)+1)
2340 IF TM=1 THEN TEM=1 ELSE TEM=30
2350 CALL SOUND(20+TEM,1200,2)
2360 NEXT I
2370 RETURN
2390 REM *******************
2391 REM *      AVIONS      *
2392 REM *******************
2400 CALL SOUND(40,550,2)
2410 CALL SPRITE(#5,96,11,32,255,0,-25)
2420 RETURN
2450 VX=0 :: VY=-25 :: CALL POSITION(#5,
P5,Q5):: IF Q5<100 OR Q5>150 THEN GOTO 2
450
2460 CALL SOUND(20,1200,2)
2470 CALL SPRITE(#6,96,11,32,255,VX,VY)
2480 CALL SOUND(20,1200,2)
2490 RETURN
2590 REM *******************
2591 REM *  DEF DU BATEAU   *
2592 REM *******************
2600 IF CAL=3 THEN GOSUB 2800 ELSE GOSUB
 2700
2610 RETURN
2700 CALL POSITION(#3,LA,CA):: IF CA>250
 THEN CA=250
2710 CALL DELSPRITE(#6)
2720 CALL SPRITE(#8,124,16,LA-20,CA+10)
2730 CALL SOUND(50,-6,2)
2740 CALL POSITION(#3,LB,CB):: IF CB>250
 THEN CB=230
2750 CALL DELSPRITE(#8):: CALL SPRITE(#8
,124,16,LB-25,CB+15)
2760 CALL SOUND(50,-6,2):: CALL DELSPRIT
E(#8)
2770 GOSUB 3000
2780 RETURN
2800 CALL COINC(#6,#3,DIF(A)-2,CE):: IF
CE=-1 THEN CALL DELSPRITE(#3):: GOSUB 32
00 :: CAL=0 :: VA=VA+10 ELSE CALL DELSPR
ITE(#6):: GOSUB 3000
2810 RETURN
2890 REM *******************
2891 REM *      POINTS      *
2892 REM *******************
2900 PO=PO+1 :: DISPLAY AT(2,11)SIZE(3):
PO
2910 RETURN
3000 RO=RO-1 :: DISPLAY AT(2,26)SIZE(3):
RO
3010 IF TA=1 THEN IF RO<1 THEN CALL DELS
PRITE(ALL):: CALL SPRITE(#6,96,6,210,124
,0,0)ELSE GOSUB 2450 ELSE CALL SPRITE(#6
,116,5,210,124,0,0)
3020 RETURN
3190 REM *******************
3191 REM *    EXPLOSION     *
3192 REM *******************
3200 CALL POSITION(#6,PCZ,PCV):: CALL DE
LSPRITE(#6)
3210 CALL SPRITE(#7,132,9,PCH,PCV):: CAL
L SOUND(200,-7,1):: CALL COLOR(#7,10)::
CALL SOUND(100,-7,1):: CALL COLOR(#7,9)
3220 CALL DELSPRITE(#7)
3230 CAL=CAL+1 :: CUL=CUL+1 :: IF CUL=4
THEN VA=VA+10 :: GOSUB 2000
3240 GOSUB 3000 :: GOSUB 2900
3250 RETURN
3990 REM *******************
3991 REM *  REGLES DU JEU   *
3992 REM *******************
4000 DISPLAY AT(2,1):"  LE JEU CONSISTE
A TRAVERS" :: DISPLAY AT(4,2):"2 TABLEAU
X DE DETRUIRE "
4010 DISPLAY AT(6,2):"LA FLOTTE ENNEMIE
..." :: DISPLAY AT(8,2):"POUR CELA,2 OFF
ENCIVES :" :: DISPLAY AT(10,3):"-L'ATTAQ
UE AERIENNE"
4020 DISPLAY AT(12,3):"-LA GUERRE SOUS M
ARINE" :: GOSUB 4050 :: DISPLAY AT(2,2):
"POUR DIRIGER L'AVION OU="
4030 DISPLAY AT(4,2):"LE SOUS MARIN UTIL
ISER " :: DISPLAY AT(6,2):"LA MANETTE DE
 JEU N=2"
4040 DISPLAY AT(8,2):"L'ORDINATEUR AFFIC
HE" :: DISPLAY AT(10,2):"TOUS LES SCORES
 "
4050 DISPLAY AT(16,16):"PRET (O/N) O"
4060 ACCEPT AT(16,27)SIZE(-1):A$
4070 IF A$<>"O" THEN 4060
4080 CALL HCHAR(2,2,32,480)
4090 RETURN
4190 REM *******************
4191 REM *    DIFICULTE     *
4192 REM *******************
4200 DISPLAY AT(2,2):"FORCE 1 = FACILE"
:: DISPLAY AT(3,8):"4 = DIFFICILE" :: DI
SPLAY AT(4,2):"VOTRE CHOIX:4"
4205 CALL SOUND(50,880,2)
4210 ACCEPT AT(4,14)SIZE(-1)VALIDATE("12
34"):A
4215 DISPLAY AT(1,19)SIZE(2):A :: DISPLA
Y AT(1,24):MS(A)
4220 CALL HCHAR(2,1,32,112)
4230 RETURN
5090 REM *******************
5091 REM *SUB DES SO.MARINS*
5092 REM *******************
5100 CALL POSITION(#9,PS,PT):: CALL SPRI
TE(#6,116,12,PS,PT,-15,0)
5110 RETURN
5400 CALL POSITION(#9,PDV,PDH):: CALL DE
LSPRITE(#9):: GOSUB 6000 :: GOSUB 5500
5410 RETURN
5500 CALL SOUND(50,-6,2):: SO=SO-1 :: CA
LL DELSPRITE(#9)
5510 IF SO=0 THEN RO=0
5520 CALL SOUND(50,880,2):: VS=0 :: VR=0
5530 CALL SPRITE(#9,128,8,100,1,VS,VR)
5540 RETURN
5600 PMH=INT(RND*190):: IF PMH<50 THEN G
OTO 5600
5610 CALL SPRITE(#10,136,10,PMH,255,0,-1
5)
5615 RETURN
5620 PNH=PMH+50 :: IF PNH>180 THEN PNH=P
NH-100
5630 CALL SPRITE(#11,136,10,PNH,1,0,20)
5640 RETURN
5650 CALL POSITION(#3,MA,MB)
5660 IF MA=0 THEN GOTO 5680
5670 CALL SPRITE(#12,136,10,MA,MB,10,0)
5680 TEM=0
5690 RETURN
6000 CALL SPRITE(#7,132,9,PDV,PDH):: CAL
L SOUND(210,-7,2):: CALL COLOR(#7,10)::
CALL SOUND(200,-7,20):: CALL COLOR(#7,9)
6010 CALL SOUND(200,-7,20):: CALL DELSPR
ITE(#7)
```



TRS 80

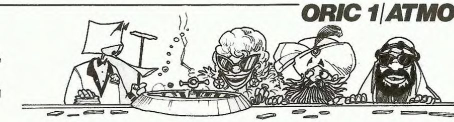
Suite de la page 24

```
ux planetes :"DI/1000"km."
3400 PRINT"Angle forme par la droite joignant les
deux centres :"INT(GAMMA*18000/3.1415927)/100"degr
es"
3410 PRINT @986,"Presser <ENTER> pour la page suiv
ante";:FORI=1TO500:NEXT
3420 IF PEEK(14400)<>1 THEN 3420
3430 'VITESSES ET ALTITUDES PARTICULIERES ATTEINTE
S AU COURS DU DEPLACEMENT
3440 CLS:PRINT"Vitesses et altitudes particulieres
 observees."
3450 PRINTSTRING$(46,131):PRINT:PRINT"Altitudes :
"
3460 IF PL=2 THEN PRINT"  En considerant la planet
e 1 : "
3470 PRINTTAB(3) "minimale.....: a"INT(((H(2)-R(1)
)/1000)+.5)"km de la "PL$" (V ="INT(V(2)+.5)"m/s)
3480 PRINTTAB(3) "maximale.....: a"INT(((H(1)-R(1)
)/1000)+.5)"km de la "PL$" (V ="INT(V(1)+.5)"m/s)"
3490 IF PL=1 THEN PRINT : GOTO 3540
3500 PRINT"  En considerant la planete 2 : "
3510 PRINTTAB(3) "minimale.....: a"INT(((H(4)-R(2)
)/1000)+.5)"km de la planete 2 (V ="INT(V(4)+.5)"m
/s)"
3520 PRINTTAB(3) "maximale.....: a"INT(((H(3)-R(2)
)/1000)+.5)"km de la planete 2 (V ="INT(V(3)+.5)"m
/s)"
3530 PRINT
3540 PRINT"Vitesses :";:IF PL=2 THEN PRINT" (ALT =
 altitude par rapport a la planete 1)" ELSE PRINT"
"
3550 PRINTTAB(3) "minimale.....:"INT(VI+.5)"m/s (A
LT ="INT(((H2-R(1))/1000)+.5)"km)"
3560 PRINTTAB(3) "maximale.....:"INT(VS+.5)"m/s (A
LT ="INT(((H1-R(1))/1000)+.5)"km)"
3570 IF CRASH=0 THEN 3590
3580 IF CRASH<>0 THEN PRINTDE$              'Signa
le sur quel planete le satellite s'est ecrase
3590 PRINT@1008,"Pressez <ENTER>";:FORI=1TO500:NEX
T
3600 IF PEEK(14400)<>1 THEN 3600
3610 ' CHOIX
3620 CLS
3630 PRINT"Desirez-vous : "
3640 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTTAB(3)"<1> Relancer un
 satellite dans le meme champ gravitationnel"
3650 PRINTTAB(3)"<2> Relancer un satellite dans un
 autre champ gravitationnel"
3660 PRINTTAB(3)"<3> Quitter le programme"
3670 C$=""
3680 C$=INKEY$:C=VAL(C$):IF C<1 OR C>3 THEN 3680
3690 IF C=1 THEN CLS : GOTO 1160
3700 IF C=2 THEN CLS : GOTO 930
3710 CLS
3715 PRINT@400,"VEUILLEZ PRENDRE PATIENCE UNE MINU
TE...":GOSUB 4110
3730 PRINT@768,"":PRINT:PRINT
3740 PRINT@130,"Delcoigne";@194,"Patrick";@960,"J'
espere que ce programme vous a plu. Au revoir.";
3750 FOR I = 1 TO 4000 : NEXT : PRINTCHR$(27);CHR$
(27);
3760 END
3770 '
                    S/P TRACER LIGNE

3780 UU = USR(VARPTR(U%(0)))
3790 RETURN
3800 END
3810 ' VARIABLES
3820 '
3830 ' DESSINER LES PLANETES SUR CGP115
3840 CY(1)=Y(1)*(YA/YY)
3850 CY(2) = Y(1)*YA/YY - (SIN(GAMMA)*DI)/(KM/YA)
3860 D$="M"
3870 FOR I = 1 TO PL
3880          FOR IH = -3.2 TO 3.2 STEP .025
3890          P2 = SIN(IH)*R(I)/(KM/XA) + (X(I)*XA
/XX)
3900          Q2 = COS(IH)*R(I)/(KM/YA) + CY(I)
3910          IF P2>XA THEN P2=XA
3920          IF P2<0  THEN P2=0
3930          IF Q2>YA THEN Q2=YA
3940          IF Q2<0  THEN Q2=0
3950          LPRINT D$;P2",";(-Q2)
3960          D$="D"
3970          NEXTIH
3980          D$="M"
3990 NEXT I
4000 RETURN
4010 ' POUR CGP
4020 IF FEU=1 THEN D$="D" ELSE D$="M"
4030 X1 = S2/(KM/XA) + (X(1)*XA/XX)
4040 Y1 = -T2/(KM/YA) + (Y(1)*YA/YY)
4050 IF X1<0 THEN X1=0
4060 IF Y1<0 THEN Y1=0
4070 IF X1>XA THEN X1=XA
4080 IF Y1>YA THEN Y1=YA
4090 LPRINT D$;X1",";(-Y1) : FEU = 1
4100 RETURN
4110 J$(1)=";"+STRING$(50,"'")+"WWC3K7'3W'''09"+ST
RING$(17,"$")+"T#184#188XT"+STRING$(11,"$")+"#1863
"+STRING$(12,"$")+"D0/H4&-H6-H4'0TN9"+STRING$(16,"
$")+"N#191#191#191#191#191Y$$$$$$$$$L;$$$$$$T#184#
188*/K7-H4$"
4120 J$(2)="&-H4&#185@2+'$N9"+STRING$(17,"$")+"'/3
;'0W'#185#1880#188@TTC$DTTP:/H4$'OT&-H6-H4D>'$$$$$
$N9"+STRING$(20,"$")+".4$<OP7#187SCS#191#189Z7'OT&
-H6-H4$W#1880*'''%$$$$$$$$N9"+STRING$(21,"$")+"-#1
90#186MP7=JW3#183W3#191"
4130 J$(3)="1X4'0TV#1850*'"+STRING$(16,"$")+"N9"+S
TRING$(19,"$")+"DT<#188+/PW1K>OP7#187SCS#191#189Z7
"+STRING$(21,"$")+"N9"+STRING$(13,"$")+"DT<03K5'0T
'0T&/R#186-#1887=JW100''-4"+STRING$(19,"$")+"N9"+S
TRING$(11,"$")+"D*1T&-H4&-H4'0TW@0*3#188"
4140 J$(4)="W1WTT1I4D<*"+STRING$(18,"$")+"T#1869$$
$DT@#188'3W'-H4$'0T&MX<2+'%$$$$$$''0000*'%"+STRING
$(14,"$")+"DT0P#191C+N9$0W-H4$'0T'0T&-H4D+%"+STRIN
```

Suite page 26

ROULETTE





Entrez ce programme et devinez quoi? Votre Oric se prendra pour un croupier de Casino.

Maxime GLAUDON

Mode d'emploi: Faites vos jeux!

```
 5 CLS:POKE618,10
 6 AT=ABS(PEEK(#D000)=169)'
 7 IFAT=1THENCA=#FB2AELSECA=#FBO
3
 10 REM   -----------
 20 REM    ROULETTE
 30 REM   -----------
 40 REM   ' 1984 par
 45 REM
 50 REM    GLAUDON
 55 REM     Maxime
 60 REM   -----------
 65 REM
 70 REM POLICE DE CARACTERES
 100 REM      MAJUSCULES
 110 DATA65,90
 120 DATA62,34,34,34,62,50,50,0
 140 DATA62,34,34,62,46,34,62,0
 160 DATA62,34,34,32,32,38,62,0
 180 DATA62,38,38,38,34,34,62,0
 200 DATA62,48,48,62,32,32,62,0
 220 DATA62,62,32,60,32,48,48,0
 240 DATA62,32,32,32,38,62,62,0
 260 DATA34,34,34,62,34,38,38,0
 280 DATA28,8,8,8,12,12,28,0
 300 DATA2,2,2,2,2,38,62,0
 320 DATA34,34,34,62,36,36,36,0
 340 DATA32,32,32,32,32,56,62,0
 360 DATA62,62,42,42,42,34,34,0
 380 DATA62,34,34,34,50,50,50,0
 400 DATA28,34,34,34,38,38,28,0
 420 DATA62,46,34,62,32,48,48,0
 440 DATA62,34,34,34,42,38,62,0
 460 DATA62,34,34,60,36,36,36,0
 480 DATA62,34,32,62,2,34,62,0
 500 DATA62,62,8,8,8,12,12,0
 520 DATA34,34,34,34,34,46,62,0
 540 DATA38,38,38,38,38,20,8,0
 560 DATA34,34,34,42,42,42,62,0
 580 DATA34,34,20,28,20,34,34,0
 600 DATA34,34,34,8,12,12,12,0
 620 DATA62,62,2,4,60,48,62,0
 630 REM    minuscules
 635 DATA97,122
 640 DATA0,0,62,6,62,34,62,0
 660 DATA32,48,48,62,50,50,62,0
 680 DATA0,0,62,32,48,62,62,0
 700 DATA2,2,2,62,38,38,62,0
 720 DATA0,0,62,34,62,32,62,0
 740 DATA30,16,16,56,16,24,24,0
 760 DATA0,62,38,38,62,2,62,0
 780 DATA32,32,32,60,62,34,34,0
 800 DATA8,0,8,8,12,12,12,0
 820 DATA4,4,4,12,12,44,60,0
 840 DATA32,32,34,34,62,38,38,0
 860 DATA8,8,8,24,24,24,24,0
 880 DATA0,0,62,42,42,42,34,0
 900 DATA0,0,62,34,38,38,38,0
 920 DATA0,0,62,34,34,34,62,0
 940 DATA0,0,62,34,34,62,48,48
 960 DATA0,0,62,34,34,62,6,6
 980 DATA0,0,62,32,32,48,48,0
 1000 DATA0,0,62,32,62,2,62,0
 1020 DATA16,16,60,16,16,24,24,0
 1040 DATA0,0,34,34,34,34,62,0
 1060 DATA0,0,34,34,34,22,14,0
 1080 DATA0,0,34,34,42,42,62,0
 1100 DATA0,0,34,34,62,38,38,0
 1120 DATA0,0,34,34,34,62,2,30
 1140 DATA0,0,62,2,6,24,62,0
 2000 REM   CHIFFRES
 2010 DATA48,57
 2020 DATA62,34,38,42,50,62,62,0
 2040 DATA8,24,8,8,12,12,28,0
 2060 DATA62,34,2,2,14,48,62,0
 2080 DATA62,2,2,14,2,46,62,0
 2100 DATA32,32,32,52,62,4,4,0
 2120 DATA62,32,62,2,2,58,62,0
 2140 DATA32,32,32,62,34,58,62,0
 2160 DATA62,2,2,2,2,6,6,0
 2180 DATA62,38,38,62,34,62,62,0
 2200 DATA62,34,62,2,50,62,62,0
 3000 FORI=1TO3
 3010 READ A,B
 3040 FORR=ATOB
 3045 Z=46080+8*R
 3050 FORU=0TO7
 3060 READC:POKEZ+U,C:NEXTU,R,I
 4040 REM  $
 4050 O=46369:POKEO,62:POKEO+2,6
2
 4055 POKEO+4,62
 5000 REM  ?
 5010 POKE46584,62
 5500 DEFFNT(T)=INT(RND(1)*(T+1)
)
 6000 REM DEBUT DU JEU PROPREMEN
T DIT
 6500 GOSUB8000'CARACTERES
 6550 GOSUB7500'TITRE
 6600 PLOT13+AT,5," ENTREZ"
 6650 PLOT13+AT,6,"VOTRE NOM:"
 6700 FORI=1TO7:PRINT:NEXT
 6800 INPUT"                ";NM$
 6900 NM$=CHR$(5)+NM$
 7000 CLS:GOSUB7500
 7010 GOSUB7550'EXPLICATIONS
 7020 CLS:M=36:G=5:DIMX(M),Y(M),
C(M)
 7025 IFAT=1THENFORI=1TO4:PRINT:
NEXT
 7030 FORI=3TO16:O=I*40+48040
 7035 POKEO,20:POKEO+1,6:NEXT
 7040 FORI=1TO11:READD$:PRINTD$:
NEXT
 7050 FORJ=1TOMSTEP3
 7055 FORI=J+2TOJSTEP-1
 7060 X(I)=G
 7065 Y(I)=9 +(J-I+1)*2
 7066 R$=STR$(I):LE=LEN(R$)
 7067 PLOTX(I)+AT,Y(I),MID$(R$,2
,LE-1)
 7070 NEXTI:G=G+2:IFJ>9THENG=G+1
 7075 NEXTJ
 7080 FORI=1TO18:READK:C(K)=1:NE
XT
 7090 FORI=1TOM
 7095 PLOTAT+X(I)-1,Y(I),C(I):NE
XT
 7100 PLOT27+AT,5,1:PLOT33+AT,5,
6
 7105 PLOT27+AT,13,0:PLOT36+AT,1
3,6
 7107 PLOT33+AT,13,7
 7110 PLOT4+AT,13,3:PLOT10+AT,13
,6
 7115 PLOT16+AT,13,3:PLOT21+AT,1
3,6
 7120 PLOT 3+AT,5 ,3:PLOT10+AT,5
,6
 7125 PLOT15+AT,5 ,3:PLOT22+AT,5
,6
 7126 S=700+FNT(500)
 7128 FORI=0TO6:READM$(I):NEXT
 7130 GOSUB10000:PRINTH$;H$;
 7132 PLOT12+AT,16,NM$+CHR$(4)
 7135 PLOT10+AT,17,M$(0)+STR$(S)
+" $  "
 7137 IFS=0THEN10500
 7138 IFS>=20000THENWAIT200:GOSU
B12300:GOTO9000
 7140 PLOT8+AT,18,M$(1)
 7145 P=16:N=19:K=6:GOSUB12500
 7150 IFZ>STHENGOSUB10100:GOTO71
45
 7155 A=Z:S=S-A:IFS=0ANDA>200THE
NGOSUB      12000
 7160 PLOT6,20,M$(2)
 7165 GETR$:IFR$="S"THEN7190ELSE
IFR$="M"THEN7170ELSE7165
 7170 PLOT10+AT,21,M$(3):K=1:P=3
3:N=21
 7175 GOSUB12500:IFZ>6ORZ=0THENG
OSUB10100:GOTO7175ELSEHG=Z
 7180 CALLCA
 7185 PLOTF(HG)+AT,G(HG),192:GOT
07205
 7190 PLOT 9+AT,22,M$(4)
 7195 K=5:P=17:N=23:GOSUB12500:W
W=Z
 7200 IFWW>36ORWW<1THENGOSUB1010
0:GOTO7190
 7205 WAIT150:S$=M$(6):GOSUB1000
6
 7210 GOSUB16000
 7240 IFWW=ETHENZAP:ZAP:S=S+A*36
:WW=0:      GOTO7310
 7245 C=(E/2)-INT(E/2)
 7250 GOSUBHG*200+12800
 7270 PLOTF(HG)+AT,G(HG),32:HG=0
 7300 IFKNTHENPING:S=S+A*2
 7310 REM
 7350 GOSUB11000:GOTO7130
 7400 REM =====================
======
 7401 REM =====================
======
 7500 CLS:PAPER4:INK7:POKE48035,
0
 7502 E$=CHR$(27):C$=CHR$(4):Q$=
CHR$(17):H$=CHR$(11):X$=CHR$(13)
 7505 PLOT10+AT,0,"{^^^^^^^^^^^^
^^}"
 7506 PLOT8,1,10:PLOT8,2,10,
 7510 PLOT10+AT,1,"!$$ ROULETTE
$$!"
 7515 PLOT10+AT,2,"!$$ ROULETTE
$$!"
 7520 PLOT10+AT,3,"]^^^^^^^^^^^^
^^["
 7530 FORI=1TO4
 7535 POKE48081,1:POKE48121,5
 7538 WAIT20
 7540 POKE48081,2:POKE48121,3
 7542 WAIT10
 7545 NEXTI:RETURN
 7550 REM EXPLICATIONS
 7551 A$=CHR$(6)+"REGLES DU JEU"
 7553 PLOT12+AT,8,A$
 7555 B$="                  ":B=14

 7560 DIMH$(B)
 7565 FORI=1TOB:READH$(I):NEXTI
 7570 H$(2)=B$+H$(2)
 7575 H$(13)=H$(13)+B$
 7580 H$(1)=B$+H$(1)
 7585 FORI=5TO11:J$=J$+B$+H$(I):
NEXTI
 7590 FORI=12TO14:P$=P$+B$+H$(I)
:NEXT
 7640 REPEAT
 7650 T=B:A$=""
 7660 PLOT13+T+AT,12,20
 7670 PLOT12+AT,12,17
 7700 FORI=1TO 4:A$=A$+H$(I):NEX
TI
 7705 A$=A$+B$
 7710 GOSUB7900:WAIT200
 7720 A$=J$+B$:GOSUB7900
 7730 WAIT 200
 7735 A$=P$+B$
 7740 GOSUB7900
 7750 WAIT300
 7760 UNTIL KEY$=CHR$(27):RETURN

 7900 L=LEN(A$)-T
 7910 FORI=1TOL
 7915 PLOT13+AT,12,MID$(A$,I,T)
 7920 WAIT9:K$=KEY$
 7925 IFK$=CHR$(27)THENPOP:GOTO7
020:ELSEIFK$=" "THENWAIT100
 7930 NEXTI:RETURN
 8000 REM CARACTERES
 8050 FORN=1TO11
 8055 READ Q:Q=Q*8+46080
 8060 FORU=0TO7:READC:POKEQ+U,C
 8065 NEXTU,N
 8200 F(1)=11:F(2)=23:F(3)=34
 8210 FORI=1TO3:G(I)=5:G(I+3)=13
 8215 F(I+3)=F(I):NEXT:RETURN
 9000 CLS:PAPERO
 9010 PLAY1,0,0,0:FORQ=1TO7
 9020 FORI=0TO5:MUSIC1,I,1,1500
 9030 NEXTI,Q:PLAY0,0,0,0
 9040 WAIT500:EXPLODE:PRINTQ$
 9050 M$="Vous avez fait saute l
a banque !":GOSUB10800
 9060 END
 10000 D=48012:POKED-1,6:POKED,2
0
 10001 POKED+16,20:POKED+17,16
 10005 S$=M$(5)
 10006 GOSUB10010:WAIT200
 10007 S$="                 "
 10008 GOSUB10010:Q=FRE(""):RETU
RN
 10010 FORI=1TOLEN(S$)
 10012 CALLCA
 10015 POKED+I,ASC(MID$(S$,I,1))
 10020 NEXTI:RETURN
 10100 PLOT13+AT,26,"IMPOSSIBLE!
":WAIT50
 10110 PLOT13+AT,26,"
"
 10120 PLOTP+AT,N,"          ":RETUR
N
 10500 CALLCA
 10502 FOROS=1TO1003STEP3
 10505 SOUND1,OS,8:NEXTOS
 10510 PLAY0,0,0,0
 10560 FORI=1TO40:PRINT:NEXT
 10570 GOSUB12300
 10585 PRINTCHR$(30)
 10590 FORR=1TO4:READM$
 10595 GOSUB10800:NEXT
 10600 WAIT300:STOP
 10800 PO=LEN(M$)
 10820 FORH=1TOPO
 10830 PRINTMID$(M$,H,1);:WAIT 5
 10840 NEXTH:WAIT 30:PRINT
 10850 RETURN
 11000 FORU=16TO26
 11001 PLOT1+AT,U,"
                    ":NEXT:R
ETURN
 11500 EXPLODE
 11501 PLOT2+AT,9,176:WAIT200
 11505 PLOT2+AT,9,48
 11510 GOSUB11000
 11515 S=S+A
 11520 PLOT9+AT,18,"-MISES REMBO
URSEES-"
 11525 WAIT200:GOSUB11000
 11530 IFSGN(-WW)THENRETURN
 11535 PLOTF(HG)+AT,G(HG),32:RET
URN
 12000 PING
 12005 PLOT3+AT,26,"QUITTE OU DO
UBLE, QUELLE CLASSE !"
 12100 WAIT200
 12200 PLOT3+AT,26,"
                    ":RETURN
 12300 POKE48012,32:POKE48028,32
 12301 RETURN
 12500 PLOTP-1+AT,N,K:V=P:TI=0
 12505 REPEAT
 12510 GETT$:TI=TI+1
 12511 IF(T$=X$ORT$=CHR$(127))AN
DTI=1THEN12510
 12514 IFT$=CHR$(127)THENV=V-1:P
LOTV+AT,N,32:Z$ =LEFT$(Z$,LEN(Z$
)-1):GOTO12510
 12515 IFT$=E$THENCLS:GOSUB12300
:PRINTQ$:END
 12520 IF(T$<"0"ORT$>"9")ANDT$<>
X$THEN12510
 12530 Z$=Z$+T$: Z=VAL(Z$)
 12540 PLOTV+AT,N,T$:V=V+1
 12550 UNTILT$=X$
 12560 PRINTT$:Z$="":RETURN
 12800 POP:GOTO7310
 13000 KN=(E<19):RETURN
 13200 KN=(C=.5):RETURN
 13400 KN=(C(E)=1):RETURN
 13600 KN=(E>18):RETURN
 13800 KN=(C=0):RETURN
 14000 KN=(C(E)=0):RETURN
 14102 DATA 37
 14104 DATA8,8,8,63,0,0,0,0
 14106 DATA 35
 14108 DATA0,0,0,63,8,8,8,8
 14110 DATA 94
 14112 DATA0,0,0,63,0,0,0,0
 14114 DATA 95
 14116 DATA8,8,8,63,8,8,8,8
 14118 DATA 123
 14120 DATA0,0,0,15,8,8,8,8
 14122 DATA 125
 14124 DATA0,0,0,56,8,8,8,8
 14126 DATA 64
 14128 DATA63,33,33,33,33,33,33,
63
 14130 DATA 91
 14132 DATA8,8,8,56,0,0,0,0
 14134 DATA 93
 14136 DATA8,8,8,15,0,0,0,0
 14138 DATA 92
 14140 DATA8,8,8,56,8,8,8,8
 14142 DATA 47
 14144 DATA8,8,8,15,8,8,8,8
 14200 DATA"ON PEUT GAGNER AU JE
U DE LA ROULETTE DE DIFFERENTES
FACONS:"
 14202 DATA"  OU VOUS MISEZ SUR
UN NUMERO PRECIS (CHANCE SIMPLE)
,[DANS CE CAS,"
 14204 DATA" SI VOTRE NUMERO SOR
T,"
 14206 DATA" VOUS GAGNEZ 36 FOIS
VOTRE MISE !!!...]"
 14208 DATA" OU VOUS MISEZ SIMPL
EMENT SUR LES NUMEROS:"
 14210 DATA" 1:MANQUE (Nos 1 a 1
8)"
 14212 DATA"  2:IMPAIRS..."
 14214 DATA"3:ROUGES..."
 14216 DATA"4:PASSE (Nos 19 a 36
)"
 14218 DATA"5:PAIRS... "
 14220 DATA"OU 6:NOIRS"
 14222 DATA"DANS CE CAS VOUS NE
POUVEZ GAGNER QUE LE DOUBLE DE V
OTRE MISE ..."
 14224 DATA"POUR SORTIR DU JEU E
N COURS DE PARTIE, PRESSEZ LA TO
UCHE [ESCAPE]"
 14226 DATA"POUR COMMENCER UTILI
SEZ CETTE MEME TOUCHE"
 14500 DATA"{^^^^^^^^^^^#^^^^^^^
^^^^#^^^^^^^^^^^^}"
 14502 DATA"!1 MANQUE   !2 IMPAI
R   !3 ROUGE    !"
 14504 DATA"/^#^^^^^^^^^^^^^^^^^
^^^^^^^^^^^^^^^^\"
 14506 DATA"! !
                    !"
 14508 DATA"! /^^^^^^^^^^^^^^^^^
^^^^^^^^^^^^^^^^\"
 14510 DATA"!0!
                    !"
 14512 DATA"! /^^^^^^^^^^^^^^^^^
^^^^^^^^^^^^^^^^\"
 14514 DATA"! !
                    !"
 14516 DATA"/^%^^^^^^^^^^^^^^^^^
^^^^^^^^^^^^^^^^\"
 14518 DATA"!4  PASSE   !5  PAIR
   !6  NOIR    !"
 14520 DATA"]^^^^^^^^^^^^%^^^^^^
^^^^%^^^^^^^^^^^^["
 14600 REM ROUGES&NOIRS
 14610 DATA1,3,5,7,9,12,14,16,18
19,21
 14620 DATA23,25,27,30,32,34,36
 15000 REM MESSAGES
 15040 DATA" VOUS AVEZ:"
 15050 DATA"COMBIEN EN MISEZ-VOU
S?"
 15060 DATA"CHANCE SIMPLE OU MUL
TIPLE?
 15070 DATA"OPTION:1,2,3,4,5 OU
6?"

 15080 DATA"VOUS MISEZ SUR LE:"
 15090 DATA"FAITES VOS JEUX"
 15100 DATA"RIEN NE VA PLUS"
 15200 DATA"He oui, cela devait
finir ainsi:"
 15202 DATA"Vous n'avez plus le
sou mon cher ami!"
 15206 DATA"Il ne vous reste plu
s qu'a..."
 15208 DATA"rentrer chez vous, b
redouille !!"
 16000 REM   TIRAGE
 16010 E=FNT(36)
 16020 IFE=0THENGOSUB11500:POP:G
OTO7130
 16030 N$=STR$(E):L=LEN(N$)-1
 16035 N$=RIGHT$(N$,L)
 16040 X=X(E):Y=Y(E):SHOOT
 16050 CO=SCRN(X-1+AT,Y):CV=7-CO
 16060 PLOTX-1+AT,Y,CV
 16070 J=ASC(LEFT$(N$,1))
 16075 PLOTX+AT,Y,J+128
 16080 IFL=2THENU=ASC(RIGHT$(N$,
1)):PLOTX+1+AT,Y,U+128
 16090 WAIT350:PLOTX-1+AT,Y,CO:P
LOTX+AT,Y,J
 16100 IFL=2THENPLOTX+1+AT,Y,U
 16110 RETURN
```

TRAN

L'autre jour, nous étions tranquillement en train de boucler le journal, comme tous les mardis à trois heures du matin, lorsque nous vîmes débarquer Monsieur Tran, le créateur des lecteurs de disquettes Jasmin. Il titubait, visiblement beurré, et parvenait avec peine à articuler. Nous comprîmes cependant qu'il venait de fêter le premier anniversaire de sa société, qu'il avait décidé de baisser ses prix et qu'il souhaitait en faire profiter les lecteurs de l'HHHHebdo. Il nous tendit un papier constellé de taches de vin et de graisse, sur lequel étaient portés des prix étonnants. Nous les avons reproduits ci-dessous (pas les taches, les prix) pour que vous puissiez juger par vous-même. Profitant de son éthylisme temporaire, nous l'avons conduit à nous promettre que tous les lecteurs qui joindraient cet article à leur commande seraient servis en priorité. Envoyez donc l'article, votre commande et le chèque à l'adresse suivante: TRAN sarl, 53 impasse blériot, 83130 LA GARDE.

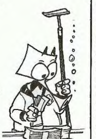
Lecteur simple tête avec contrôleur: 2990
Lecteur double tête avec contrôleur: 3950
Deuxième lecteur simple tête: 1790
Deuxième lecteur double tête: 2990
Contrôleur (compatible avec lecteur Oric): 1690
Promo anniversaire, lecteur simple tête + traitement de texte Easytext + gestion de fichiers Repertory Fich + livre TDOS et ses fichiers + TDOS + jeu Terrified Terrestors Invaders: 3490
Imprimante Jasmin, matricielle qualité courrier, 50 cps, jambages descendants, tous accents, graphique, bi-directionelle, 132 caractères par ligne, caractères élargis, condensés, gras, graphiques, grecs, inclinés, mathématiques: 2690
Amplibus (cordon): 390
Assembleur trois passes: .490

Easytext: 590
Logograph: 490
Multifich: 690
Commerce 1: 690
Astro calcul: 490
En route vers la galaxie CE2: 390
Origraph: 350
TDOS: 150
Disquettes d'accompagnement TDOS: 130
Disquettes vierges: 65
Ajoutez 40f de port pour les logiciels et les livres, ou 80f pour le matériel. Livraison une semaine après réception du chèque. Le matériel est garanti 6 mois. Amen.

(NDLR: This article ci-dessus is not un véritable article, it is a publicité mal déguisée. Si Monsieur TRAN vous livre pas dans les délais prévus, vous nous écrivez pour qu'on lui remonte les bretelles. Comme ça, après son anniversaire, ce sera sa fête !)

TRS 80

Suite de la page 25



```
G$(31,"$")+"T<0GUT#1883'&'09$$$'0V-H4DW@0'''%"+ST
RING$(21,"$")
4150 J$(5)=STRING$(9,"$")+"T03R#191S#191#191#1914$
$$$NYTTTTTTW#188WU"+STRING$(36,"T")+"#184ZTTTT#187
#191#191#191#191#191#188XTT#186;$$$TTTT4$DTTT$$TTT
TT$DTTTT$D4$$$$D4$$$$D4$TTTTT$DTTTT$$$$$$$$$09$$$1
0008$#19100R"
4160 J$(6)="9$$$#191$$$NA0($$N9$$$$N9$$$$N9$$$#191
$$$NA0($$$$$$$$$$N#189TTTWWWUTWTTVUTTTWTTTVWWWWTV
WWWWTVWWWWTVUTTTWTTTVWWWW"+STRING$(9,"T")
4170 FORJ=1TO6
4175 PRINT@445,6-J
4180 J$(J-1)=""
4190 FORI=1TOLEN(J$(J))
4200 J$=MID$(J$(J),I,1)
4210 IFJ$="#"THENA=VAL(MID$(J$(J),I+1,3)):I=I+3ELS
EA=ASC(J$)+92
4220 J$(J-1)=J$(J-1)+CHR$(A)
4230 NEXTI,J
4235 CLS
4240 FORI=0TO5:PRINTJ$(I);:NEXT
4250 POKE16383,190:POKE16314,239:PRINT@955,"1984";
4260 RETURN
```

MINE HANTEE

CANON





Il paraît qu'une mine hantée regorge de sacs remplis d'or. Quelle aubaine pour ceux qui ne croient pas aux fantômes...

J. Luc PENOT

Mode d'emploi:
Vous disposez de 3 vies et les règles sont dans le programme.
Si par mégarde, en possession d'un sac, vous êtes écrasé par un chariot, vous serez bien sûr pénalisé d'une vie et vous réapparaîtrez à votre point de départ avec l'obligation de déposer votre prise avant de repartir. Score en fin de partie.

```
1 '******************
2 '* LA MINE HANTEE  *
3 '* POUR CANON X-07 *
4 '* AUTEUR:J-L PENOT*
5 '******************
6  FONT$(128)="0,32,112,168,32,80,80,252"
7  FONT$(129)="0,32,112,112,32,80,80,252"
8 FONT$(130)="0,0,32,112,32,112,80,252"
9 FONT$(131)="0,0,0,32,32,112,80,252"
10 FONT$(132)="0,0,0,0,0,96,96,252"
11 FONT$(133)="0,0,0,0,0,0,0,252"
12 FONT$(227)="48,48,48,48,48,48,48,48"
13 FONT$(228)="0,0,0,252,48,48,48,48"
14 FONT$(229)="0,0,0,0,0,0,0,252"
15 FONT$(230)="0,0,0,0,0,0,0,252"
16 FONT$(231)="136,248,136,248,136,248,136,252"
17 FONT$(233)="252,252,252,252,252,252,252,252"
18 FONT$(234)="0,0,0,80,32,112,112,252"
19 FONT$(237)="0,0,0,0,0,32,112,168"
20  FONT$(238)="32,80,80,252,48,48,48,48"
21 FONT$(239)="0,32,112,168,32,80,80,252"
22 FONT$(240)="0,252,132,72,48,252,72,252"
23 FONT$(245)="0,32,112,168,32,80,80,252"
24 FONT$(246)="136,168,248,168,168,216,216,252"
25  FONT$(247)="0,252,132,72,48,252,72,0"
26 FONT$(248)="0,0,248,0,0,0,0,0"
27 FONT$(249)="0,64,48,232,32,80,200,252"
28 FONT$(250)="0,16,96,184,32,80,152,252"
29 FONT$(251)="0,168,248,32,32,80,136,252"
60 GOSUB1500
80 CLEAR:CLS
85 DEFINTA-M
90 DIMX(5),Y(5),G(5),M(17)
95 ONERRORGOTO2000
96 FORI=1TO17:READA:M(I)=A:NEXTI
100 FORJ=0TO3:FORI=0TO18:READK:LOCATEI,J:PRINTCHR$(K);:NEXTI,J
110 FORJ=1TO48:BEEPJ,1:NEXT
120 FORI=1TO5:READA,B:X(I)=A:Y(I)=B:E(I)=-1:G(I)=230:NEXT
130 X=0:Y=3:Z=230:E=-1:H=0:V=3:TA=1
140 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(245);
145 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(Z);
150 A=STICK(0):IFA=0THENC=245:GOTO300
155 B=SCREEN(X,Y)
160  IFA=1ANDB=231THENY=Y-1:C=245:GOTO200
170 IFA=3AND(SCREEN(X+1,Y)<232ORSCREEN(X+1,Y)=234)THENX=X+1:C=250:GOTO200
180 IFA=5ANDSCREEN(X,Y+1)=231THENY=Y+1:C=246:GOTO200
190 IFA=7AND(SCREEN(X-1,Y)<232ORSCREEN(X-1,Y)=234)THENX=X-1:C=249
200 IFX<0THENX=0:C=245ELSEIFX>18THENX=18:C=245
210 IFY<0THENY=0:C=245ELSEIFY>3THENY=3:C=245
220 Z=SCREEN(X,Y)
230 IFZ=234ANDP=0THENBEEP100,10:Z=230:P=1:S=S+50:GOTO300
240 IFZ=231THENC=246
245 IFZ=240THENT=1
250 IFX=0ANDY=3ANDP=1THENGOSUB1800:P=0:S=S+50:H=H+1
260 IFH=8THEN400
300 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(C);
310 FORI=1TO5
315 IFTA>2THENIFRND(1)>.7THENE(I)=-E(I)ELSEE(I)=E(I)
320 F=SCREEN(X(I)+E(I),Y(I))
330 IFF<232THEN360
340 IFF>=245THENT=1:GOTO360
350 E(I)=-E(I):G(I)=230:BEEPI*5,1:GOTO380
360 LOCATEX(I),Y(I):PRINTCHR$(G(I));:X(I)=X(I)+E(I)
365 LOCATEX(I),Y(I):PRINT CHR$(240);:G(I)=F
370 IFT=1THENGOSUB1700
380 NEXTI:GOTO145
400 CLS:PRINT" 1er tableau acheve"
410 PRINT"score:";S:PRINT"BONUS DE 500 PTS":S=S+500
420 FORI=1TO5:BEEP35,1:BEEP0,1:NEXT
421 FORI=1TO500:NEXT
422 PRINT"Nb de vies :";V;
423 FORI=1TO5:BEEP25,1:BEEP0,1:NEXT:FORI=1TO250:NEXT
430 CLS:FORJ=0TO3:FORI=0TO18:READK
440 LOCATEI,J:PRINTCHR$(K);:NEXTI,J
450 FORI=1TO4:READA,B:X(I)=A:Y(I)=B:E(I)=-1:G(I)=230:NEXT
460 X=0:Y=0:Z=230:H=0:A(1)=-1:A(2)=-1:B(1)=3:B(2)=0:C(1)=230:C(2)=230:TA=2
465 B1(1)=4:B1(2)=14
466 A1=3:A2=0:B1=230:B2=227:A3=-1
470 IFL=1THEN480
475 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(Z);
480 A=STICK(0):IFA=0THENC=245:GOTO650ELSEL=0
485 B=SCREEN(X,Y)
490  IFA=1ANDB=231THENY=Y-1:C=245:GOTO530
495 IFA=3ANDSCREEN(X+1,Y)<229THENT=2:GOTO530
496 IFA=3ANDB=238THENT=2:GOTO650
500 IFA=3AND(SCREEN(X+1,Y)<232ORSCREEN(X+1,Y)=234)THENX=X+1:C=250:GOTO530
510 IFA=5ANDSCREEN(X,Y+1)=231THENY=Y+1:C=246:GOTO530
515 IFA=7ANDSCREEN(X-1,Y)<229THENT=2:GOTO530
516 IFA=7ANDB=238THENT=2:GOTO650
520 IFA=7AND(SCREEN(X-1,Y)<232ORSCREEN(X-1,Y)=234)THENX=X-1:C=249
530 IFX<0THENX=0ELSEIFX>18THENX=18
540 IFY<0THENY=0ELSEIFY>3THENY=3
545 IFX=4ORX=14THENL=1ELSEL=0
550 Z=SCREEN(X,Y)
560 IFZ=234ANDP=0THENBEEP100,10:Z=230:P=1:S=S+50:GOTO650
570 IFZ=231THENC=246
580 IFX=0ANDY=0ANDP=1THENGOSUB1800:P=0:S=S+50:H=H+1
590 IFH=7THEN900
650 IFL=1THEN700ELSELOCATEX,Y:PRINTCHR$(C);
660 IFT=2THENGOSUB1700
700 FORI=1TO2
710 C(I)=C(I)+A(I)
715 IFB(I)=0THENC(I)=227:A(I)=-A(I):B(I)=B(I)+A(I):GOTO730
720 IFB(I)=3ANDC(I)=230THENA(I)=-A(I):GOTO740
725 IF(C(I)-226)MOD5=0THENB(I)=B(I)+A(I):C(I)=C(I)-A(I)*4
730 IFA(I)=1ANDB(I)>0THENLOCATEB1(I),B(I)-1:PRINT" ";
740 IFB1(I)=XTHEN750
742 LOCATEB1(I),B(I):PRINTCHR$(C(I));
745 NEXTI:GOTO810
750 ONC(I)-226GOTO780,770,760,760
760 LOCATEB1(I),B(I):PRINTCHR$(245);
765 IFB(I)<3THENLOCATEB1(I),B(I)+1:PRINTCHR$(227);
766 GOTO745
770 LOCATEB1(I),B(I)-1:PRINTCHR$(237);:LOCATEB1(I),B(I):PRINTCHR$(238);
775 GOTO745
780 IFB(I)<3THENLOCATEB1(I),B(I):PRINTCHR$(227);
785 LOCATEB1(I),B(I)-1:PRINTCHR$(245);:Y=Y+A(I)
790 GOTO745
810 FORI=1TO4
815 IFTA>2THENIFRND(1)>.7THENE(I)=-E(I)ELSEE(I)=E(I)
820 F=SCREEN(X(I)+E(I),Y(I))
825 IFF<230THEN850
830 IFF<232THEN860
840 IFF>=245THENT=1:GOTO860
850 E(I)=-E(I):G(I)=230:BEEPI*5,1:GOTO880
860 LOCATEX(I),Y(I):PRINTCHR$(G(I));:X(I)=X(I)+E(I)
865 LOCATEX(I),Y(I):PRINT CHR$(240);:G(I)=F
870 IFT=1THENGOSUB1700
880 NEXTI:GOTO470
900 CLS:PRINT TA;"eme tableau acheve"
910 PRINT"score:";S:PRINT"BONUS DE 1000 POINTS";:S=S+1000
920 FORI=1TO5:BEEP35,1:BEEP0,1:NEXT
925 PRINT"Nb de vies:";V;"+1"
926 FORI=1TO5:BEEP25,1:BEEP0,1:NEXTI:FORI=1TO500:NEXT
927 V=V+1
930 TA=TA+1
940 RESTORE:GOTO100
980 DATA17,16,17,16,17,13,16,13,9,6,7,8,9,7,8,9,10
1000 DATA 234,230,230,230,230,230,230,230,230,230,240,230,230,230,230,234
1010 DATA 233,234,231,230,230,231,230,240,230,230,230,233,231,230,230,230
1020 DATA 234,231,230,233,233,231,234,230,231,230,230,240,230,230,233,230
1030 DATA 230,230,231,230,230,240,230,234,231,230,230,231,233,234,230,230
1040 DATA 231,230,231,230,240,230,230,231,233,234,230,231
1100 DATA 10,0,4,1,5,2,15,2,11,3
1190 REM ---<DATA 2eme DECOR>---
1200 DATA 230,230,230,230,32,230,230,240,230,230,230,230,230,234,230,230,230
1210 DATA 230,230,230,230,231,230,32,234,230,230,230,231,230,240,230,233,227
1220 DATA230,230,230,234,234,230,230,230,32,233,230,230,230,231,240,230,230
1230 DATA 234,227,230,231,230,230,230,230,230,230,230,234,230,230,240,231
1240 DATA 230,230,230,233,227,230,230,230,234
1250 DATA 7,0,11,1,10,2,8,3
1500 CLS:A$="la mine hantee":B$=STRING$(14,CHR$(248)):C$=STRING$(14," ")
1510 LOCATE 3,1:PRINT A$;
1520 FORI=1TO5:LOCATE3,2:PRINT B$;:LOCATE3,2:PRINT C$;:BEEP25,1:NEXT
1530 FORI=1TO10:LINE(18+I,17+I)-(101-I,17+I):BEEPI*3,1:NEXT
1540 FORI=0TO19:LOCATE I,2:PRINTCHR$(247);:BEEP10,4:LOCATEI,2:PRINT" ";:NEXT
1550 FORI=17TO3STEP-1:LOCATEI,1:PRINTCHR$(247);:IFI>3THEND$=MID$(A$,I-3,1)
1560 BEEP50,3:FORJ=1TO3:LOCATEI-1,J:PRINTD$;:FORK=1TO25:NEXTK
1565 LOCATEI-1,J:PRINT" ";
1570 NEXTJ:LOCATEI,1:PRINT" ";:NEXTI
1575 CLS
1580 PRINT"Vous etes chercheur d'or et avez trouve une mine abandonnee ";
1582 PRINT"pleines de sacs...";
1583 IFINKEY$=""THEN1583ELSECLS
1584 PRINT"Vous devez ramasser chaque sac et le rapporter a votre point";
1586 PRINT"de depart...";
1587 IFINKEY$=""THEN1587ELSECLS
1588 PRINT"Attention cependant aux  chariots  qui  cherchent  a  vous  ";
1590 PRINT"ecraser...";
1591 IFINKEY$=""THEN1591ELSECLS
1592 PRINT"le deplacement s'ef-fectue grace aux 4  fleches............";
1594 PRINT"BONNE CHANCE !!!";
1595 IFINKEY$=""THEN1595ELSECLS
1598 FORI=1TO48:BEEPI,1:NEXT
1600 RETURN
1700 FORO=48TO10STEP-1:BEEPO,1:NEXT
1710 V=V-1
1711 IFZ=231THENG(I)=231ELSEG(I)=230
1712 FORO=128TO133:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(O);:BEEPO-100,O-125:NEXTO
1713 IFT=2THENLOCATEX,Y:PRINTCHR$(230);:GOTO1715
1714 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(G(I));
1715 X=0:Z=230:T=0:C=245:IFTA/2=INT(TA/2)THENY=0ELSEY=3
1716 IFV=0THEN1720ELSERETURN
1720 CLS:PRINT"Plus de vies...","vous avez perdu.","Votre score :";S
1730 LOCATE0,3:INPUT"Encore ";R$
1740 IFLEFT$(R$,1)="O"THEN80ELSECLS:PRINT"Au revoir..":END
1800 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(251);
1820 FORI=0TO1:FORJ=1TO17:BEEPM(J)+2*I,4:NEXTJ,I:FORI=1TO4:BEEPI,7:NEXTI
1830 C=245:LOCATEX,Y:PRINT CHR$(245);:RETURN
2000 IFERL=180THENRESUME190
2005 IFERL=190THENRESUME200
2007 IFERL=320THENRESUME350
2008 IFERL=510THENRESUME515
2010 IFERL=515THENRESUME520
2020 IFERL=520THENRESUME530
2025 IFERL=820ORERL=865THENRESUME850
2030 PRINT"erreur";ERR;"en";ERL
```

EXELVISION

Suite de la page 7





```
2020 AB=20 BC=1 CD=40 DE=1
2030 HAU=0 BAS=21 GAU=0 DRO=41
2040 GOTO 2080
2050 DIV=2
2060 AB=2 BC=19 CD=2 DE=39
2070 HAU=1 BAS=20 GAU=1 DRO=40
2080 LOCATE (12,1)
2090 PRINT "*VOTRE JEU SERA..."
2100 LOCATE (13,20)
2110 PRINT "[1]_FACILE."
2120 LOCATE (14,20)
2130 PRINT "[2]_STIMULANT."
2140 LOCATE (15,20)
2150 PRINT "[3]_DIFFICILE."
2160 LOCATE (16,20)
2170 PRINT "[4]_TRES DIFFICILE."
2180 LOCATE (17,20)
2190 PRINT "[5]_IMPOSSIBLE."
2200 PRINT "TAPEZ VOTRE CHOIX?[NO.]"
2210 REP$=KEY$ REP=VAL(REP$)
2220 IF REP<1 OR REP>5 THEN 2210
2230 KK=((REP*4)/DIV)+2 TEM=500
2240 CPT=0 SC=0 PAT=0
2250 GOSUB 210
2260 REM ********************
2270 REM INITIALISATIONS TABLEAUX DU JEU
2280 REM ********************
2290 RANDOMIZE
2300 FOR I=1 TO 100
2310 A=INT(18*RND+2)
2320 B=INT(38*RND+2)
2330 C=INT(3*RND+1)
2340 TA(A,B)=C
2350 NEXT I
2360 REM ********************
2370 REM DESSIN DU JEU
2380 REM ********************
2390 CLS "BWY"
2400 FOR I=1 TO 20
2410 FOR J=1 TO 40
2420 LOCATE (I,J)
2430 IF TA(I,J)=1 THEN CALL COLOR("1RW"):
     PRINT CHR$(5) GOTO 2460
2440 IF TA(I,J)=2 THEN CALL COLOR("1bW"):
     PRINT CHR$(5) GOTO 2460
2450 IF TA(I,J)=3 THEN CALL COLOR("1MW"):
     PRINT CHR$(5) GOTO 2460
2460 NEXT J
2470 NEXT I
2480 CALL COLOR("1BG")
2490 LOCATE (22,1) PRINT "SCORE:"
2500 LOCATE (22,20) PRINT "TEMPS:"
2510 CALL COLOR("0b")
2520 FOR I=1 TO 40
2530 LOCATE (21,I)
2540 PRINT CHR$(160)
2550 NEXT I
2560 IF DIV=2 THEN 2570 ELSE GOTO 2670
2570 CALL COLOR("1Cb")
2580 FOR I=1 TO 40
2590 LOCATE (1,I) PRINT CHR$(10)
2600 LOCATE (20,I) PRINT CHR$(10)
2610 NEXT I
2620 FOR J=1 TO 20
2630 LOCATE (J,1) PRINT CHR$(10)
2640 LOCATE (J,40) PRINT CHR$(10)
2650 NEXT J
2660 REM ********************
2670 REM JEU
2680 REM ********************
2690 CALL COLOR("1BW")
2700 DX=2 DY=2 DZ=19 DW=39 X=2 Y=2 W=39 Z=19
2710 CALL DEP(DZ,DW,3) CALL DEP(DX,DY,1) CALL DEP(DZ,DW,4):
     CALL DEP(DX,DY,2)
2720 TEM=TEM-1 CALL AFT(TEM) IF TEM=0 THEN 3320
2730 IF X=HAU THEN X=AB GOTO 2750
2740 IF X=BAS THEN X=BC
2750 IF Y=GAU THEN Y=CD GOTO 2770
2760 IF Y=DRO THEN Y=DE
2770 PO=TA(X,Y) IF PO<>0 THEN GOSUB 3050
2780 IF PO=6 THEN 3090
2790 CALL DEPS(X,Y,DX,DY) DX=X DY=Y CALL DEP(Z,W,4)
2800 IF X<Z THEN 2990
2810 IF X>Z THEN 3000
2820 IF Y<W THEN 3010
2830 IF Y>W THEN 3020
2840 IF W>DRO-1 THEN W=DRO-1 GOTO 2860
2850 IF W<GAU+1 THEN W=GAU+1
2860 IF Z>BAS-1 THEN Z=BAS-1 GOTO 2880
2870 IF Z<HAU+1 THEN Z=HAU+1
2880 PA=TA(Z,W) IF CPT>30 THEN PA=6
2890 CALL DEPC(Z,W,DZ,DW) TA(Z,W)=0 DZ=Z DW=W:
     IF X=Z AND Y=W THEN 3200
2900 IF PAT<>0 THEN GOSUB 3030
2910 PAT=PA V=Z G=W
2920 CALL DEP(X,Y,2)
2930 CALL KEY1(KA,KB)
2940 IF KA=128 OR KA=79 THEN X=X-1 GOTO 2720
2950 IF KA=130 OR KA=60 THEN X=X+1 GOTO 2720
2960 IF KA=129 OR KA=72 THEN Y=Y+1 GOTO 2720
2970 IF KA=131 OR KA=84 THEN Y=Y-1 GOTO 2720
2980 GOTO 2720
2990 Z=Z-INT(RND+.1*KK) GOTO 2820
3000 Z=Z+INT(RND+.1*KK) GOTO 2820
3010 W=W-INT(RND+.1*KK) GOTO 2840
3020 W=W+INT(RND+.1*KK) GOTO 2840
3030 TA(V,G)=6 CALL COLOR("1G") CALL DEP(V,G,6):
     CALL COLOR("1B")
3040 CALL SPEECH("L,"&T1$) RETURN
3050 SC=25*PO+SC CALL AFS(SC) TA(X,Y)=0:
     CALL SPEECH("L,"&T2$) CPT=CPT+1 RETURN
3060 REM ********************
3070 REM PIEGE
3080 REM ********************
3090 CALL SPEECH("L,"&BU$)
3100 CALL DEPS(X,Y,DX,DY) CALL COLOR("1RW")
3110 FOR I=1 TO 20 CALL DEP(X,Y,7) CALL DEP(X,Y,6) NEXT I
3120 CALL COLOR("1CW")
3130 FOR I=X TO 1 STEP -1 CALL DEP(I,Y,8) CALL DEP(I,Y,9)
3140 CALL DEP(I,Y,0) NEXT I
3150 CLS "WBb" CALL COLOR("0WB")
3160 LOCATE (4,4)
3170 PRINT "VOUS ETES TOMBE DANS UN PIEGE A CHAT!!!"
3180 GOTO 3430
3190 REM ********************
3200 REM MANGER
3210 REM ********************
3220 CALL SPEECH("L,"&BS$)
3230 CALL COLOR("1CW")
3240 FOR I=X TO 1 STEP -1 CALL DEP(I,Y,8) CALL DEP(I,Y,9) CALL COLOR("1BW")
3250 CALL DEP(I,Y,0) CALL DEP(Z,W,3) CALL DEP(Z,W,4)
3260 CALL COLOR("1CW") NEXT I
3270 CLS "WBb" CALL COLOR("0WB")
3280 LOCATE (4,4)
3290 PRINT "VOUS AVEZ ETE DEVORE PAR LE CHAT!!!"
3300 GOTO 3430
3310 REM ********************
3320 REM FIN DU TEMPS
3330 REM ********************
3340 CALL SPEECH("R,"&S1$&S2$&S3$)
3350 PAUSE 4
3360 CALL SPEECH("A,"&S1$&S2$&S3$)
3370 CLS "WBb" CALL COLOR("0WB")
3380 LOCATE (4,4)
3390 PRINT "BRAVO!!! VOTRE TEMPS EST ECOULE ET VOUS  ETES TOUJOURS VIVANT."
3400 REM ********************
3410 REM SCORE FINAL
3420 REM ********************
3430 LOCATE (10,4)
3440 PRINT "VOTRE SCORE DE POMMES:";SC
3450 PRINT "   VOTRE TEMPS UTILISE   :";500-TEM
3460 PRINT "   VOTRE TOTAL__________:";SC+500-TEM
3470 SCO=SC+500-TEM
3480 IF SCO>ASCO AND ASCO<>0 THEN PRINT "BRAVO! RECORD BATTU." ASCO=SCO
3490 IF ASCO=0 THEN ASCO=SCO
3500 LOCATE (16,1)
3510 PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER ?[O/N]:"
3520 REP$=KEY$
3530 IF REP$<>"O"AND REP$<>"N"THEN 3520
3540 IF REP$="O"THEN 3610
3550 PRINT "__________TANT PIS!!!"
3560 LOCATE (19,7)
3570 CALL COLOR("0RBL")
3580 PRINT "AA  BBIIEENNTTOOTT.."
3590 CALL COLOR("0WB")
3600 END
3610 PRINT "PATIENTEZ S.V.P."
3620 FOR I=1 TO 40
3630 FOR J=1 TO 20
3640 TA(J,I)=0
3650 NEXT J NEXT I
3660 GOTO 1850
3670 REM ********************
3680 REM DEFINITIONS DES INSTRUCTIONS
3690 REM ********************
3700 SUB DEP(DA,DB,DC) LOCATE (DA,DB) PRINT CHR$(DC) SUBEND
3710 SUB AFT(T) LOCATE (22,30) PRINT T SUBEND
3720 SUB AFS(S) LOCATE (22,10) PRINT S SUBEND
3730 SUB DEPS(DA,DB,DC,DD) LOCATE (DC,DD) PRINT CHR$(0) LOCATE (DA,DB)
3740 PRINT CHR$(1) SUBEND
3750 SUB DEPC(DA,DB,DC,DD) LOCATE (DC,DD) PRINT CHR$(0) LOCATE (DA,DB)
3760 PRINT CHR$(3) SUBEND
```

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

BATTLE FOR MIDWAY par PSS pour C64 AMSTRAD, MSX, ATARI

4 Juin 1942. Pacifique. Archipel de Midway. Temps radieux. 5 heures du matin.
Décollage imminent des avions de reconnaissance. Direction Nord-Ouest. Vol de routine jusqu'à sept heures et retour à la base.
Rapport de Blue Tango. 5 H 17. Mouvements tartes au citron (*) direction Midway. Approche en haute altitude. Flotte composée de quatre porte-avions plus destroyers, croiseurs...
Alerte à toute la flotte, alerte à toutes les bases. Attaques des tartes au citron en provenance du secteur H 2. Direction actuelle quatre heures. Envoyer U.A. (* *) 2 et 3 secteur G 3. Envoyer U.A. 4 et 5 secteur G 4. Attends rapport...
Porte-avion T.F.16 à base Midway. 7 H 03. T.F.16 subit actuellement une attaque en provenance des tartes volantes. Tourelles de commandement gravement touchées. Ravitaillement des U.A. 2 et 3 impossible. Les envoyer sur la base de Midway.
Bien reçu, OK. Aux U.A. 2 et 3, ravitaillement à Midway. Pas de retour vers T.F.16. Je répète: pas de retour vers T.F.16.
U.A. 5 à base Midway. 11 H 40. Deux destroyers et un porte-avion coulés. Retour au T.F. 17 pour ravitaillement.
U.A. 1 à base Midway. 12 H 17. Deux flottes de diversion convergent vers Midway. Flotte 1 secteur M 3, direction actuelle deux heures. Flotte 2 secteur I 7, direction actuelle cinq heures.
U.A. 4 à base Midway. Dernier avion en feu. Saùte dans cent secondes. Dirige avion vers porte-avion jap'.
Base à toutes les unités: Flotte ennemie définitivement détruite. Concentrez les attaques vers flottes diversion 1 et 2. Position actuelle flotte 1 secteur N 2, direction deux heures. Position actuelle flotte 2 secteur I 5 direction quatre heures trente.

U.A. 2 à base Midway. 17 H 00. Flotte 1 détruite. Over.

U.A. 5 à base Midway. 17 H 28. Flotte 2 éradiquée. Over.

VICTORY !

Ce scénario, vous pouvez le modifier à chaque partie. Votre action tactique et stratégique influe en permanence sur les mouvements japonais. Un excellent compromis entre le Wargame et le jeu d'arcade servi par un bon graphisme et une sonorisation de grande qualité.

Amiral FLETCHER

(*) tartes au citron: flotte japonaise
(* *) U.A.: Unité Aérienne



HEBDOGICIEL REPREND A SON COMPTE LA GRANDE TRADITION DU FEUILLETON ET PRESENTE :

PEPE LOUIS CONTRE LE GANG DES PUCES !

...Un feuilleton en 30 épisodes délirants qui vous tiendront en haleine.

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS:

Marie-Odile Conchoux, ménagère, est envoûtée par un mystérieux sortilège. Elle grimpe dans sa machine à laver qui décolle comme une fusée...

2ème EPISODE: UNE ETRANGE ENQUETE...

Il fait si froid que je commence par me remuer quelques doigts de pieds pour voir si ça fonctionne encore. Apparemment tout va pour le mieux, et c'est pas demain que la goutte s'installera pour squatter mes chaussettes.
La goutte, je l'aime dans un petit verre blanc, bien râpeuse, quand elle vous descend la colonne comme un ramoneur avec son hérisson. L'alcool, c'est pas une passion, c'est du quotidien. Pas suffisamment pour ressembler à Michel Simon la veille de l'extrème onction, mais tout de même... Je n'imagine pas sonner les douze coups de midi sans un ou deux kirs pour me réchauffer l'âme, et avant d'entamer la tournée du patron.
Je bois, et je n'aime pas qu'on m'asticote. C'est le propre de pépé Louis. Grande gueule, grand coeur, grand gosier, tout le monde vous le dira. Faut pas marcher sur mes plates-bandes.
Je ne sais pas comment ça se passe, mais je finis toujours mes journées chez Dominique, à l'angle de la rue Frémicourt. Ce petit café est sans prétention aucune. C'est là que j'achète l'Hebdo et que je fais mon Loto chaque semaine. Je suis un vieux con qui se les gèle parce que c'est l'hiver.
Or donc, je n'en finis pas de siroter mon blanc-casse quand la sonnerie du téléphone se met à grelotter comme mes genoux.
- C'est pour toi Pépé Louis ! me crie Dominique en agitant son torchon sale au dessus du zinc.
- Merde ! Qui peut bien me déranger à c't'heure et à mon âge ?
Je râle parce que je viens d'apprendre que les retraites seront payées tous les mois et il faudra que je me déplace trois fois là où je ne me déplaçais qu'une seule. J'attrape le combiné et je rumine un "allo" si profondément désagréable qu'il ferait fuir un témoin de Jéhovah.
- Allo Louis ? Ici le Vieux, cong ! J'é besoing de te voâr d'urgence, cong ! Secoue tes chicots, enfile ton pantalong de baba et rapplique d'urgence cong... Cloc. Pas le temps de répliquer, il a déjà raccroché et je reste suspendu au comptoir comme un ail sur une gousse.
Le vieux, pour vous expliquer, c'est comme qui dirait le patron d'un service de police particulier spécialisé dans les zordinateurs (cong) et dont j'ai fait partie pendant des années avant de me retraiter peinardement derrière mes fagots de pastis. Ah là là ! ! J'en ai mené des missions contre les pirates informatiques. J'ai démantelé le gang de Munich: huit mômes de crèche qui pirataient la BUNDESBANK. J'ai coincé Johnny Disquette dans un rayon de la FNAC. J'ai mis le Clean Crack Band sous les verrous... Tout ça pour un misérable salaire de fonctionnaire.
Si le Vieux fait appel à moi aujourd'hui, c'est qu'il doit être dans la panade totale. Mais tout de même, pour ressortir Pépé Louis d'un placard, faut vraiment plus avoir de personnel sous la main.
J'enfile mon imperméable, mon dernier verre, et je calte vers la maison parapluie où je sais que le Vieux m'attend.
Effectivement, il est derrière son bureau, l'oeil embué par les douze verres de "VISQUI" (comme il dit), qu'il a vidés depuis midi. Je sens qu'il a bu, mais la boisson lui fait le même effet qu'à moi: il arrive à garder son "cellefeu-contrôleu". Faut dire que le Vieux est pas né à Roubaix, et rien qu'avec l'accent, il vous découpe un calendos en huit tranches parfaites.
- Ah te voilàà ! ! Assieds toi, cong. Tu veux une cigarette ? ? ?
- Monsieur le Directeur, vous savez que je ne fume plus depuis que je suis à la retraite.

Suite page 11



menu

AMSTRAD	D.A.O.
G. MAROLLES	page 23
APPLE	Composition
P. ATLAS	page 6
ATARI	Dominos
F. SALVADOR	page 5
CANON	Mine hantée
J.L. PENOT	page 27
COM. 64	Colombia
L. LE MAGUIER	page 3
EXL 100	Croc en Pomme
P.M. BERNEY	page 7
FX 702P	Quadrilette
X. DUJARDIN	page 6
HECTOR	Ten thousands
A. CHABRAISON	page 4
MSX	Mars landing
R. MORLA	page 8
ORIC	Roulette
M. GLAUDON	page 26
SPECTRUM	Schlirps
S. ETIENNE	page 22
TI 99/4A(b.s.)	Dr Feel Good
P. BROSSE	page 4
TI 99/4A(b.e.)	Kamikaze
Noel AUBIN	page 25
TO 7	Planètes
G. JAMMES	page 21
TRS 80	Satellite
P. DELCOIGNE	page 24
VIC 20	Star wars
S. MARTY	page 2
ZX 81	Jeep Lunaire
B. PACCOUD	Page 7

Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef:
Gérard CECCALDI

Directeur Technique:
Benoîte PICAUD

Rédaction:
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET

Secrétariat:
Martine CHEVALIER

Maquette:
Caroline CASSARINO
Didier PERRIN

Dessins:
Jean-Louis REBIERE

Editeur:
SHIFT Editions 27, rue du Général Foy 75008 Paris

Distribution NMPP

Publicité au journal

Commission paritaire 66489
RC 83 B 6621

Imprimerie:
DULAC et JARDIN S.A
Evreux

la Règle à Calcul

A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible



BASIC ÉTENDU
MANUEL EN FRANÇAIS



CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

Micro-ordinateur TI 99/4A Pal / Peritel / Secam	1 600 F ☐
Modulateur Secam France	500 F ☐
Câble liaison magnéto cassettes	95 F ☐
Magnéto cassettes Texas Instruments	595 F ☐
Magnéto cassettes Lansay / Compteur et câble	370 F ☐
Imprimante Seikoscha GP 50 A	1 350 F ☐
Imprimante Seikoscha GP 500	2 500 F ☐
Imprimante Epson RX80 friction/traction	4 150 F ☐
Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire	2 590 F ☐
Interface parallèle extérieure pour TI 99	1 090 F ☐
Interface série extérieure pour Brother pour TI 99	1 090 F ☐
Extended Basic manuel anglais	750 F ☐
Extended Basic manuel français	800 F ☐
Extension mémoire 32K extérieure	1 340 F ☐
Manette de jeux Super Joy à ventouse avec interface spéciale supportant 2 manettes	195 F ☐
Manette Quick Shot II à ventouse Tir bloqué avec adaptateur pour 2 manettes	230 F ☐

PROGRAMMATION

TI Logo n° 2 en français livrable avril (Module)	895 F ☐
Mini mémoire livrable avril (Module)	895 F ☐
K7 Basic par soi-même	75 F ☐
K7 introduction au TI 99/1	75 F ☐
K7 introduction au TI 99/2	75 F ☐
K7 les techniques de programme de jeux n° 1 ou n° 2	75 F ☐
K7 la ponctuation en français	75 F ☐
K7 diviseur PGCD/PPCM	75 F ☐

K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99

Lunar Lander 2 pour Basic étendu : simulation de vols spatiaux	95 F ☐
Lunar Jumper / Basic étendu : moto de l'espace	120 F ☐
Solar système Basic étendu pilotage à la carte en 3 dimensions	120 F ☐
Sum Games (les jeux olympiques)	120 F ☐

K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99

N° 3 rubis sacré Basic étendu	95 F ☐
N° 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu	120 F ☐

MODULES TEXAS ORGANISATION

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

MODULES ÉDUCATION

Addition/Substraction n° 1 ou 2	147 F ☐	Addition Cannon	147 F ☐
Mission moins	147 F ☐	Division/Démolition	147 F ☐
Météor-Multiplication	147 F ☐	Multiplication 1	147 F ☐
Early reading/exercice de lecture pour débutant en anglais	147 F ☐		

MODULES LOISIRS

Connect Four	147 F ☐	Jeux vidéo 2	147 F ☐
Jeux rétro 1	147 F ☐	The attack	147 F ☐
Jeux rétro 2	147 F ☐	Othello	206 F ☐
Invaders	206 F ☐	Munch Man	206 F ☐
Car works	147 F ☐	Chasse aux wimpis	147 F ☐
Zero zap	147 F ☐		

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS

Retour du pirate	250 F ☐	Demon attack	250 F ☐
Mash	250 F ☐	Burger time	250 F ☐
Microsurgeon	250 F ☐	Hopper	250 F ☐
Hopper	250 F ☐	Star treck	250 F ☐
Jaw breaker	250 F ☐	Treasure Island	250 F ☐

LOT N° 1 INDISPENSABLE
- Module BASIC ÉTENDU manuel en français
- K7 Basic par soi-même
- K7 Lunar Lander 2 (simulation de vols spatiaux) .... 850 F ☐

LOT N° 2 EXTENSION COMPLÈTE
Le module Basic étendu manuel en français
K7 Basic par soi-même
Extension mémoire 32K ext.
K7 technique des programmes de jeux n° 1 et n° 2
L'ensemble .... 2 240 F ☐

LOT N° 3 ÉTUDES DU LOGO
Le module Basic étendu manuel en français
Extension mémoire 32K ext.
TI logo n° 2
L'ensemble .... 2 795 F ☐

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

Moon Patrol	219 F ☐	Miss packman	219 F ☐
Defender	219 F ☐	Pool position (disp. fin mars)	219 F ☐
Jungle hunt	219 F ☐		

MODULES FUNWARE POUR TI 99/4

Rabbit Rail : le lapin malin	110,00 F ☐
Driving Demon : jeux de voitures	110,00 F ☐
St nick : le Père Noël arrive	110,00 F ☐
Ambulance : avez-vous conduit une ambulance?	110,00 F ☐

MODULES ROMOX POUR TI 99
- Princess and Frog 9 niveaux, module d'adresse convenant à tous - Traverser l'allée des cavaliers - Traverser le fleuve infesté de crocos - Réussir à délivrer la princesse - Le tout en musique. 120 F ☐
- Anteater 9 niveaux - Un combat sans merci dans les galeries creusées par les combattants - Accélération foudroyante à partir du 7e niveau. 120 F ☐
- Rotor Raiders 9 niveaux - Pac-Man diabolique et en musique. 100 F ☐
- Hen Pecked 6 niveaux - Jusqu'à 10 ans un grand combat de coqs en musique. 100 F ☐

PROGRAMMATION SUR DISQUETTES
Coffret périphérique Texas : origine U.S.A. comprenant le boîtier, le contrôleur et l'unité de disquette .... 5 400 F ☐

LANGAGE PASCAL comprenant :
La carte P. code et les disquettes Pascal :
- USCD
- Compiler
- Assembleur linker
- Éditeur filer .... 3 300 F ☐

LOGICIELS SUR DISQUETTES

Fichiers d'adresses sur disquettes	415 F ☐
Aide à la programmation n° 2	206 F ☐
Aide à la programmation n° 3	206 F ☐
Disquettes électricité	375 F ☐
Résistance des matériaux	375 F ☐
Mathématique	252 F ☐

NOUVEAUX CONTRÔLEURS DE DISQUETTES
enfichables dans la boîte périphérique comptable avec les anciennes unités de disquettes Texas ainsi qu'avec la nouvelle unité double face double densité
L'ensemble .... 3 330 F ☐

UNITÉ DE DISQUETTE INTÉGRÉE
périphérique Slim Line (1/2 hauteur) double face double densité, capacité 360 K avec le nouveau contrôleur de disquettes. Cette taille permet d'intégrer 2 lecteurs dans le compartiment disque de la boîte périphérique.
L'ensemble .... 2 500 F ☐

BON DE COMMANDE
TARIFS FÉVRIER 1985

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
.... Tél. : ....
Code Postal ....
Ville ....

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.

Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.

Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé express pour les logiciels : + 30 F. Se renseigner pour les colis au-dessus de 5 kg ainsi que pour les expéditions à l'étranger.

LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 325.68.88 - Télex : ETRAV 220064 F / 1303 RAC.

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.

Demander la liste des modules de jeux.