



HEBDOLOGICIEL



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

M-1815-79-10F

ISSN-0760-6125

**INCROYABLE :
UN ORDINATEUR
TOMBE AMOUREUX
APRES UNE CUITE
AU CHAMPAGNE !**

Voir page 14.

**L'INFORMATIQUE
POUR TOUS
ET 90.000 DES
120.000 MICROS
POUR THOMSON !
QUI A DIT
XENOPHOBE ?**

La distribution des bons de commande pour les ordinateurs faisant partie du plan "L'Informatique pour tous" vient de se terminer. Les 120.000 micros du plan de Fabius seront français à 98,2 % ! Le Pen est d'accord, voir page 9.

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

KLABOTZ ! KLABOTZ !
Carali est en page 17.

DEULIGNEURS
Les fainéants, page 11.

CINOCHE-TELOCHE
pages 14 et 15.

FORMATION A L'ASSEMBLEUR
Le prof et l'amateur éclairé vous attendent à la page 19.

EUHHHHH = MC 2

Tout est fourni : moniteur, lecteur de disquette, des interfaces comme s'il en pleuvait ... Mais où est le génie ?

Le micro-ordinateur Einstein est apparu sur le marché français voici deux mois et c'est un drôle d'animal : un peu comme si son constructeur (Tatung, un des plus gros distributeurs d'électro-ménager en Grande Bretagne qui détient à lui tout seul plus de 20% des ventes de téléviseurs) avait décidé de prendre le meilleur sur chacune des machines alors en vente. Résultat : un bâtard. Un beau bâtard, certes, mais un bâtard quand même.

LA MENAGERIE

D'emblée, l'Einstein souffre du principal défaut des jeunes ordinateurs : le manque de logiciels. Seuls quelques jeux se battent en duel, comme Chuckie Egg de A'n'F Software, Hunchback ou Shark Hunter, Bezz Off et Backgammon de Electric Software qui s'est contenté d'adapter des logiciels existant déjà sur MSX. En tout, une vingtaine de titres de disponibles. Par contre, il bénéficie d'un énorme avantage : comme il tourne grâce à un processeur Z80A à 4 Mhz, il peut lui être adjoint une carte CP/M, qui fait aussi office de carte 80 colonnes (pendant qu'on y est). Coût de la carte : 800 francs, des clopinettes surtout par rapport à l'unité centrale qui vaut 7990 balles !

LA PEAU DU PHOQUE

Qu'est-ce qui justifie un tel prix ? Une configuration complète, c'est à dire l'unité centrale, un lecteur de disquettes et un moniteur, le tout fourni avec câbles, documentations et manuels en français. Un moniteur monochrome est fourni avec la machine (contrairement à ce que nous avons annoncé dans le comparatif paru dans le numéro 77) ainsi qu'un lecteur de disquettes 3 pouces de technologie Hitachi. Une petite parenthèse à propos du standard 3 pouces. Il a été décidé (par qui ? Où ? Quand ?) que le nouveau standard destiné à remplacer le 5 pouces un quart était le 3 pouces et demi de Sony. Mais où est-il, ce 3 pouces et demi ? A part sur le Macintosh, pour l'instant, nulle part ! Amstrad et Oric, entre autres, utilisent le 3 pouces tout court, ce n'est pas un standard ? Qu'est-ce qui détermine qu'un standard soit plus standard qu'un autre standard : une norme établie par un des constructeurs ou le fait que son

standard soit plus répandu ? Fin de la parenthèse.

LES TENTACULES DE LA PIEUVRE

Une autre cause possible pour ce prix élevé : le nombre de connecteurs. Outre une RS 232 entièrement reconfigurable à partir du basic (vitesse de transmission réglable en émission ET en réception de 75 à 9600 bauds), on trouve un port utilisateur 8 bits, également adressa-

des thermomètres. Côté vidéo, une prise TV et une RVB (péritel, câble fourni) vous permettront de voir ce qu'il y a sur l'écran. Il y a quelque chose sur l'écran ?

LA PERLE DE L'HUITRE

L'Einstein bénéficie de deux systèmes d'exploitation. Ça fait riche, non ? Ne vous réjouissez pas trop vite : seul l'un d'eux est destiné aux disquettes, il s'appelle classiquement DOS et comporte tout ce

tion est modifiable à souhait (visualisation des caractères ASCII, des octets en décimal, en hexa...). On peut passer du DOS au MOS, mais aussi du DOS ou du MOS au basic. Ils ne sont pas ensemble ? Ben, non.

LA QUEUE DU SINGE

Le basic est fourni sur disquette. Avantage : gain de place lorsqu'on travaille en assembleur, sous CP/M ou sous tout autre langage. Désavantage : il faut attendre qu'il se charge à chaque réinitialisation. Un coup d'oeil rapide ? Notre test fou va nous permettre de nous faire une idée.

```
10 A = 2
20 FOR N = 1 TO 20
30 A = SQR(A)
40 NEXT N
50 FOR N = 1 TO 20
60 A = A * 2
70 NEXT N
80 PRINT A
```

Et combien de temps va-t-il falloir à Albert pour nous exécuter ça ? Deux semaines ? Trois jours ? Une après-midi ? Cinq minutes ? Que nenni, mon ami : une seconde et un dixième. C'est plus qu'honorable, puisque le seul micro à aller plus vite est l'Amstrad (0,8 secondes). Et quel résultat cela va-t-il nous donner ? 2 ? 2.00000001 ? 1.99999999 ? Macache bono, my friend : 2.16828. Alors ça, par contre, c'est carrément nul. C'est moins bon que le ZX 81 ! Robe de curé, langue de nonne et deuxième test.

```
10 FOR N = 1 TO 1000
20 REM
30 NEXT
```

Accrochez-vous : une seconde 8 dixièmes. Bravo, c'est très bien. Remplaçons la ligne 20 par :

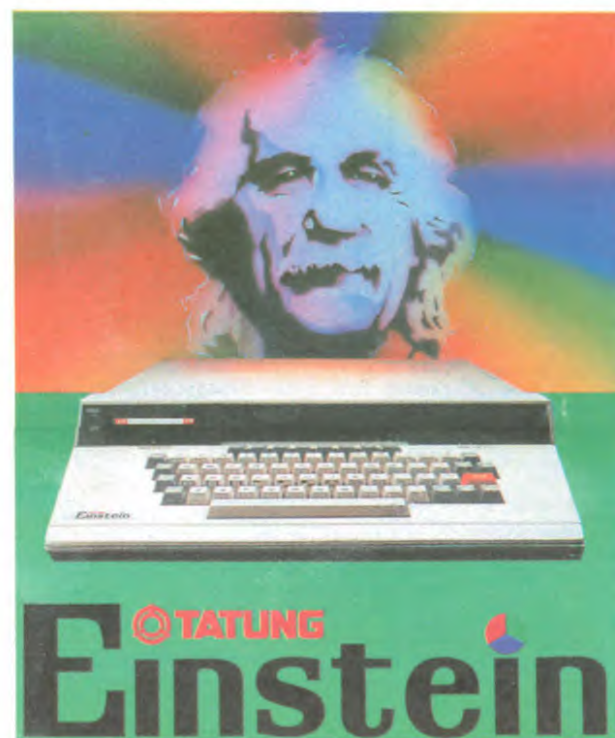
```
20 PRINT N
```

Asseyez-vous : 35 secondes ! Nul ! Pourquoi t'est-ce que ? Parce que l'écran est géré par une mémoire vidéo de 16 Ko séparée. C'est pas une raison, trop lent.

LES PLUMES DU PAON

Regardons un peu l'écran : 16 couleurs sont disponibles pour l'ère

Suite page 16



ble à partir du basic, un bus à 60 broches prévu pour des utilisations ultérieures, un connecteur pour brancher jusqu'à deux lecteurs de disquettes externes, une sortie Centronics pour une imprimante et deux ports joystick. Attention à ces derniers : ils sont aux normes Tatung, ce qui est tout sauf standard. Si vous voulez utiliser vos vieux joysticks Atari, il vous faudra ramer. Ceci dit, un grand nombre d'appareils scientifiques de mesure peuvent y être branchés, comme des cellules photo-électriques ou

qu'on peut attendre d'un DOS. L'autre s'appelle MOS. Traduction : Machine Operating System, c'est un nom comme un autre pour un moniteur. Car c'en est un et très puissant même puisqu'il comprend le calcul des branchements relatifs, la conversion de l'hexadécimal en décimal et réciproquement, les mouvements de blocs de mémoire, le remplissage de zones-mémoire, la lecture et l'écriture directe sur les secteurs de la disquette. Cette dernière option est rarissime dans un moniteur, d'autant que la presenta-

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 . 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.
SHARP PC 1500 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

CRAZY SQUASH

COMMODORE 64

ALORS? IL EST MORT OU IL EST PAS MORT?

édito

C'est une histoire de cornichon qui doit renvoyer des pommes sur des tas de trucs, c'est rapide, joli, les bruits sont rigolos, bref c'est super!

J. Pierre MARQUE

SUITE DU N°78

```

3110 KK=16064:REM *** CERISES ***
3120 FORR=0T062:READE:POKEKK+R,E:NEXT
3130 DATA0,1,80,0,5,64,0,21,64,0,21,0,0
3140 DATA0,0,0,84,0,1,68,0,5,4,0,4,5,0
3150 DATA2,1,64,170,128,64,170,130,160
3160 DATA170,138,168,170,138,168,170
3170 DATA138,168,170,138,168,42,10,168
3180 DATA8,10,168,0,2,160,0,0,128,0,0,0
3190 KK=16128:REM *** BANANE ***
3200 FORR=0T062:READE:POKEKK+R,E:NEXT
3210 DATA0,0,0,80,0,0,84,0,0,36,0,0
3220 DATA0,0,0,42,128,0,42,128,0
3230 DATA8,160,0,10,168,0,2,168,0
3240 DATA2,170,138,0,162,170,0,40,40,0
3250 DATA42,160,0,10,128,0,0,0,0,0,0,0
3260 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3270 KK=16192:REM *** BOUGIE ***
3280 FORR=0T062:READE:POKEKK+R,E:NEXT
3290 DATA0,0,192,0,3,192,0,15,192,0,15
3300 DATA0,0,15,0,0,12,0,0,8,0,0,42
3310 DATA0,0,170,0,0,170,0,0,42,0,0,42
3320 DATA128,0,42,128,0,42,128,0,42
3330 DATA0,4,42,0,17,42,0,17,42,0,21,42
3340 DATA0,5,106,84,1,85,80
3350 KK=16256:REM *** ORANGE ***
3360 FORR=0T062:READE:POKEKK+R,E:NEXT
3370 DATA0,0,64,0,1,80,0,5,0,0,20,0,0
3380 DATA154,0,2,170,128,10,170,160,10
3390 DATA170,160,0,42,170,168
3400 DATA42,170,168,42,170,168
3410 DATA42,170,168,42,170,168
3420 DATA42,170,168,42,170,168
3430 DATA42,170,168,10,170,160,10,170
3440 DATA160,2,166,128,0,154,0,0,0,0
3450 KK=832:REM *** POMME ***
3460 FORR=0T062:READE:POKEKK+R,E:NEXT
3470 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3480 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3490 DATA0,0,64,0,0,128,0,0,128
3500 DATA0,0,128,0,14,56,0,31,252
3510 DATA0,63,254,0,127,255,0,127,255
3520 DATA0,127,255,0,127,255,0,63,254
3530 DATA0,31,252,0,15,248,0,3,224,0
3540 REM *** CORNICHON ***
3550 FORR=896T0935:POKER,0:NEXT
3560 FORR=935T0959:READE:POKER,E:NEXT
3570 FORR=960T01009:POKER,0:NEXT
3580 FORR=1010T01023:READE:POKER,E:NEXT
3590 REM +++ IERE MOITIE +++
3600 DATA56,0,0,92,0,0,247,0,0,191,0,0,
237,0,0,127,0,0,31,0,0,3,0,0
3610 REM +++ 2E MOITIE +++
3620 DATA224,0,0,188,0,0,254,0,0,219,0,

```

```

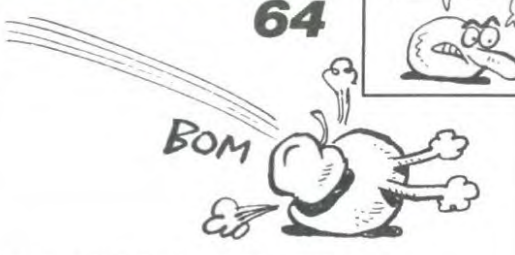
0,254,0
3630 KK=16320:REM *** ARAIGNEE ***
3640 FORR=0T062:READE:POKEKK+R,E:NEXT
3650 DATA0,0,24,48,24,12,96,126,6,65,
255,130,67,255,194,99,189,198,35,60,196
3660 DATA163,126,197,163,60,197,179,189,
205,153,255,153,204,126,51,102,60,102
3670 DATA59,255,220,15,255,240,127,219,
254,79,255,242,216,66,27,48,102,12,96,0
3680 DATA6,120,0,30
3690 RETURN
4000 REM *** PATIENCE! ***
4010 SYS58692:POKE214,5
4020 PRINTTAB(12)"BOUN INSTANT,SVP:"
4040 PRINTTAB(9)"RECHARGEMENT DES DATAS"
4050 PRINTTAB(15)"EN COURS..."
4060 RETURN
4070 REM *** UN PEU DE TOUT ***
4072 POKE2041,14:POKE2042,15:POKE2043,250
4073 POKE2040,13:POKE2044,255:POKEV+7,80
4074 POKE53276,8:POKE53285,5:POKE53286,
7:POKEV+43,7
4075 POKEV+39,10:POKEV+40,5:POKEV+41,
4080 REM *** C'EST LE RESTE ***
4085 POKE,9:POKEC+1,4:SYS58692
4090 POKE54292,242:POKE54290,21:POKE54283,
21:POKE54280,0:POKE54279,0:POKE54284,0
4100 FORR=47T069:POKER+R,160:POKER+R,4
4110 NEXT:POKEV+2,172
4120 FORR=47T0919STEP40:POKER+R,160
4130 POKEB+R,4:POKER+R+22,160
4140 POKEB+R+22,4:NEXT:POKEV+3,190:POKEC+1,
0:POKEV+4,172:POKEV+5,190:POKEK,5
4150 RETURN
5000 REM *** FIORITURES ***
5010 FORR=1T03000:NEXT
5015 SYS58692:POKE53276,31
5020 FORR=0T08STEP2:POKEV+R,100:NEXT
5030 FORR=1T09STEP2:POKEV+R,16*R+60:NEXT
5040 FORR=250T0255:POKE2040+IN,R
5050 IN=IN+1:NEXT:IN=0
5055 POKEV+39,6:POKEV+40,2:POKEV+41,
7:POKEV+42,1:POKEV+43,8:POKEV+44,7
5060 A=1024:B=55296
5070 FORR=0T04:FORT=1T0500:NEXT
5080 POKEV+21,21R:NEXT
5090 POKEV+21,63:POKEK,10
5095 PRINTTAB(7)"BONUS DE 200 POINTS"
:SYS58726
5100 PRINTTAB(15)"SONNECLOCHE"
5110 PRINTTAB(15)"CERISES"
5120 PRINTTAB(15)"BANANE"
5130 PRINTTAB(15)"BOUGIE"

```

```

5140 PRINTTAB(15)"ORANGE"
5150 POKEV+10,248:WW=48:U=1:M=66
5160 POKE29+A+5*W,M
5170 POKE29+B+5*W,5:W=W+8*U
5180 FORR=1T08:WW=WW+U:POKEV+11,WW:NEXT
5185 IFW>=150THENU=-U:M=32
5190 IFW>=1THEN5160
5200 FORR=1T03000:NEXT:POKEK,5
5210 SYS58692:I=31
5220 FORR=4T00STEP-1:FORT=1T0500:NEXT
5230 POKEV+21,I:I=I-21R:NEXT
5240 FORR=1T0500:NEXT:POKEV+21,0
5260 PRINTTAB(10)"POUR JOUER:"
5280 PRINTTAB(10)"INSTRUCTIONS:"
5290 TI$="000000":RETURN
6000 REM *** PRESENTATION ***
6010 POKEC,6:POKEC+1,6:SYS58692
6020 REM
6030 RESTORE:FORR=1T0140
6040 READE:POKEA,160:POKEB+E,6:NEXT
6050 POKEC,0:POKEC+1,0
6060 FORR=1T01000:NEXT
6070 POKE214,16:PRINTTAB(8)
"PAR JEAN-PIERRE MARQUE"
6080 C1=699:FORR=698T0709:POKEB+R,5
6090 POKEB+C1,5:FORT=0T010:NEXT
6100 C1=C1-1:NEXT
6110 FORR=1T02000:NEXT:RETURN
6500 REM *** INSTRUCTIONS ***
6505 GOSUB6000
6510 SYS58692:POKE646,7:GOSUB4070
6520 PRINTTAB(14)"INSTRUCTIONS":
PRINTTAB(14)"-----"
6530 PRINT"VOUS ETES UN CORNICHON
(")
6540 PRINT"MET DEVEZ RENVOYER UNE POMME
(")
6550 PRINT"EN EVITANT
DE VOUS FAIRE DEVORER"
6560 PRINTTAB(15)"PAR
":GOSUB4070
6565 PRINT"POUR VOUS DEPLACER:
"ETM >".
6570 POKEV+21,23:POKEV,248:POKEV+1,
93:POKEV+2,248:POKEV+3,66:POKEV+4,248
6580 POKEV+5,66:POKEV+8,175:POKEV+9,143
6590 PRINTTAB(11)"TAPEZ UNE TOUCHE"
6600 IFPEEK(203)=64THEN6600
6610 POKEV+21,0:SYS58692:GOSUB5260:
GOTO2130

```



ASTROLOGIE

PC 1500

Passionnés de sciences divinatoires, sachez ce que vous réserve les lendemains qui chantent.

Eric BAELEDE



Mode d'emploi : Dans le programme.

```

1:REM ASTROLOGIE 60
2:REM ERIC BAELEDE 70:IF 100*(HR-INT HR)>60GOTO 60
5:TEXT :CSIZE 1: 80:IF 100*(100*HR -INT(100*HR))>60GOTO 60
COLOR 0:DJM M(1),P(J0)
7:INPUT "NOM = " :N$:"Prenom = " :P$:LPRINT "N OM :";N$:LPRINT "Prenom :";P$
10:DEGREE:WAIT 0 :CLS:PRINT "J our :":CURSOR 8:INPUT JR:IF JR<10R JR>31 GOTO 10
20:CLS:PRINT "Mo is :":CURSOR 8:INPUT MS$:MS=VAL MS$:IF MS=0LET A$=MS$:GOSUB "M":MS=A$
30:IF MS<>INT MS OR MS<10R MS>12GOTO 10
40:GOSUB "N"
50:CLS:PRINT "An nee :":CURSOR 8:INPUT AN:IF AN<>INT ANGOTO 50
60:CLS:PRINT "He ure (HH.MMSS):":CURSOR 17:INPUT HR:IF HR<0OR HR>24GOTO

```

```

M$:JR;" ";MS$:AN:LPRINT "A " :HR:LPRINT "TS " :DMS TA:LPRINT "Dec : " :DMS E
165:LPRINT "TSE = " :DMS TS
170:GRAPH :GLCURSOR (107,-107):SORGN
180:CLS:INPUT "He ure avant TSE =":T$:DT=DEG VAL T$:IF T$="*"GOTO 200
190:INPUT "Heure a pres TSE =":T$:DS=DEG T-DT:DD =TS-DT
200:COLOR 2:RESTORE "MM":FOR I=1TO 3:READ A$:210:CLS:PRINT "Ma ison ";A$:INPUT J$:GOSUB "KK":IF J$="RIEN" GOTO 210
220:H$=J$:H=J:CLS:PRINT "Maison ";A$:INPUT J$:GOSUB "KK":IF J$="RIEN" GOTO 220
230:M(I-1)=DD*(J-H)/DS+H:GOSUB "M":A=M(I-1)+

```

```

300:GLCURSOR (70,0) :FOR I=10TO 3 60STEP 10:LINE -(70*COS I,70*SIN I):NEXT I
310:GLCURSOR (50,0) :FOR I=0TO 3 60STEP 10:LINE -(50*COS I,50*SIN I):NEXT I
320:FOR I=0TO 355 STEP 5
330:IF I=INT (1/30)*30LINE (50*SIN I)-(70*COS I,70*SIN I):NEXT I:GOTO 350
340:LINE (50*COS I,50*SIN I)-(55*COS I,55*SIN I):NEXT I
350:I=M(0):O=180-INT (1/30)*30:I=I+O:J=1+180:LINE (50*COS J,50*SIN J)-(50*COS I,50*SIN I)
360:A=INT (M(0)/30)*30+180:C=360:GOSUB "A":TR=A
370:B$="S0":RESTORE B$:C=360:T=N/36525:READ X,Y,Z:A=X
+Y*N+Z*T*T:GOSUB "A":L=A:LS=L
371:READ X,Y,Z:A=X+Y*N+Z*T*T:GOSUB "A":W=A:A=L-W:GOSUB "A":M=A:MS=A:U=M
372:READ X,Y,Z:E1=X-Y*T-T*T*T:EE =E1*180/J
373:U=M+EE*SIN U:IF U<0LET U=U:GOTO 373
374:U=2*ATN (TAN (U/2)*((1+E1)/(1-E1)))
375:A=306+1,233059 6*N:GOSUB "A":B=A:A=115,9+.2 474593*N:GOSUB "A":CC=A:A=222 .1+.858513*N
376:GOSUB "A":D=A:A=199,2-.12161 1*N:GOSUB "A":E=A:A=38,3+.92 31589*N:GOSUB "A":F=A
377:A=256,0-.06244 22*N:GOSUB "A":G=A:A=281,6+.9025161*N:GOSUB "A":H=A:A=7,6-.0830856 *N

```

Suite page 25

Une gigantesque leur blanche éclatée derrière mes yeux, longtemps le bruit de la détonation a résonné dans ma tête. Puis le calme est revenu, plus de sons, plus de lumière, plus de perception, j'avais l'impression de tomber dans un immense cylindre noir, mais sans malaise ni vertige. Combien de temps ma chute a-t-elle duré? Je ne saurais le dire aujourd'hui. Je ne me souviens que de fort peu de détails de ce passage dans ce que l'on appelle ici "l'autre monde", c'est une expérience dont on ne tire pas d'enseignement: tout se passe dans un état comateux proche de l'ivresse alcoolique.

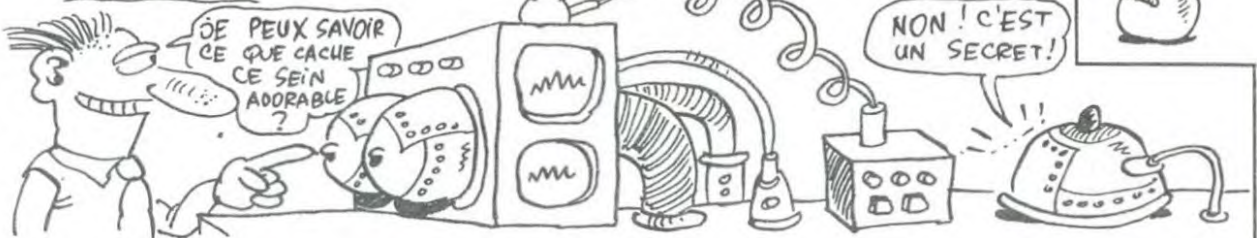
Le souvenir des quelques instants qui ont immédiatement suivi cette descente est, par contre, beaucoup plus précis: je n'avais plus conscience de mon corps (mais avais-je encore un corps?) et le cylindre avait disparu, la luminosité ambiante faisait penser à celle des soirs d'été ou on se demande comment il peut encore faire jour alors que la soirée est si avancée. Il me semble que j'entendais une musique au loin, une mélodie agréable mais ni angélique ni niaise, plutôt du Rock. En tout cas, c'est une guitare électrique qui revenait le plus souvent, peut-être Jimi Hendrix, mais ça je ne peux l'affirmer. C'est là qu'il s'est approché de moi. Une étrange aura multicolore scintillait autour de sa longue toge blanche, ses cheveux longs et sa barbe courte ne pouvaient pas ne pas faire penser au Christ. Et c'est évidemment ce que j'ai pensé quand il s'est approché de moi et qu'il m'a adressé la parole en ces termes: "Gérard, tu sais que c'est interdit. Tu sais que le suicide est un crime et que mon Père ne peut accepter cette renonciation. Comment peux-tu espérer t'asseoir un jour à la droite de Dieu si tu laisses tomber tes épreuves terrestres avant la fin de la première mi-temps". Je me souviens alors de lui avoir répondu: "Vous savez, Seigneur, être assis à droite ou à gauche, par les temps qui courent.... J'ai jeté l'éponge parce justement je fatiguais et j'avais une incommensurable envie de dormir. Faire un hebdoo, c'est pas de la tarte. Je n'aurais jamais dû choisir un parcours pareil pour cette vie. J'ai préféré repartir à zéro avec un nouvel essai". Pas vraiment content, le Seigneur: "Mais, je réve! Non seulement il se prend un handicap pour gagner un maximum de points, mais en plus il se choisit un journal et hebdoo, par-dessus le marché. Et à la première petite fatigue, Mōssieur se tire une balle dans la tête, tranquille. Dodo, je laisse tomber. Mais tu sais que tu vas te retrouver en Enfer, mon petit bonhomme, et vite fait. Et, pour t'apprendre à vivre jusqu'au bout, je te taxe de 20 points sur tes anciennes vies et tu te prends un carton jaune!". Là, j'ai commencé à paniquer: me faire engueuler, d'accord. Perdre 20 points, okay, encore que ça représente la totalité de ma vie sous la révolution française plus celle chez les Aztèques. Mais le carton jaune, dur! J'ai essayé de baratiner: "Non, soyez sympa, Seigneur, pas le carton jaune. Tout, mais pas ça. Je vous promets de m'amender....". Mais, rien à faire, il est resté imperturbable, il a fait appeler Pierre et il s'appropriait à signer les ordres de sanction quand je me suis aperçu que Pierre était en train d'enregistrer mon entrée en Enfer sur un ordinateur! L'air de rien, je me suis approché de la machine et j'ai engagé la conversation avec lui, on a parlé de fichiers, de mémoire de masse et de la lenteur avec laquelle l'ordinateur faisait ses tris alphabétiques: plus d'une heure pour vérifier si un autre Gérard Ceccaldi n'était pas déjà sur les listes! Il a ensuite été très facile de négocier: "J'écris un programme de tri rapide et on laisse tomber le carton jaune!". Jésus a un peu rouspété pour la forme mais, poussé par Pierre, il a très vite accepté de transformer ma peine: "D'accord, je te sauve la mise pour cette fois. Mais tu repars là où tu l'es arrêté, pas question de repos. Je te fais un petit feed-back d'une semaine et tu recommences comme si de rien n'était". J'ai bâclé vite fait un tri et je suis parti sans demander mon reste. Je ne me souviens plus du tout de la suite des événements, je suppose que l'on a effacé ma Ram pour ne pas que je dévoile tout. Ils ont dû oublier un fichier puisque je peux vous raconter tout ça. En tout cas me revoi-là, je ne suis plus mort: à vos claviers, bandes de mous du bout des doigts.

GERARD CECCALDI

EDITEUR MUSICAL

Un tel programme, par ailleurs INDISPENSABLE à tout possesseur de MSX, enchantera vos oreilles et celles de vos voisins.

Philippe PAIR



SUITE DU N°78

```

24400 RESTORE5200:FORI=0T055:READA
S:VPOKEBASE(7)+1600+I,VAL("&H"+A#)
:NEXT
24500 PRINT "DESSIN DES ENVELOP
PES":LOCATE3,2:PRINT"Formes a rech
arger pour renouveler l'eff
et"
24600 LOCATE5,5:PRINTCHR$(200);CHR
$(201);STRING$(3,CHR$(200));" 0,1
,2,3,9":PRINT
24700 PRINT " ;CHR$(200);CHR$(
202);STRING$(3,CHR$(200));" 4,5,6
,F":PRINT
24800 PRINT " ;CHR$(203);CHR$(
204);STRING$(3,CHR$(203));" B":PR
INT
24900 PRINT " ;CHR$(200);CHR$(
205);STRING$(3,CHR$(203));" D"
25000 LOCATE3,13:PRINT"Formes a ef
fet permanent":PRINT
25100 PRINT " ;STRING$(5,CHR$(
201));" S":PRINT
25200 PRINT " ;CHR$(206);CHR$(
205);CHR$(206);CHR$(205);CHR$(206)
;" A":PRINT
25300 PRINT " ;STRING$(5,CHR$(
202));" C":PRINT
25400 PRINT " ;CHR$(205);CHR$(2
06);CHR$(205);CHR$(206);CHR$(205)
;" E"
25500 LOCATE2,23:PRINT"APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE...":FORI=0T0120:NEXT
25600 AS=INKEYS:IFAS=""THENLOCATE2
,23:PRINTSTRING$(27,CHR$(32));:FOR
I=0T090:NEXT:GOTO25500
25700 SCREEN0:COLOR3,1:GOSUB17800:
GOSUB20600:RESTORE3300:MO=NOTMO:GC
TO17100
25900 'DEFINITION D'UNE CHAINE
26000 '*****
26200 GOSUB50800:LOCATE9,19:PRINT"
Nouvelle chaine="," ;C:LOCATEC
,20:INPUTC:RETURN
26400 'PLACEMENT DE LA CHAINE
26500 '*****
26700 MO=-1:VPOKEPS,CA:FORPC=1TOLE
N(C):M=BASE(0)+
L#40+C:CA=VPEEK(P):GOSUB9100:VPOK
EPS,CA:NEXT:RETURN
26900 'INITIALISATION DES NOTES
27000 '*****
27200 REGTORG
27300 FORP=0T015:READM:FORI=0T06:
PP$(P,I)=M:NEXTI,P
27400 RETURN
27600 'REINITIALISATION D'ECRANS
27700 '*****
27900 CLS:COLOR7,4:PRINT" REINITI
ALISATION D'UN OU DE PLUSIEURS",,
,TAB(16);"ECRANS",,STRING$(40,CHR
$(223))
28000 I=E:J=E
28100 LOCATE0,12:INPUT"Premier No
d'ecran a reinitialiser":IFI<OORI
>19THEN28100
28200 LOCATE0,14:INPUT"Dernier No
d'ecran a reinitialiser":J:IFJ<OORJ
>19THEN28200
28300 CLS:LOCATE6,6:PRINT"Vous des
irez reinitialiser",,TAB(13)"les
ecrans":I="I":J:LOCATE4,15:PRINT"
apez C pour confirmer votre choix"
(CHR$(10);CHR$(10));" taper une a
utre touche pour annulation"
28400 AS=INKEYS:IFAS=""THEN28400EL
SEIFAS="C"THENFORP=ITOJ:RG(P,0,0)=
256:NEXT:IFE=>IANDE=CJTHENGOSUB269
00
28500 COLOR3,1:GOSUB17800:GOSUB206
00: Mise en place ecran
28600 RETURN
28800 'CHANGEMENT D'ECRAN 6 sc.
28900 '*****
29100 CLS:COLOR1,7:LOCATE13,10:PRI
NT"RECONSTITUTION...":PAT
IENTEZ UNE SECONDE S.V.P"
29200 GOSUB29700 'Memorisation des
notes
29300 E=VAL(E#):GOSUB33900 'Rappel
des notes
29400 COLOR3,1:GOSUB17800:GOSUB206
00: Mise en place ecran
29500 RETURN
29700 'MEMORISATION DES NOTES 4 s
c
29800 '*****
30000 'registres 0 a 5 (frequences)
30200 FORJ=0T05STEP2:FORI=0T06:S=V
AL("&H"+PP$(INT(J/2),I)):IFS=OTHEN
33600ELSERG(E,J,I)=SMOD256:RG(E,J
+1,I)=SV256
30300 NEXTI,J
30500 'registre 6 (periode de brui
t)
30700 FORI=0T06:S=VAL("&H"+PP$(14
,I)):IFS=OANDINSTR(PP$(14,I),"*")>
0THENRG(E,6,I)=257:NEXTELSERG(E,6,I
):S:NEXT
30900 'registre 7 (mixage)
31100 FORI=0T06:AS=LEFT$(PP$(5,I),
1)+LEFT$(PP$(4,I),1)+LEFT$(PP$(3,I
),1)+RIGHT$(PP$(5,I),1)+RIGHT$(PP$(
4,I),1)+RIGHT$(PP$(3,I),1)+"10"
31200 IFINSTR(AS,"*")>0THENRG(E,7,
I)=257:GOTO31400
31300 RG(E,7,I)=0:FORJ=0T07:RG(E,7
,I)=RG(E,7,I)+VAL(MID$(AS,J+1,I))*
2:J:NEXT:RG(E,7,I)=RG(E,7,I)XOR255
31400 NEXT
31600 'registres 8 a 10 (amplitude
, mode)
31800 FORJ=0T10:FORI=0T06:S=VAL("&
&H"+PP$(J+1,I))+VAL(PP$(J-2,I))*2"
4:IFINSTR(PP$(J+1,I)+PP$(J-2,I),*
")>0THENS=257
31900 RG(E,J,I)=S:NEXTI,J
32100 'registres 11 et 12 (periode
d'enveloppe)
32300 FORI=0T06:IFINSTR(PP$(12,I),
"*")>0THENRG(E,11,I)=VAL("&H"+RIGH
T$(PP$(12,I),2)):RG(E,12,I)=VAL("&
H"+LEFT$(PP$(12,I),2)):NEXTELSE(RG
(E,11,I)=257:RG(E,12,I)=257:NEXT
32500 'registre 13 (forme envelopp
e)
32700 FORI=0T06:IFINSTR(PP$(13,I),
"*")>0THENRG(E,13,I)=VAL("&H"+PP$(
13,I)):NEXTELSE(RG(E,13,I)=257:NEXT
32900 'temps
33100 FORI=0T06:J=VAL("&H"+PP$(15,
I)):RG(E,14,I)=J:NEXT
33200 RETURN
33400 'controle chargement frequen
ce
33600 IFINSTR(PP$(INT(J/2),I),"*")
>0THENRG(E,J,I)=257:RG(E,J+1,I)=25
7
33700 GOTO30300
33900 'RAPPEL DES NOTES
34000 '*****
34200 IFRG(E,0,0)=256THENRETURN'on
controle si le tableau a deja ete
utilise.
34400 'frequences (registre 0 | 5)
34600 FORJ=0T05STEP2:FORI=0T06:AS=
HEX$(RG(E,J,I)):IFLEN(AS)<2THENAS=
"0"+ELSEIFLEN(AS)=3THENPP$(INT(J
/2),I)="*":GOTO34800
34700 PP$(INT(J/2),I)=HEX$(RG(E,J
+1,I))+AS
34800 NEXTI,J
35000 'mixages (tonalites,bruits)
reg 7
35200 'attention ordre inverse des
voix
35300 FORI=0T06:AS=BIN$(RG(E,7,I)X
OR255)
35400 IFLEN(AS)<8THENAS="0"+AS:GOT
O35400
35500 IFLEN(AS)=9THENAS="*****"
35600 FORJ=3T05:PP$(J,I)=MID$(AS,J
+3,I)+"MID$(AS,J,1):NEXTJ,I
35800 'mode et amplitude (registre
s 8 a 10)
36000 FORI=0T06:FORJ=6T08:AS=HEX$(
RG(E,J+2,I)\16):IFLEN(AS)=2THENPP$(
J,I)="*":PP$(J+3,I)="*":GOTO36200
36100 PP$(J,I)=AS:HEX$(RG(E,J+2
,I)MOD16):IFLEN(AS)=3THENPP$(J+3,I
)="*":ELSEPP$(J+3,I)=AS
36200 NEXTJ,I
36400 'periode d'enveloppe (regitr
e 11 et 12)
36600 FORI=0T06:AS=HEX$(RG(E,12,I)
):MS=HEX$(RG(E,11,I)):IFLEN(AS)<2T
HENAS="0"+AS
36700 IFLEN(MS)<2THENMS="0"+MS
36800 IFLEN(MS)=3THENMS="***":AS=
"
36900 PP$(12,I)=AS+MS:NEXT
37100 'forme d'enveloppe (registre
13)
37300 FORI=0T06:AS=HEX$(RG(E,13,I)
):IFLEN(AS)=3THENAS="*
37400 PP$(13,I)=AS:NEXT
37600 'periode de bruit (registre
6)
37800 FORI=0T06:AS=HEX$(RG(E,6,I))
37900 IFLEN(AS)<2THENAS="0"+AS
38000 IFLEN(AS)=3THENAS="*"
38100 PP$(14,I)=AS
38200 NEXT
38400 'temps
38600 FORI=0T06:AS=HEX$(RG(E,14,I)
)
38700 IFLEN(AS)<4THENAS="0"+AS:GOT
O38700
38800 PP$(15,I)=AS:NEXT
38900 RETURN
39100 '*****
39200 ' *
39300 ' * FICHIERS *
39400 ' * *
39500 '*****
39800 'ECRITURE SUR FICHIERS
39900 '*****
40100 CLS:COLOR1,2:PRINTSPC(8)"ECR
ITURE DES RESULTATS",,,"
Appuyer sur:
pour:"
40200 PRINT " E --> resultats s
ur Ecran",,
40300 PRINT " I --> resultats s
ur Imprimante",,
40400 PRINT " C --> sauvegarde
sur Casette",,
40500 PRINT " A --> sauvegarde
sur Autre fichier",,
40600 PRINT " Une autre touche
--> annulation"
40700 GOSUB29700'memorisation tabl
eau en cours
40800 AS=INKEYS:IFAS=""THEN40800
40900 ONINSTR("EICA,AS)GOSUB41200
,42400,43700,44100
41000 COLOR3,1:GOSUB17800:GOSUB206
00:RETURN
41100
41200 'travail sur ecran
41300
41400 M#="
Registre ## --> #
## = & HEXA"
41500 FORP=0T019:IFRG(P,0,0)=256TH
EN42200
41600 FORJ=0T06:CLS:PRINTSPC(9)"TA
BLEAU":PI="
NOTE":J+1,,,"FO
RI=0T013:IFRG(P,I,J)=257THEN41900
41700 AS=HEX$(RG(P,I,J)):IFLEN(AS)
<2THENAS="0"+AS
41800 PRINTUSINGM;I,RG(P,I,J),AS
41900 NEXT:PRINT,,, " Temporisati
on":RG(P,14,J):"soixantiemes de se
c."
42000 PRINT,,,SPC(7)"E pour reto
ur a l'editeur",,SPC(7)"autre tou
che pour la suite"
42100 AS=INKEYS:IFAS=""THEN42100EL
SEIFAS="E"THENRETURNELSENEXT
42200 NEXTP:RETURN
42400 'travail sur imprimante
42600 'SUPPRIMER LES LPRINTCHR$(X)
" SI AUTRE QU'EPSON OU STAR
42700 CLS:LOCATE9,10:PRINT"IMPRES
SION EN COURS...":TAB(9)"CTRL-STO
P POUR ARRETER":LPRINTCHR$(27)+"7"
+CHR$(4)"police de caracteres fran
caise
42800 M#=" Registre ## --> ###
=& HEXA "
42900 FORP=0T019:IFRG(P,0,0)=256TH
ENNEXT:RETURN
43000 FORJ=0T06:LPRINTTAB(3)"TABLE
AU":PI="
NOTE":J+1
43100 FORI=0T013:IFRG(P,I,J)=257TH
EN43400
43200 AS=HEX$(RG(P,I,J)):IFLEN(AS)
<2THENAS="0"+AS
43300 LPRINTUSINGM;I,RG(P,I,J),AS
43400 NEXTI:LPRINT"PRINT" Tem
porisation":RG(P,14,J):" 60mes
":LPRINT:NEXTJ:NEXTP:LPRINT
43500 RETURN
43700 'travail sur cassette
43900 GOSUB46700:IFAS="A"THENRETUR
NELSE44500
44100 'autres fichiers
44300 CLS:PRINT" AUTRES DISPOSIT
IFS D'ENTREE-SORTIE"
44400 LOCATE2,10:PRINT" Tapez le no
m du dispositif (RS232;...":LOCAT
E7,13:INPUTM:IFRIGHT$(M,1)<:"T
HENM=M#+"
44500 OPENM#FOROUTPUTAS1:CLS:LOCAT
E12,5:PRINT"TRAVAIL EN COURS...":L
OCATE11,18:PRINT"FCNT-STOP POUR AR
RETER"
44600 FORP=0T019:LOCATE18,11:PRINT
"ECRAN":IFIRG(P,0,0)=256THEN44800
ELSEPRINT#1,P
44700 FORJ=0T06:FORI=0T014:PRINT#1
,RG(P,I,J):NEXTI,J
44800 NEXT:PRINT#1,CHR$(26):CLOSE:
RETURN
44900 IFLEFT$(M,4)="CAS":THENCLS:
LOCATE7,10:PRINT"TRAVAIL EFFECTUE"
:BEEP:FORI=1T0900:NEXT
45000 RETURN
45200 'LECTURES DE DONNEES A PARTI
R I/O
45300 '*****
45500 CLS:PRINT" LECTURE
DE DONNEES":LOCATE4,9:PRINT"C -->
a partir cassette",, " A --> a
partir d'un autre dispositif",,
" autre touche --> annulation"
45600 AS=INKEYS:IFAS=""THEN45600
45700 IFAS="C"THENGOSUB46700ELSEIF
AS="A"THEN46000ELSE41000
45800 M#="CAS:"
45900 IFAS=""THEN41000ELSE46200
46000 CLS:PRINT" AUTRES DISPOSIT
IFS D'ENTREE-SORTIE"
46100 PRINT" Tapez le nom du dispo
sitif (RS232;...":INPUT"
":M#="IFRIGHT$(M,1)<:"THENM=M#+"
:"
46200 CLS:LOCATE11,7:PRINT"TRAVAIL
EN COURS...":LOCATE10,18:PRINT"CT
RL-STOP POUR ARRETER":OPENM#FORINP
UTAS1
46300 INPUT#1,P:IFEOF(1)THENCLOSE:
GOTO29300ELSELOCATE16,12:PRINT"ECR
AN":IF
46400 FORJ=0T06:FORI=0T014:INPUT#1
,RG(P,I,J):NEXTI,J:IFEOF(1)THENCLO
SE:GOTO29300
46500 GOTO46300
46700 'ROUTINE MISE EN PLACE CASS
46800 '*****
47000 MOTORON:CLS:LOCATE2,11:PRINT
"REBOBINEZ VOTRE CASSETTE JUSQU'A
LA",,," POSITION DESIREE PUIS TAP
EZ SUR RETURN"
47100 AS=INKEYS:IFAS<CHR$(13)THEN
47100
47200 MOTOROFF:CLS:LOCATE4,9:PRINT
"APPUYEZ SUR LA TOUCHE VOULUE DU",
,, " MAGNETOPHONE PUIS TAPÉZ SUR
RETURN"
47300 LOCATE10,20:PRINT" TAPER A PO
UR ANNULER":LOCATE8,22:PRINT"LES O
PERATIONS PRECEDENTES"
47400 AS=INKEYS:IFAS<"A"ANDAS<CHR
$(13)THEN47400
47500 M#="CAS":RETURN
47700 'ECOUTER LES SONS
47800 '*****
48000 GOSUB50800
48100 LOCATE6,19:PRINT"premier ecr
an a jouer "":PR:STRING$(4,CHR$(29
)):INPUTAS:PR:VAL(AS):IFDR<OORDR
>19THEN48100
48200 LOCATE6,21:PRINT"dernier ecr
an a jouer "":DR:STRING$(4,CHR$(29
)):INPUTAS:DR=VAL(AS):IFDR<OORDR
>19THEN48200
48300 GOSUB50800:PRINT" appuy
er sur A pour Arreter"
48400 FORS=PTODR
48500 FORJ=0T06:TIME=0:FORI=0T013:
P=RG(S,I,J):IFP<>257THENSOUNDI,P
48600 NEXT
48700 I=RG(S,14,J):IFI<OTHENI=I+65
535:
48800 TIME=TIME+I/6 'rattrapage du
decalage horaire!
48900 LOCATE9,21:PRINT"ecran":SI"
note":J+1
49000 AS=INKEYS:IFAS="A"THEN49400
49100 LOCATE15,23:PRINT"TEMPS "IH
EXE(TIME):"
49200 IFTIME<ITHEN49000
49300 NEXTJ,S
49400 FORI=0T013:SOUNDI,0:NEXT
49500 GOSUB50800:PRINTX#S:RETURN
49700 'TRAITEMENT DES ERREURS
49800 '*****
50000 RESTORE3300:CLOSE
50100 IF ERR=5ANDERR<48500THENRESU
MENEUT
50200 IF ERR <> 19 AND ERR < 52 TH
EN ON ERRORGOTO:ERRORR
50300 CLS:COLOR4,15:LOCATE11,8
50400 PRINT"ERREUR SUR FICHER"
50500 LOCATE2,20:PRINT"appuyer sur
une touche pour continuer"
50600 AS=INKEYS:IFAS=""THEN50600EL
SECOLOR3,1:RESUME7100
50800 'EFFACEMENT PARTIEL DU TABLE
AU
50900 '*****
51100 LOCATE0,19:PRINTSTRING$(240,
CHR$(32)):LOCATE0,19:RETURN
51300 'FIN DU TRAVAIL
51400 '*****
51600 CLS:COLOR 15,4,4
51700 LOCATE13,7:PRINT"FIN DU TRAV
AIL":LOCATE0,12:PRINT"APPUYEZ SUR
C POUR CONFIRMER VOTRE CHOIX",,
," APPUYEZ UNE AUTRE TOUCHE POUR AN
NULATION"
51800 AS=INKEYS:IFAS=""THEN51800
51900 IFAS<"C"THENCOLOR3,1:GOSUB1
7800:GOSUB20600:RETURN
52000 CLS:WIDTH39:POKE&HF3B,24:DE
FUSR=&H3E:I=USR(0):KEYON

```



THOMSON T07, T07 70.

Suite de la page 2

```

3850 IF R#CHR$(30) THEN 240
3855 IF R#CHR$(11) AND CSRLIN>0 THEN LO
CATE POS,CSRLIN-1
3860 PRINT R#;
3870 GOTO 3830
3899 '-----
3900 ' SAUVEGARDE D'UNE IMAGE
3901 '-----
3910 INPUT "Nom de l'image :";N#;
3920 IF N#="" THEN 240
3930 PRINT "MAGNETO SUR ENREG. PUIS 'EN
TREE":R#="INPUT$(1)
3940 IF R#CHR$(30) THEN 240
3945 PRINT:PRINT
3950 POKE &HE7C3,1
3960 SAVEN N#,&H4000,&H5F40,&H0000
3980 POKE &HE7C3,0:SAVEN N#,&H4000,&H5F
40,&H0000
3990 PRINT "MAGNETO SUR 'STOP' PUIS 'ENT
REE":R#="INPUT$(1):GOTO 240
3999 '-----
4000 ' RECUPERATION D'UNE IMAGE
4001 '-----

```

```

4010 INPUT "Nom de l'image :";N#;
4030 PRINT "MAGNETO SUR PLAY PUIS 'ENTR
EE":R#="INPUT$(1)
4040 IF R#CHR$(30) THEN 240
4050 PRINT:PRINT
4055 POKE &HE7C3,1
4060 LOADM N#
4080 POKE &HE7C3,0:LOADM N#
4090 PRINT "MAGNETO SUR 'STOP' PUIS 'ENT
REE":R#="INPUT$(1):GOTO 240
4099 '-----
4100 ' EFFACEMENT DE L'ECRAN
4110 '-----
4120 INPUT "ÊTES-VOUS SUR ?!! (<n):";R#;
4130 IF R#="N" THEN GOTO 240
4140 IF R#<"O" THEN PLAY "DOMISOSOMIDO"
:GOTO 4120
4150 GOTO100
4160 RETURN
4199 '-----
4200 ' POSITIONNEMENT DU POINT
4210 '-----
4220 PRINT "Positionnement (R)elatif ou
(A)bsolu :";R#="INPUT$(1)
4225 PRINT
4230 IF R#<"A" AND R#<"R" THEN PLAY "A
101DOSI#DOSI#DOSI#":GOTO4220
4240 IF R#="R" THEN 4280
4250 INPUT "Position x,y :";X,Y
4260 IF X>319 OR X<0 OR Y>199 OR Y<0 THE
N PLAY "A10SDOSI#DODOSI#SI#":GOTO 4250
ELSE PSET(X2,Y2),P:X2=X:Y2=Y:P=POINT(X2,
Y2):PSET(X2,Y2),CP
4270 GOTO 240
4280 INPUT "Increments x,y :";X,Y
4290 IF X+X2<0 OR X+X2>320 OR Y+Y2<0 OR
Y+Y2>200 THEN PLAY "A101D002D003D004D005
D0SI#":GOTO4280
4295 PSET(X2,Y2),P
4300 X2=X+X:Y2=Y+Y:P=POINT(X2,Y2):PSET
(X2,Y2),CP:PRINT:GOTO240
4999 '-----
5000 ' CALCUL DES DEPLACEMENTS
5001 '-----
5005 Y2=Y2-1ANDY2>0:RETURN
5010 Y2=Y2-1ANDY2>0:X2=X2+1ANDX2<319:RET
URN
5020 X2=X2+1ANDX2<319:RETURN
5030 X2=X2+1ANDX2<319:Y2=Y2+1ANDY2<199:R
ETURN
5040 Y2=Y2+1ANDY2<199:RETURN
5050 X2=X2+1ANDX2>0:Y2=Y2+1ANDY2<199:RET
URN
5060 X2=X2-1ANDX2>0:RETURN
5070 X2=X2-1ANDX2>0:Y2=Y2-1ANDY2>0:RETUR
N
9997 '-----
9998 ' GESTION DES ERREURS
9999 '-----
10000 PRINT "ERREUR N.":ERR:" A LA LIGN
E :":ERL:PLAY"A101LSDOSI#SOFAMIREDO":R
#="INPUT$(1):RESUME 250

```

JEU

A	A	A	A	A	A	A	A
A	A	A	A	A	A	A	A
A	A	A	A	A	A	A	A
A	A	A	A	R	A	A	A
A	A	A	A	A	A	A	A

RAYEZ DANS CETTE GRILLE TOUTES LES VOYELLES, ET VOUS DÉCOUVRIREZ UNE CONSONNE.

R : NO1L705

LA VIE C'EST
COMME LE WHISKY:
PLUS ON EN CONSOMME
PLUS ON VIEILLIT

Eh oui, encore ces maudits extra-terrestres, on n'a plus le temps de se reposer. Vous savez ce qui vous reste à faire.

David JRIKCYK.



DAVID JRIKCYK
LIVRANT SON JEU
À HEBDOGICIEL

```

18 CLS "GBB"
19 CALL COLOR("0CB")
20 LOCATE (5,7)
21 PRINT "Voulez-vous des explications"
22 LOCATE (10,14)
23 PRINT "sur EXELSTAR"
24 LOCATE (20,3)
25 PRINT "(O=NON 1=OUI)"
26 CALL KEY1(D1,D2)
27 IF D1=48 THEN 65
28 IF D1=49 THEN 29 ELSE 26
29 CLS:CALL COLOR("0YB")
30 LOCATE (2,1)
31 PRINT "EXELSTAR se joue "CHR$(2)&" 1 ou 2 joueurs."
32 PRINT "Si vous "CHR$(18)&"tes seul "CHR$(2)&"
  Jouer, vous devrez"
33 PRINT "utiliser la manette avec les touches"
34 PRINT "orange.Si vous "CHR$(18)&"tes 2 joueurs, le"
35 PRINT "premier joueur prendra la manette avec"
36 PRINT "les touches orange et le deuxi"
  CHR$(16)&"me,"
37 PRINT "joueur prendra la manette avec les
  touches blanche."
38 PRINT:PRINT "Le vaisseau se d"CHR$(17)&"place de
  droite "CHR$(2)&"
39 PRINT "gauche.Pour tirer, appuyez sur les
  grosses touches."
40 PAUSE 35:CLS
41 CALL COLOR("0CB")
42 LOCATE (2,1)
43 PRINT "EXELSTAR est un jeu qui consiste "CHR$(2)
  PRINT CHR$(17)&"tablir le meilleur score possible."
44 PRINT "Vous "CHR$(18)&"tes aux commandes d'un
  vaisseau rouge,"
45 PRINT " avec lequel vous abattrez les"
46 PRINT "vaisseaux ennemis qui sont sans piti"CHR$
  (17)&"s."
47 PRINT:PRINT "Ti va vous falloir "CHR$(18)&"tre att
  entif "CHR$(2)&" votre"
48 PRINT "fuel, vos munitions et vos vies."
49 PRINT "Mais ne vous inqui"CHR$(17)&"tez pas car
  certains"
50 PRINT "vaisseaux vous renouvelleront le fuel etes
  munitions."
51 PRINT "En ce qui concerne vos vies, elles se
  renouvelleront tout les";
52 PRINT " 500 points."
53 PAUSE 40:CLS
54 CALL COLOR("0GB")
55 LOCATE (2,1)
56 LOCATE (2,1)
57 PRINT "Au commencement du JEU, vous poss"CHR$(17)&"
  dez :
58 PRINT:PRINT " 100 unit"CHR$(17)&"s de fuel."
59 PRINT " 66 tirs ":PRINT " 4 vaisseaux."
60 PAUSE 10:CLS
61 CALL COLOR("0RB")
62 LOCATE (10,10)
63 PRINT "BONNE CHANCE..."
64 PAUSE 4
65 CLS:CALL COLOR("0MB")
66 LOCATE (10,4)
67 PRINT "CHARGEZ LE PROGRAMME PRINCIPAL."
73 CALL CHAR(1,"01010101030603018383")
74 CALL CHAR(2,"80808080C060C080C1C1")
75 CALL CHAR(3,"97979797F0F0F0F0F0F0")
76 CALL CHAR(4,"E9F9F9F9D0D0D0D0D0D0")
77 !..... VAIS. VERT
78 CALL CHAR(5,"030303F7FAA3F2F4040")
79 CALL CHAR(6,"C0C0F0CFE55FCF40202")
80 !..... VAIS. MAUVE
81 CALL CHAR(7,"1F376BDDFF7E3E3F7CF8")
82 CALL CHAR(8,"FBECDEB8FF7E7CF3E1F")
83 !..... VAIS. CYAN
84 CALL CHAR(9,"0F13033F6A8BAFF0407")
85 CALL CHAR(10,"F0C8C0FC56055FF20E0")
86 !..... PT. EXP.
87 CALL CHAR(11,"84720D7A051FE51DC224")
88 CALL CHAR(12,"264059A680EAB2404611")
89 !..... UN. MUNIT.
90 CALL CHAR(13,"0018183C7E7E3C181800")
91 !..... VAIS. BLEU
92 CALL CHAR(14,"00001C020101079AE381")
93 CALL CHAR(15,"00003B408080E059C781")
94 !..... VAIS. SUP.
95 CALL CHAR(16,"08081C0849495D684941")
96 !..... VAIS. JAUNE
97 CALL CHAR(17,"FF7F350F0F0702030100")
98 CALL CHAR(18,"FFFEACFOF0E040C08000")
99 !..... GR. EXP.
100 CALL CHAR(19,"0628002647B10680C144")
101 CALL CHAR(20,"040802036F0080050C3")
102 CALL CHAR(21,"707FC0ED08002C080003")
103 CALL CHAR(22,"0B00AC04008570600E0B")
104 !..... VAIS. BLANC
105 CALL CHAR(23,"0001021F3FA3F070000")
106 CALL CHAR(24,"008040FBFC57FCE00000")
10 CLS "CBB"
11 VA1$=CHR$(1)CHR$(2)
12 VA2$=CHR$(3)CHR$(4)
13 EN$=CHR$(5)CHR$(6)
14 CI$=CHR$(7)CHR$(8)
15 MU$=CHR$(9)CHR$(10)
16 EX$=CHR$(11)CHR$(12)
17 EX1$=CHR$(13)CHR$(14)
18 EX2$=CHR$(15)CHR$(16)
19 EN1$=CHR$(17)CHR$(18)
20 FO$=CHR$(19)CHR$(20)
21 FO1$=CHR$(21)CHR$(22)
22 LA1$="0D9B16C301E72C8BB4CBCEBD708BA6F3A20D41AA
  F68DB46407AFDAE3CEAA1E"
23 LA2$="AA6AB7BE4A7C8B6ADC6037C9E04BE874118508C0430
  2FE"
24 EXP1$="0BA02163031B18008D1E139840073A108100F0301E8
  1080480478F084420020570"
25 EXP2$="CEBD02110840704E118840043CE0010F78C00316E08
  0052C20010948800214A000"
26 EXP3$="05284081FF"
27 PH$="0E683FC7031EF040043CE0010F78C00216B040042C6E0
  10F5840031AD08006FE"
28 TOUC$="0D7CFA1296602FC"
29 LA$=LA1$LA2$
30 EXP$=EXP1$EXP2$EXP3$
31 RANDOMIZE
32 CALL COLOR("0YLF")
33 LOCATE (2,12):PRINT "*****"
34 LOCATE (3,8):PRINT "*****EXXELLSSTTAARR*****"
35 LOCATE (4,12):PRINT "*****"

```

```

36 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (6,2):PRINT VA1$:LOCATE (7,2):PRINT
  VA2$
37 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (9,2):PRINT EN$
38 CALL COLOR("1MB"):LOCATE (11,2):PRINT CI$
39 CALL COLOR("1CB"):LOCATE (13,2):PRINT MU$
40 CALL COLOR("1RY"):LOCATE (7,23):PRINT CHR$(13)
41 CALL COLOR("1bB"):LOCATE (15,2):PRINT EN1$
42 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (17,2):PRINT FO$
43 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (19,2):PRINT FO1$
44 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (7,5):PRINT "VOTRE VAISSEAU"
45 LOCATE (9,5):PRINT " = 10 POINTS"
46 LOCATE (11,5):PRINT " = 40 POINTS + 20 UNITES DE FUEL"
47 LOCATE (13,5):PRINT " = 50 POINTS + 1 UNITE DE MUNITIONS"
48 LOCATE (7,25):PRINT " = 2 TIRS"
49 LOCATE (15,5):PRINT " = 60 POINTS"
50 LOCATE (17,5):PRINT " = 100 POINTS"
51 LOCATE (19,5):PRINT " = 200 POINTS"
52 CALL COLOR("0CB")
53 LOCATE (22,3):PRINT "1 ou 2 JOUEURS ? "
54 CALL KEY1(D1,D2)
55 IF D1=49 THEN 58
56 IF D1=50 THEN 57 ELSE 54
57 JOU=2:GOTO 59
58 JOU=1
59 IF JOU=2 THEN 53
60 IF JOU=1 THEN 62
61 SC(2)=0:FU(2)=100:MU(2)=2:BA(2)=39:COU(2)=66:VA(2)=3:SC1(2)=
  500:JOU2=1
62 SC(1)=0:FU(1)=100:MU(1)=2:BA(1)=39:COU(1)=66:VA(1)=3:SC1(1)=
  500:JOU1=1:A=1
63 CLS:CALL HROFF("B",6,15)
64 IF JOU=1 THEN 215 ELSE 213
65 FU(A)=FU(A)-1:CALL COLOR("0WB"):LOCATE (1,22):PRINT FU(A)
66 IF FU(A)=0 THEN 233
67 CALL COLOR("0BB")
68 LOCATE (21,2):PRINT "
  "
69 LOCATE (22,2):PRINT "
  "
70 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (21,8):PRINT VA1$:LOCATE (22,8):PRINT
  VA2$
71 IF SC1(A)=SC(A)THEN GOSUB 229
72 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (5,C-1):PRINT " ":LOCATE (5,C):PRINT
  EN$
73 D=INTRND(16)
74 IF D=5 OR D=15 THEN GOSUB 114
75 C=C+1:IF C=40 THEN 76 ELSE 77
76 C=2:LOCATE (5,39):PRINT " "
77 LOCATE (5,E+2):PRINT " ":LOCATE (5,E):PRINT EN$
78 IF D=6 OR D=14 THEN GOSUB 117
79 E=E-1:IF E=0 THEN 80 ELSE 81
80 E=38:LOCATE (5,1):PRINT " "
81 F=INTRND(90)
82 IF F=60 OR F=20 THEN GOSUB 142
83 IF F=3 OR F=90 THEN GOSUB 146
84 IF F=50 OR F=87 THEN GOSUB 150
85 IF F<5 OR F=86 OR F=50 THEN GOSUB 154
86 IF F=80 OR F<4 THEN GOSUB 158
87 IF I>1 THEN GOSUB 120
88 IF J>1 THEN GOSUB 124
89 IF H>1 THEN GOSUB 128
90 IF G>1 THEN GOSUB 132
91 IF G1>1 THEN GOSUB 137
92 CALL KEY2(Y(2),Z)
93 CALL KEY1(Y(1),Z)
94 IF Y(A)=32 THEN 101
95 IF Y(A)=131 OR Y(A)=84 OR Y(A)=60 THEN 97
96 IF Y(A)=129 OR Y(A)=79 OR Y(A)=72 THEN 98 ELSE 70
97 B=B-2:IF B<2 THEN 99 ELSE 65
98 B=B+2:IF B>38 THEN 100 ELSE 65
99 B=2:GOTO 70
100 B=38:GOTO 70
101 B1=B*B:CALL SPEECH("L","LA$")
102 CALL LINE("Y",B1,149,B1,0):CALL LINE("B",B1,149,B1,0)
103 IF B=C-1 THEN GOSUB 162
104 IF B=E+1 THEN GOSUB 166
105 IF B=H THEN GOSUB 170
106 IF B=I THEN GOSUB 174
107 IF B=J THEN GOSUB 178
108 IF B=G THEN GOSUB 184
109 IF B=1 THEN GOSUB 188
110 MU(A)=MU(A)-1:IF MU(A)=0 THEN 111 ELSE 113
111 CALL COLOR("0bb"):LOCATE (2,BAL(A)):PRINT " "
112 MU(A)=2:BA(A)=BAL(A)-1
113 IF BAL(A)=6 THEN 233 ELSE 67
114 C1=C*B:CALL SPEECH("L","LPH$")
115 CALL LINE("R",C1,0,C1,149):CALL LINE("B",C1,0,C1,149)
116 IF C=B THEN 192 ELSE RETURN
117 E1=E*B:CALL SPEECH("L","LPH$")
118 CALL LINE("R",E1,0,E1,149):CALL LINE("B",E1,0,E1,149)
119 IF E=B THEN 192 ELSE RETURN
120 K=INTRND(7):IF K=3 THEN 121 ELSE RETURN
121 K1=I*B:CALL SPEECH("L","LPH$")
122 CALL LINE("B",K1,0,K1,149):CALL LINE("B",K1,0,K1,149)
123 IF I=B THEN 192 ELSE RETURN
124 L1=I*B:CALL SPEECH("L","LPH$")
125 L1=J*B:CALL SPEECH("L","LPH$")
126 CALL LINE("C",L1,0,L1,149):CALL LINE("B",L1,0,L1,149)
127 IF J=B THEN 192 ELSE RETURN
128 M=INTRND(4):IF M=2 THEN 129 ELSE RETURN
129 M1=H*B:CALL SPEECH("L","LPH$")
130 CALL LINE("C",M1,0,M1,149):CALL LINE("B",M1,0,M1,149)
131 IF H=B THEN 192 ELSE RETURN
132 N=INTRND(3):IF N=2 THEN 133 ELSE RETURN
133 O=INTRND(19):O1=O*2:P1=G*B:P2=O1*B
134 CALL SPEECH("L","LPH$")
135 CALL LINE("M",P1,0,P2,149):CALL LINE("B",P1,0,P2,149)
136 IF O1=B THEN 192 ELSE RETURN
137 Q=INTRND(2):IF Q=2 THEN 138 ELSE RETURN
138 R=INTRND(19):R1=R*2:S1=G1*B:S2=R1*B
139 CALL SPEECH("L","LPH$")
140 CALL LINE("W",S1,0,S2,149):CALL LINE("B",S1,0,S2,149)
141 IF R1=B THEN 192 ELSE RETURN
142 IF FOU<>1 THEN RETURN
143 G=INTRND(19):G=G*2:FOU=0
144 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (3,G):PRINT FO$
145 RETURN
146 IF FOU1<>1 THEN RETURN
147 G1=INTRND(19):G1=G1*2:FOU1=0
148 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (3,G1):
  PRINT FO1$
149 RETURN
150 IF EN1<>1 THEN RETURN
151 H=INTRND(19):H=H*2:EN1=0
152 CALL COLOR("1bB"):LOCATE (4,H):
  PRINT EN1$
153 RETURN
154 IF CI<>1 THEN RETURN
155 I=INTRND(19):I=I*2:CI=0
156 CALL COLOR("1MB"):LOCATE (4,I):PRINT CI$

```

```

157 RETURN
158 IF MU1<>1 OR BAL(A)=39 THEN RETURN
159 J=INTRND(19):J=J*2:MU1=0
160 CALL COLOR("1CB"):LOCATE (4,J):PRINT MU$
161 RETURN
162 CALL SPEECH("L","LEXP$"):CALL COLOR("1MB")
  :LOCATE (5,C-1):PRINT EX$
163 PAUSE .3:LOCATE (5,C-1):PRINT " "
164 SC(A)=SC(A)+10
165 C=2:GOTO 261
166 CALL SPEECH("L","LEXP$"):CALL COLOR("1MB")
  :LOCATE (5,E+1):PRINT EX$
167 PAUSE .3:LOCATE (5,E+1):PRINT " "
168 SC(A)=SC(A)+10
169 E=38:GOTO 261
170 CALL SPEECH("L","LEXP$"):CALL COLOR("1WB")
  :LOCATE (4,H):PRINT EX$
171 PAUSE .3:LOCATE (4,H):PRINT " "
172 SC(A)=SC(A)+60
173 EN1=1:H=0:GOTO 261
174 CALL SPEECH("L","LEXP$"):CALL COLOR("1RB")
  :LOCATE (4,I):PRINT EX$
175 PAUSE .3:LOCATE (4,I):PRINT " "
176 SC(A)=SC(A)+40:FU(A)=FU(A)+20
177 CI=1:I=0:GOTO 261
178 CALL SPEECH("L","LEXP$"):CALL COLOR("1YB")
  :LOCATE (4,J):PRINT EX$
179 PAUSE .3:LOCATE (4,J):PRINT " "
180 SC(A)=SC(A)+50:MU(A)=2
181 BAL(A)=BAL(A)+1
182 CALL COLOR("1RY"):LOCATE (2,BAL(A)):
  PRINT CHR$(13)
183 MU1=1:J=0:GOTO 261
184 CALL SPEECH("L","LEXP$"):CALL COLOR("1GB")
  :LOCATE (3,G):PRINT EX$
185 PAUSE .3:LOCATE (3,G):PRINT " "
186 SC(A)=SC(A)+100
187 FOU1=G:G=0:GOTO 261
188 CALL SPEECH("L","LEXP$"):CALL COLOR("1CB")
  :LOCATE (3,G1):PRINT EX$
189 PAUSE .3:LOCATE (3,G1):PRINT " "
190 SC(A)=SC(A)+200
191 FOU1=1:G1=0:GOTO 261
192 CALL COLOR("0bb"):LOCATE (1,40-VA(A)):
  PRINT " "
193 CALL SPEECH("L","LEXP$"):CALL COLOR("1WB")
  :LOCATE (21,B):PRINT EX1$
194 LOCATE (22,B):PRINT EX2$
195 PAUSE 1:LOCATE (21,B):PRINT " ":LOCATE
  (22,B):PRINT " "
196 IF JOU=2 THEN 199
197 IF VA(A)=0 THEN 233
198 VA(A)=VA(A)-1:B=20:GOTO 67
199 IF VA(A)=0 THEN 238
200 VA(A)=VA(A)-1
201 IF JOU1=0 AND JOU2=0 THEN 247
202 IF A<>1 THEN 209
203 IF JOU2=0 THEN 225
204 FOR EF=1 TO 5
205 LOCATE (EF,1):PRINT "
  "
206 NEXT EF
207 CALL COLOR("ORLF"):LOCATE (2,13):PRINT "
  JJOOUUEUURR 22"
208 A=2:PAUSE 4:GOTO 215
209 IF JOU1=0 THEN 225
210 FOR EF=1 TO 5
211 LOCATE (EF,1):PRINT "
  "
212 NEXT EF
213 CALL COLOR("ORLF"):LOCATE (2,13):PRINT "
  JJOOUUEUURR 11"
214 A=1:PAUSE 4
215 CALL COLOR("0WB")
216 LOCATE (1,1):PRINT "
  "
217 LOCATE (2,1):PRINT "
  "
218 LOCATE (1,1):PRINT "SCORE:";SC(A):LOCATE
  (1,17):PRINT "FUEL:";FU(A)
219 LOCATE (2,1):PRINT "FIRE:"
220 FOR T=7 TO BAL(A)
221 CALL COLOR("1RY"):LOCATE (2,T):PRINT
  CHR$(13)
222 NEXT T
223 C=2:E=38:EN1=1:H=0:CI=1:I=0
224 MU1=1:J=0:FU1=G:G=0:FOU1=1:G1=0
225 FOR U=1 TO VA(A)
226 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (1,40-U):PRINT
  CHR$(16)
227 NEXT U
228 B=20:PAUSE 2:GOTO 67
229 CALL COLOR("1RB"):CALL SPEECH("R","ITOUC$
  :VA(A)=VA(A)+1"
230 LOCATE (1,40-VA(A)):PRINT CHR$(16)
231 PAUSE .6:CALL SPEECH("A","ITOUC$")
232 SC1(A)=SC1(A)+500:RETURN
233 PAUSE 2:IF JOU=2 THEN 238
234 CALL HROFF
235 CALL COLOR("0GL")
236 LOCATE (2,11):PRINT "GGAAMHEE OOUVEERR"
237 GOTO 254
238 CALL COLOR("0GB")
239 FOR EF=1 TO 5
240 LOCATE (EF,1):PRINT "
  "
241 NEXT EF
242 LOCATE (1,15):PRINT "GAME OVER"
243 LOCATE (2,16):PRINT "JOUEUR";A:PAUSE 3.5
244 ON A GOTO 245,246
245 JOU1=0:GOTO 201
246 JOU2=0:GOTO 201
247 CALL HROFF
248 CALL COLOR("OHL")
249 LOCATE (10,14):PRINT "JJOOUUEUURR 22"
250 CALL COLOR("0YB")
251 LOCATE (13,10):PRINT "SCORE:";SC(2)
252 CALL COLOR("OHL")
253 LOCATE (2,14):PRINT "JJOOUUEUURR 11"
254 CALL COLOR("0YB")
255 LOCATE (5,10):PRINT "SCORE:";SC(1)
256 CALL COLOR("0GB")
257 LOCATE (22,3):PRINT "UNE AUTRE PARTIE ?
  (O=N 1=O)"
258 CALL KEY1(D1,D2)
259 IF D1=49 THEN RUN
260 IF D1=48 THEN CLS:END ELSE 258
261 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (1,7):PRINT SC
  (A):LOCATE (1,22):PRINT FU(A)
262 RETURN

```

MARIO BROS

Si vous ne devenez pas fou en tapant le listing, vous le deviendrez en jouant à ce jeu diabolique qui demande des réflexes foudroyants.

Frédéric FRANCOIS

Mode d'emploi:

Pour rendre ce programme compatible avec Atmos:
1) Ajouter 1 à l'axe des "X" aux instructions "PLOT".
Exemple: PLOT X,Y,"A" devient PLOT X+1,Y,"A".
2) Ajoutez les lignes suivantes:

```
100 PRINT PRINT DOKE#245.#9550/CH
LL#8700/DOKE#245.#EE22
15030 DATA67.189.169.94.141.154.1
91.169.95.141.155.191.32.203.250.3
2.0.138
15080 DATA188.141.221.188.169.94.
141.172.191.169.95.141.173.191.142.
203.250
20230 DATA 168.104.76.34.238.169.
0.141.9.4.76.0.149
```



```
2 REM PROGRAMME MARIO-BROS
4 REM AUTEUR: FRANCOIS FREDERIC
6 REM ORIC-1
9 CLS:PRINTCHR(17);PAPER0:INK3;P
ORA=17010:PRINT:NEXTA
10 PRINTCHR(4);CHR(27);"N";CHR(
27);"D";SPC(13);"VEUILLEZ PATIENTER"

11 PLOT4,12,6 :PRINTCHR(4)
12 PRINTCHR(6)
13 PLOT13,20,"CHARGEMENT CARACTER
ES"
20 GOSUB10000
21 PLOT13,20,"CHARGEMENT ROUTINES"
30
30 GOSUB12000
40 GOSUB40000
50 GOSUB50000:GOSUB50000
55 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PAPER4:I
NK3
56 PRINTCHR(27);"D NIVEAU";:INPU
T:"ENTREZ UN NOMBRE ENTRE 100 ET 20
0";A
57 IFA(1000RA)200THENGOTO56
58 POKE#40A,A
60 POKE1,0
70 FORA=#9001TO#900E:POKEA,32:NEX
TA
80 POKE#402,0:POKE#403,0:POKE#408
,0
85 GOSUB11000
90 POKE#409,5:POKE#401,1:POKE#40
6,0
100 PRINT:PRINT:DOKE#229.#9550/CH
LL#8700/DOKE#229.#EE03
110 PLOT14,3,"GAME OVER";PLOT13,
3,4
120 WAIT500:CLS
130 PRINT"VOTRE SCORE:"
140 A1=PEEK(403):A2=PEEK(402)
150 B1=INT(A1/16):B2=INT(A2/16)
160 C1=A1-B1*16: C2=A2-B2*16
170 SC=B1*1000+C1*100+B2*100+C2:PR
INTSPC(10);CHR(27);"D";:SC
180 IFS(1)HSTHENHS=SC:PRINT"HIGH S
CORE:";PRINTSPC(10);CHR(27);"D";:H
S
190 PRINT"UNE AUTRE PARTIE (O/N)
?";GETA#IFA(3);:O"THEN250
200 PRINT"OK.":WAIT200:GOTO55
250 IFA(3);"N"THEN190ELSE END
10000 REM*****
10001 REM CARACTERES *
10002 REM*****
10010 FORW=46832T047079:READX:POK
EW,X:NEXTW
10015 RETURN
10016 DATA9,0,4,25,60,29,14,6
10017 DATA18,4,33,11,39,30,50,56
10018 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
10020 DATA0,0,0,0,31,31,31,0
10025 DATA0,0,0,0,63,63,63,0
10030 DATA0,4,14,14,31,31,31,0
10035 DATA0,16,56,56,63,63,63,0
10040 DATA0,5,14,14,31,31,31,0
10045 DATA0,20,58,58,63,63,63,0
10050 DATA31,31,31,0,31,31,31,0
10055 DATA63,63,63,0,63,63,63,0
10060 DATA31,31,31,0,30,25,31,0
10065 DATA31,19,15,0,31,31,31,0
10070 DATA0,1,3,31,2,6,3,0
10075 DATA0,48,60,60,46,10,34,36
10080 DATA3,0,0,1,3,7,47,17
10085 DATA93,24,60,44,20,44,20,60
10090 DATA35,39,14,28,14,7,7,31
10095 DATA56,60,14,6,6,6,6,6
10100 DATA0,3,15,15,29,20,17,9
10110 DATA0,32,48,62,16,24,48,0
10115 DATA9,6,15,13,10,13,10,15
10120 DATA40,0,0,32,48,56,61,34
10125 DATA7,15,28,24,24,24,24,24
10130 DATA49,57,28,14,28,56,56,62
10135 DATA63,63,63,63,63,63,63,63
10140 DATA7,10,18,18,10,7,0,0
10145 DATA63,18,18,18,18,63,0,0
10150 DATA56,20,18,18,20,56,0,0
10155 DATA20,23,20,20,20,23,20,20
10160 DATA10,58,10,10,10,58,10,10
11000 REM*****
11001 REM DESSIN *
11002 REM*****
11003 TEXT:PAPER0:INK2:CLS:POKE48
036,16:POKE48037,0:POKE48038,0
11005 FORA=0T03:PLOT10,A,18:PLOT2
8,A,16:NEXTA
11010 FORA=4T025:PLOT17,A,"*****"
:NEXTA:PLOT9,1,4:PLOT11,1,"MARIO-RR
OS & CIE"
11020 POKE49080,17
11025 PLOT7,5,1:PLOT8,5,"*****
*****"
11030 PLOT7,5,2
11030 PLOT10,8,1:PLOT11,8,"*****
*****"
11040 PLOT9,11,1:PLOT10,11,"*****
*****"
11050 PLOT10,14,1:PLOT11,14,"*****
*****"
11060 PLOT9,17,1:PLOT10,17,"*****
*****"
11070 PLOT10,20,1:PLOT11,20,"*****
*****"
11080 PLOT9,23,1:PLOT10,23,"*****
*****"
```

```
*****"
11090 PLOT0,8,"*****":PLOT0,11,
"*****":PLOT0,17,"*****"
11100 PLOT0,23,"*****":PLOT0,
24,"*****":PLOT0,25,"*****"
11110 FORA=9T025:PLOT0,A,"*****"
:NEXTA
11120 PLOT1,9,2:PLOT1,10,2:PLOT4,
9,"(1";PLOT4,10,"(1";PLOT6,8,3:PLO
T6,9,3
11130 FORA=12T016:PLOT2,A,2:PLOT4
,A,"(1";NEXTA:PLOT6,14,3:PLOT6,15,
3
11135 PLOT14,9,2:PLOT14,15,2
11140 FORA=18T022:PLOT2,A,2:PLOT4
,A,"(1";NEXTA:PLOT6,20,3:PLOT6,21,
3
11145 PLOT14,21,2
11150 FORA=5T07:PLOT32,A,2:PLOT33
,A,"(1";NEXTA:PLOT29,8,23:PLOT29,1
4,23
11160 FORA=9T013:PLOT32,A,2:PLOT3
3,A,"(1";NEXTA:FORA=15T019:PLOT32,
A,2
11170 PLOT33,A,"(1";NEXTA:PLOT29,
20,23:PLOT37,21,23:PLOT37,22,23:PL
OT36,23,23
11180 PLOT36,24,23:PLOT36,25,23
11185 PLOT7,14,"*";PLOT7,15,"*";
PLOT7,16,"*";PLOT29,11,"k";PLOT
29,12,"m"
11186 PLOT29,13,"*";PLOT22,25,7
11190 PLOT30,0,"SCORE";PLOT31,1,
"0000";PLOT35,10,"MISS";PLOT35,11,
4
11195 PLOT37,11,"0"
11196 PLOT13,24,2:PLOT13,25,2
11200 PLOT33,4,23:PLOT28,11,3:PL
O28,12,3:PLOT28,5,3:PLOT28,6,3
11201 PLOT28,17,3:PLOT28,18,3:RET
URN
12000 REM*****
12001 REM* ROUTINE EN L.M.N.#
12002 REM*****
12010 FORA=#8000T0#8000+170:READB
:POKEA,B:NEXTA
12020 DATA174,34,191,224,99,208,5
,169,1,133,1,96,173,68,189,141,66
,189
12030 DATA173,36,191,141,34,191,1
73,37,191,141,35,191
12040 DATA173,38,191,141,36,191,1
73,39,191,141,37,191
12050 DATA173,40,191,141,38,191,1
73,41,191,141,39,191
12060 DATA174,1,144,224,99,208,2,
162,99,142,40,191,173
12070 DATA2,144,141,41,191,173,46
,191,141,1,144,173,47,191,141,2,14
4
12080 DATA173,48,191,141,46,191,1
73,49,191,141,47,191
12090 DATA173,50,191,141,48,191,1
73,51,191,141,49,191
12100 DATA173,52,191,141,50,191,1
73,53,191,141,51,191
12110 DATA173,54,191,141,52,191,1
73,55,191,141,53,191
12120 DATA173,56,191,141,54,191,1
73,57,191,141,55,191
12130 DATA173,58,191,141,56,191,1
73,59,191,141,57,191
12140 DATA173,60,191,141,58,191,1
73,61,191,141,59,191
12150 DATA169,32,141,60,191,141,6
1,191,96
12200 REM*****
12201 REM* ROUTINE EN L.M.N.# 2
12202 REM*****
12210 FORA=#8100T0#8100+110
12212 READB:POKEA,B:NEXTA
12220 DATA174,188,190,224,99,208,
5,169,2,133,1,96,173,186,190,141,1
09,190
12225 DATA173,187,190,141,189,190
12230 DATA173,184,190,141,186,190
,173,185,190,141,187,190
12240 DATA173,182,190,141,184,190
,173,183,190,141,185,190
12250 DATA174,4,144,224,99,208,2,
162,100,142,183,190,173,3,144,141,
182,190
12260 DATA173,176,190,141,3,144,1
73,177,190,141,4,144
12270 DATA173,174,190,141,1,1,190
,173,175,190,141,177,190
12280 DATA173,172,190,141,174,190
,173,173,190,141,175,190
12290 DATA169,32,141,172,190,141,
173,190,96
12300 REM*****
12301 REM* ROUTINE EN L.M.N.# 3
12302 REM*****
12310 FORA=#8200T0#8200+110
12312 READB:POKEA,B:NEXTA
12320 DATA174,50,190,224,101,208,
5,169,3,133,1,96
12330 DATA173,52,190,141,50,190,1
73,53,190,141,51,190
12340 DATA173,54,190,141,52,190,1
73,55,190,141,53,190
12350 DATA173,56,190,141,54,190,1
73,57,190,141,55,190
12360 DATA174,5,144,224,99,208,2,
162,101,142,56,190,173,6,144,141,5
7,190
12370 DATA173,62,190,141,5,144,17
3,63,190,141,6,144
12380 DATA173,64,190,141,62,190,1
73,65,190,141,63,190
12390 DATA173,66,190,141,64,190,1
73,67,190,141,65,190
12395 DATA169,32,141,66,190,141,6
7,190,96
12400 REM*****
12401 REM* ROUTINE EN L.M.N.# 4
12402 REM*****
12410 FORA=#8300T0#8300+110
12412 READB:POKEA,B:NEXTA
12420 DATA174,204,189,224,101,208
,5,169,4,133,1,96,173,202,189,141,
204,189
12430 DATA173,203,189,141,205,189
,173,200,189,141,202,189,173,201,1
89
12440 DATA141,203,189,173,198,189
,141,200,189,173,199,189,141,201,1
89
12450 DATA174,8,144,224,100,208,2
,162,102,142,199,189,173,7,144,141
,190,189
12460 DATA173,192,189,141,7,144,1
73,193,189,141,8,144,173,190,189
12470 DATA141,192,189,173,191,189
,141,193,189,173,188,189,141,190,1
89
12480 DATA173,189,189,141,191,189
,169,32,141,188,189,141,189,189,96
12500 REM*****
12501 REM* ROUTINE EN L.M.N.# 5
12502 REM*****
12503 FORA=#8400T0#8400+120
12510 READB:POKEA,B:NEXTA
12520 DATA174,66,189,224,103,208,
5,169,5,133,1,96,173,68,189,141,66
,189
12530 DATA173,69,189,141,67,189,1
73,70,189,141,68,189
12540 DATA173,71,189,141,69,189,1
73,72,189,141,70,189
12550 DATA173,73,189,141,71,189,1
74,9,144,224,101,208,13,162,103,14
2,72
12555 DATA189,162,104,142,73,189,
76,75,132,169,32,141,72,189,141,73
,189
12560 DATA 173,
78,189,141,9,144,173,79,189,141,10
,144
12570 DATA173,80,189,141,78,189,1
73,81,189,141,79,189
12580 DATA173,82,189,141,80,189,1
73,83,189,141,81,189
12590 DATA169,32,141,82,189,141,8
3,189,96
12600 REM*****
12601 REM* ROUTINE EN L.M.N.# 6
12602 REM*****
12605 FORA=#8500T0#8500+120
12610 READB:POKEA,B:NEXTA
12620 DATA174,220,188,224,105,208
5,169,6,133,1,96
12630 DATA173,218,188,141,220,188
,173,219,188,141,221,188
12640 DATA173,216,188,141,218,188
,173,217,188,141,219,188
12650 DATA173,214,188,141,216,188
,173,215,188,141,217,188
12660 DATA174,12,144,224,104,208,
13,162,106,142,215,188,162,105,142
,214,188
12665 DATA76,76,133,169,32,141,21
4,188,141,215,188
12670 DATA173,208,188,141,11,144,
173,209,188,141,12,144
12680 DATA173,206,188,141,208,188
,173,207,188,141,209,188
12685 DATA173,204,188,141,206,188
,173,205,188,141,207,188
12690 DATA169,32,141,204,188,141,
205,188,96
12700 REM*****
12701 REM* ROUTINE EN L.M.N.# 7
12702 REM*****
12710 FORA=#8600T0#8600+116
12711 READB:POKEA,B:NEXTA
12720 DATA174,80,188,224,105,208,
5,169,7,133,1,96
12730 DATA173,82,188,141,80,188,1
73,83,188,141,81,188
12735 DATA173,84,188,141,82,188,1
73,85,188,141,83,188
12740 DATA173,86,188,141,84,188,1
73,87,188,141,85,188
12745 DATA173,88,188,141,86,188,1
73,89,188,141,87,188
12750 DATA173,13,144,141,88,188,1
73,14,144,141,89,188
12760 DATA173,94,188,141,13,144,1
73,95,188,141,14,144
12770 DATA173,96,188,141,94,188,1
73,97,188,141,95,188
12780 DATA173,98,188,141,96,188,1
73,99,188,141,97,188
12785 DATA169,32,141,98,188,141,9
9,188,96
13000 REM*****
13001 REM* ROUTINE POUR L'EMPLIFM
ENT*
13002 REM*****
13010 FORA=#8000T0#8000:READB:POK
EA,B:NEXTA
13020 DATA169,32,141,80,188,141,8
1,188
13030 DATA174,194,188,224,32,208,
13,169,105,141,194,188,169,106,141
,195,188
13032 DATA76,251,139
13040 DATA174,196,188,224,32,208,
13,169,105,141,196,188,169,106,141
,197,188
13042 DATA76,251,139
13050 DATA174,198,188,224,32,208,
13,169,105,141,198,188,169,106,141
,199,188
13052 DATA76,251,139
13060 DATA174,154,188,224,32,208,
13,169,105,141,154,188,169,106,141
,155,188
13062 DATA76,251,139
13070 DATA174,156,188,224,32,208,
13,169,105,141,156,188,169,106,141
,157,188
13072 DATA76,251,139
13080 DATA174,158,188,224,32,208,
13,169,105,141,158,188,169,106,141
,159,188
13082 DATA76,251,139
13090 DATA174,114,188,224,32,208,
13,169,105,141,114,188,169,106,141
,115,188
13092 DATA76,251,139
13100 DATA174,116,188,224,32,208,
13,169,105,141,116,188,169,106,141
,117,188
13102 DATA76,251,139
13110 DATA174,118,188,224,32,208,
13,169,105,141,118,188,169,106,141
,119,188
13112 DATA76,251,139
13120 DATA174,74,188,224,32,208,
13,169,105,141,74,188,169,106,141
,75,188
13122 DATA76,251,139
13130 DATA174,76,188,224,32,208,
13,169,105,141,76,188,169,106,141
,77,188
13132 DATA76,251,139
13140 DATA174,78,188,224,32,208,
13,169,105,141,78,188,169,106,141
,79,188
13142 DATA76,251,139
13150 DATA32,1,140,169,9,132,0,13
7,96
14000 FORA=#8010T0#8010+83:READB:
POKEA,B:NEXTA
14010 DATA169,32,141,194,188,141,
195,188,141,196,188,141,197,188,14
1,198,188
14020 DATA141,199,188,141,154,189
,141,155,188,141,156,188,141,157,1
88,141,158
14030 DATA188,141,159,188,141,114
,188,141,115,188,141,116,188,141,
14040 DATA117,188,141,118,188,141
,119,188,141,74,189,141,75,188,141
,76,188,141
14050 DATA77,188,141,78,188,141,7
9,188,24,173,10,4
14060 DATA233,10,141,10,4,96
15000 REM*****
15001 REM* ERREURS *
15002 REM*****
15010 FORA=#9600T0#9647:READB:POK
EA,B:NEXTA
15020 DATA169,32,141,34,191,141,3
5,191,141,50,190,141,51,190,141,66
,189,141
15030 DATA67,189,169,94,141,154,1
91,169,95,141,155,191,32,177,250,3
2,0,138
15040 DATA169,32,141,154,191,141,
155,191,238,8,4,169,3,205,8,4,240,
17,173
15050 DATA8,4,24,105,48,141,134,1
89,169,5,32,0,137,76,0,136,96
15060 FORA=#9700T0#9747:READB:POK
EA,B:NEXTA
15070 DATA169,32,141,188,190,141,
189,190,141,204,189,141,205,189,14
1,220
15080 DATA188,141,221,188,169,94,
141,172,191,169,95,141,173,191,32,
177,250
15090 DATA32,0,138,169,32,141,172
,191,141,173,191,238,8,4,169,3,205
,8,4
15095 DATA240,17,173,8,4,24
15100 DATA105,48,141,134,189,169,
5,32,0,137,76,0,136,96
20000 REM*****
20001 REM* ROUTINE EN L.M.N.# POUR
*
20002 REM* LE DEPLACEMENT DES *
20003 REM* PERSONNAGES *
20004 REM*****
20005 REM --1--
20010 FORA=#9300T0#9371:READB:POK
EA,B:NEXTA
20020 DATA169,32,205,190,190,240,
50,160,0,185,110,190,153,126,189
20025 DATA200,185,110,190,153,126
,189,152,24,105,39,168,192,120,240
,3
20030 DATA76,9,147,169,32,141,110
,190,141,111,190,141,150,190,141,1
51,190
20035 DATA141,190,190,141,191,190
,76,111,147,169,32,205,205,189,240
,47
20040 DATA160,0,185,126,189,153,1
42,188,200,185,126,189,153,142,188
,152
20045 DATA24,105,39,168,192,120,2
40,3,76,66,147,169,32,141,126,189,
141
20050 DATA127,189,141,166,189,141
,167,189,141,206,189,141,207,189,7
6,96,149
20055 REM --2--
20060 FORA=#9400T0#9471:READB:POK
EA,B:NEXTA
20065 DATA169,32,205,32,191,240,5
0,160,0,185,208,190,153,224,189
20070 DATA200,185,208,190,153,224
,189,152,24,105,39,168,192,120,240
,3
20075 DATA76,9,148,169,32,141,208
,190,141,209,190,141,248,190,141,2
49,190
20080 DATA141,32,191,141,33,191,7
6,111,148,169,32,205,48,190,240,47
20085 DATA160,0,185,224,189,153,2
40,188,200,185,224,189,153,240,188
,152
20090 DATA24,105,39,168,192,120,2
40,3,76,66,147,169,32,141,126,189,
141
20095 DATA127,189,141,166,189,141
,167,189,141,206,189,141,207,189,7
6,96,149
20100 REM --3--
20105 FORA=#9500T0#9524:READB:POK
EA,B:NEXTA
20110 DATA169,32,205,64,189,240,5
0,160,0,185,240,188,153,224,189,20
0
20115 DATA185,240,188,153,224,189
,152,24,105,39,168,192,120,240,3,7
6,137
20120 DATA148,169,32,141,240,188,
141,241,188,141,242,189,141,25,189
20125 DATA141,64,189,141,65,189,7
6,239,148,169,32,205,48,190,240,47
,160,0
20130 DATA185,224,189,153,208,190
,200,185,224,189,153,208,190,152,2
4,105
20135 DATA39,168,192,120,240,3,76
,189
20140 DATA141,127,189,141,166,189
,141,167,189,141,206,189,141,207,1
89
20145 DATA76,96,149
20150 REM --4--
20155 FORA=#9480T0#94F1:READB:POK
EA,B:NEXTA
20160 DATA169,32,205,64,189,240,5
0,160,0,185,240,188,153,224,189,20
0
20165 DATA185,240,188,153,224,189
,152,24,105,39,168,192,120,240,3,7
6,137
20170 DATA148,169,32,141,240,188,
141,241,188,141,242,189,141,25,189
20175 DATA141,64,189,141,65,189,7
6,239,148,169,32,205,48,190,240,47
,160,0
20180 DATA185,224,189,153,208,190
,200,185,224,189,153,208,190,152,2
4,105
20185 DATA39,168,192,120,240,3,76
,189
20190 DATA141,127,189,141,166,189
,141,167,189,141,206,189,141,207,1
89
20195 DATA76,96,149
20200 REM --5--
20205 FORA=#9500T0#9524:READB:POK
EA,B:NEXTA
20210 DATA169,149,205,8,2,208,3,7
6,0,147,169,140,295,8,2,208,3,76,1
28,147
20215 DATA169,158,205,8,2,208,3,7
6,0,148,169,176,205,8,2,208,3,76,1
28,148
20218 DATA76,96,149
20220 FORA=#9550T0#956F:READB:POK
EA,B:NEXTA
20225 DATA72,152,72,138,72,174,9,
4,232,142,9,4,22,10,240,8,104,170
,104
20230 DATA168,104,76,3,236,169,0,
141,9,4,76,0,149
20300 REM -- AFFICHAGE SCORE --
20310 FORA=#8900T0#8949:READB:POK
EA,B:NEXTA
```


JAMES BOND

SPECTRUM

LE PSIKOPAT
VOUS RÉSERVE UNE
SURPRISE...



MAIS PUTAIN
IL EST CON
CE MEC!!



Cette fois, notre sympathique JAMES devra démontrer ses qualités de nageur. En effet, la recherche de lingots d'or au fond d'une mer peuplée de requins voraces, risque de faire des bulles.

Eric THIBERGE

Mode d'emploi :
Les règles sont incluses.

```

1 REM *****
2 THIBERGE ERIC
3 PRESENTE
4 *****
5 JAMES BOND 007
6 *****
7 Pour Spectrum 48k
8 @CCLI-1985*
9 *****
10 ORDR GO SUB 9000: GO SUB 9500: B
11 ORDR 0: PAPER 5: INK 7: CLS
12 GO SUB 9101
13 GO SUB 9151
14 LET lr=0: LET vi=3: LET re=
15 LET sc=0: LET t=0: LET nborf=
16 0
17 6 GO SUB 9400
18 LET sc=sc+.1: PRINT AT 20,7
19 INK 7; PAPER 0; INVERSE 1; INT
20 $
21 8 PRINT AT 19,10; INK 7; PAPE
22 R 0; INVERSE 1; nborf: AT 21,6; INK
23 7; PAPER 0; INVERSE 1; vi
24 10 LET is=INKEY$
25 GO SUB 900: GO TO 60
26 IF INKEY$="5" THEN GO TO 2
27 0
28 13 PRINT AT n1,n2: " "
29 14 LET n2=n2-1: LET pn=2: IF n
30 2<0 THEN LET n2=31
31 15 IF SCREEN$(n1,n2)<>" " THE
32 N LET touche=5: GO SUB 9201
33 GO SUB 900: GO TO 60
34 IF INKEY$="6" THEN GO TO 3
35 0
36 23 PRINT AT n1,n2: " "
37 24 LET n1=n1+1: LET pn=3
38 25 IF SCREEN$(n1,n2)<>" " THE
39 N LET touche=6: GO SUB 9201
40 GO SUB 900: GO TO 60
41 IF INKEY$="7" THEN GO TO 3
42 0
43 33 PRINT AT n1,n2: " "
44 34 LET n1=n1-1: LET pn=1: IF n
45 1<3 THEN LET n1=3
46 35 IF SCREEN$(n1,n2)<>" " THE
47 N LET touche=7: GO SUB 9201
48 GO SUB 900: GO TO 60
49 IF INKEY$="8" THEN GO TO 5
50 0
51 43 PRINT AT n1,n2: " "
52 44 LET n2=n2+1: LET pn=4: IF n
53 2<31 THEN LET n2=0
54 45 IF SCREEN$(n1,n2)<>" " THE
55 N LET touche=8: GO SUB 9201
56 GO SUB 900: GO TO 60
57 IF INKEY$="9" THEN GO TO 6
58 0
59 51 IF re=0 THEN BEEP 1,-10: GO
60 TO 60
61 52 LET r1=n1: LET r2=n2: LET r
62 e=re-1: PRINT AT r1,r2: INK 2; P
63 APER 0: " " BEEP 1,10: LET lr=1
64 53 IF SCREEN$(n1,n2)<>" " TH
65 EN LET n1=n1+1: GO TO 60
66 54 IF SCREEN$(n1,n2)<>" " TH
67 EN LET n1=n1-1: GO TO 60
68 55 IF SCREEN$(n1,n2+1)<>" " TH
69 EN LET n2=n2+1: GO TO 60
70 56 IF SCREEN$(n1,n2-1)<>" " TH
71 EN LET n2=n2-1: GO TO 60
72 60 PRINT AT e1,e2: PAPER 5: " "
73 63 IF n1=3 AND n2=23 THEN FOR
74 i=0 TO -10 STEP -1: BEEP .01,i:
75 NEXT i: LET bloc=0: IF nborf=10 T
76 HEN GO TO 9900
77 65 IF lr=1 THEN LET x=r1: LET
78 y=r2: LET t=t+1: GO TO 69
79 66 IF lr=0 THEN LET x=n1: LET
80 y=n2: GO TO 69
81 69 IF t>40 THEN LET t=0: LET l
82 r=0: PRINT AT r1,r2: PAPER 0: " "
83 71 IF p1<x THEN LET p1=p1+1: G
84 O SUB 9950
85 72 IF ATTR (p1,p2)=2 THEN BEEP
86 .1,60: LET lr=0: GO TO 90
87 73 IF SCREEN$(p1,p2)<>" " THE
88 N LET p1=p1-1
89 74 IF p1<x THEN LET p1=p1-1: G
90 O SUB 9950
91 75 IF ATTR (p1,p2)=2 THEN BEEP
92 .1,60: LET lr=0: GO TO 90
93 76 IF SCREEN$(p1,p2)<>" " THE
94 N LET p1=p1+1
95 77 IF p2<y THEN LET p2=p2+1: L
96 ET pp=1: GO SUB 9950
97 78 IF ATTR (p1,p2)=2 THEN BEEP
98 .1,60: LET lr=0: GO TO 90
99 79 IF SCREEN$(p1,p2)<>" " THE
100 N LET p2=p2-1
101 80 IF p2<y THEN LET p2=p2-1: L
102 ET pp=2: GO SUB 9950
103 81 IF ATTR (p2,p2)=2 THEN BEEP
104 .1,60: LET lr=0: GO TO 95
105 82 IF SCREEN$(p1,p2)<>" " THE
106 N LET p2=p2+1: GO SUB 900
107 100 IF lr=1 THEN LET x=r1: LET
108 y=r2
109 110 IF lr=0 THEN LET x=n1: LET
110 y=n2
111 140 GO TO 7
112 900 IF pn=1 THEN PRINT AT n1,n2
113 ; INK 7; PAPER 0; "G": GO TO 930
114 905 IF pn=2 THEN PRINT AT n1,n2
115 ; INK 7; PAPER 0; "H": GO TO 930
116 910 IF pn=3 THEN PRINT AT n1,n2
117 ; INK 7; PAPER 0; "I": GO TO 930
118 920 IF pn=4 THEN PRINT AT n1,n2
119 ; INK 7; PAPER 0; "L": GO TO 930
120 930 IF pp=1 THEN PRINT AT p1,p2
121 ; INK 7; PAPER 0; "O": GO TO 950
122 940 IF pp=2 THEN PRINT AT p1,p2
123 ; INK 7; PAPER 0; "O": GO TO 950
124 970 RETURN
125 9000 FOR i=0 TO 8*21-1: READ ta:
126 POKE USA "a"+i,ta: NEXT i
127 9010 DATA 0,BIN 00111110,8,BIN 1
128 0001100,BIN 11110010,BIN 0011111
129 0,BIN 00101000,BIN 00111110
130 9012 DATA 24,24,BIN 00110100,BIN
131 00101100,BIN 00110100,BIN 00101
132 100,BIN 00110100,BIN 01100010
133 9014 DATA 255,255,BIN 00100100,B
134 IN 00100100,255,BIN 01010010,BIN
135 00101001,BIN 10101111
136 9016 DATA BIN 01010110,BIN 01001
137 010,BIN 01011010,BIN 01010110,25
138 5,BIN 0101001,BIN 00100100,255
139 9018 DATA BIN 00010100,BIN 00111
140 100,BIN 01010010,BIN 0101001,255
141 BIN 00100010,BIN 10010100,BIN 1
142 111011
143 9020 DATA BIN 00010100,BIN 20010
144 100,BIN 00010100,BIN 00100010,BI
145 N 01000001,BIN 00111110,255,255
146 9022 DATA 24,BIN 00100101,BIN 00
147 011001,BIN 01111110,BIN 10011000
148 BIN 00100100,BIN 01101000,BIN 0
149 0001110
150 9024 DATA BIN 01100000,BIN 00010
151 001,BIN 01010111,BIN 10111001,BI
152 N 10111010,BIN 01010110,BIN 0001
153 0010,8
154 9026 DATA BIN 01110000,BIN 00101
155 110,BIN 00100100,BIN 00011001,BI
156 N 01111110,BIN 10011000,BIN 1010
157 0100,24
158 9028 DATA 0,128,BIN 01110000,BIN
159 10001111,BIN 01110000,BIN 01011
160 111,BIN 11010101,BIN 1011111,0,
161 0,BIN 00110111,BIN 11001000,BIN
162 00110111,BIN 11010111,BIN 011011
163 01,255
164 9030 DATA 15,BIN 01001000,BIN 01
165 101010,BIN 01011010,BIN 10011101
166 BIN 11101010,BIN 10001000,6
167 9032 DATA 1,5,9,BIN 00110111,BIN
168 01011111,BIN 01010101,BIN 01011
169 111,BIN 10101101
170 9034 DATA 128,BIN 01100000,BIN 1
171 0010000,BIN 11010100,BIN 1111101
172 0,BIN 10101010,BIN 1111010,8
173 9036 DATA 0,BIN 00110000,BIN 100
174 11000,BIN 0101110,BIN 01111101,
175 BIN 01011110,BIN 10011000,BIN 00
176 110000
177 9038 DATA 0,0,0,0,60,BIN 0111111
178 0,255,0
179 9040 DATA 0,12,BIN 00011001,BIN
180 01110101,BIN 10111100,BIN 011110
181 0,BIN 00011001,12
182 9042 DATA 0,BIN 00100010,BIN 010
183 10101,BIN 01110111,BIN 01011101,
184 BIN 01110111,BIN 0101111,0
185 9044 DATA 0,0,0,7,BIN 00111111,2
186 55,255,255
187 9046 DATA 0,BIN 00010100,BIN 000
188 1100,BIN 01111110,255,BIN 01111
189 110,0
190 9048 DATA 0,BIN 01111100,BIN 000
191 10000,BIN 00110001,BIN 01001111,
192 BIN 01111000,BIN 00101000,BIN 01
193 111100
194 9100 RETURN
195 9101 FOR i=3 TO 21: PRINT AT i,0
196 ; PAPER 0: " " NEXT i
197 9102 PRINT AT 2,0; INK 0; PAPER
198 5; "SSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSS
199 SSSS"
200 9105 PRINT AT 2,23; INK 0; PAPER
201 5; "FFF" AT 1,23; INK 0; PAPER 5
202 ; "CDE" AT 0,23; PAPER 5; INK 0; "
203 UB"
204 9107 PRINT AT 17,7; INK 3; PAPER
205 0; "MUKJN" AT 18,6; INK 3; PAPER
206 0; "SGN JKJKJN" AT 18,24; INK 3;
207 PAPER 0; "MUKJN"
208 9109 PRINT AT 19,0; INK 3; PAPER
209 0; "MKJKJKJKJKJKJKJK JKJKK
210 N"
211 9111 PRINT AT 20,0; INK 3; PAPER
212 0; "JKJKJKJKJKJKJKJKJK JKJKJK
213 KJKJ"
214 9113 PRINT AT 21,0; INK 3; PAPER
215 0; "JKJKJKJKJKJKJKJKJKJKJKJKJK
216 JKJK"
217 9114 PAPER 0
218 9116 INK 0: PLOT 52,172: DRAW 5,
219 0: DRAW 1,1: DRAW 10,0: DRAW 1,-
220 1: DRAW 5,0: DRAW 1,-1: DRAW -1,
221 -1: DRAW -5,0: DRAW -1,-1: DRAW
222 -10,0: DRAW -1,1: DRAW -5,0: DR
223 AU -1,1
224 9118 INK 0: PLOT 116,172: DRAW 5
225 0: DRAW 1,1: DRAW 10,0: DRAW 1,
226 -1: DRAW 5,0: DRAW 1,-1: DRAW -1,
227 -1: DRAW -5,0: DRAW -1,-1: DRAW
228 -10,0: DRAW -1,1: DRAW -5,0: DR
229 AU -1,1
230 9122 INK 0: PLOT 8,168: DRAW 1,1
231 : DRAW 2,0: DRAW 1,-1: DRAW 1,1:
232 DRAW 2,0: DRAW 1,-1
233 9122 FOR o=0 TO 10
234 9123 LET o1=4
235 9124 LET o2=INT (RND*29)+1
236 9125 IF SCREEN$(o1+1,o2)<>" " TH
237 EN PRINT AT o1,o2; INK 6; PAPER
238 0; " " BEEP .01,-01: PRINT AT o1
239 0,2; PAPER 0; " " LET o1=o1+1: G
240 O TO 9125
241 9126 PRINT AT o1,o2; INK 6; PAPE
242 R 0; " " BEEP .01,10: BEEP .01,2
243 0: BEEP .01,30
244 9127 RANDOIZE: NEXT o
245 9150 RETURN
246 9151 LET n1=3: LET n2=21
247 9152 LET s1=1: LET s2=21
248 9153 LET p1=5: LET p2=20
249 9154 LET pp=1
250 9155 LET pn=1
251 9156 LET pe=1
252 9157 LET sl=10: LET s2=0
253 9158 LET bloc=0
254 9159 LET lb=0
255 9160 LET nb=11
256 9161 LET bt=0
257 9200 RETURN
258 9201 IF ATTR (n1,n2)=3 OR ATTR (
259 n1,n2)=2 OR bloc=1 THEN GO TO 92
260 10
261 9202 GO SUB 9950: PRINT AT n1,n2
262 ; PAPER 0: " "
263 9203 BEEP .01,10: BEEP .01,20: B
264 EEP .01,30: LET bloc=1
265 9204 LET nborf=nborf+1
266 9209 RETURN
267 9210 IF touche=5 THEN LET n2=n2+
268 1: RETURN
269 9211 IF touche=6 THEN LET n1=n1-
270 1: RETURN
271 9212 IF touche=7 THEN LET n1=n1+
272 1: RETURN
273 9213 IF touche=8 THEN LET n2=n2-
274 1: RETURN
275 9370 PRINT AT n1,n2; INK 7; PAPE
276 R 0; FLASH 1; " " FOR i=0 TO -40
277 STEP -1: BEEP .01,i: NEXT i: PR
278 INT AT n1,n2; INK 7; PAPER 0; FL
279 ASH 0: " "
280 9375 LET vi=vi-1: IF vi=0 THEN G
281 O TO 9800
282 9380 GO SUB 9151: GO TO 10
283 9400 PRINT AT 20,1; PAPER 0; INK
284 7; INVERSE 1; "SCORE:"
285 9401 PRINT AT 21,1; INK 7; PAPER
286 0; INVERSE 1; "VIES:3"
287 9402 PRINT AT 19,7; INK 7; PAPER
288 0; INVERSE 1; "OR:"
289 9410 RETURN
290 9500 BORDER 0: PAPER 0; INK 7: C
291 LS
292 9501 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
293 0,175: DRAW -255,0: DRAW 0,-175:
294 PLOT 31,143: DRAW 24,0: DRAW 0,
295 -8: DRAW -8,0: DRAW 0,-16: DRAW
296 -16,-8: DRAW -8,-8: DRAW -16,16:
297 DRAW 8,0: DRAW 8,-8: DRAW 8,0:
298 DRAW 0,16: DRAW 0,16: DRAW -8,0:
299 9505 PLOT 53,143: DRAW 24,0: DR
300 AU -8,0: DRAW -8,-8: DRAW -8,-8: DR
301 AU 8,0: DRAW 8,-8: DRAW 8,-8: DR
302 AU 0,40: PLOT 71,135: DRAW 8,0
303 : DRAW 0,-8: DRAW -8,0: DRAW 0,8
304 9510 PLOT 95,143: DRAW 8,-16: DR
305 AU 8,0: DRAW 8,16: DRAW 0,-40: D
306 RAU -8,16: DRAW -4,-8: DRAW -4,8
307 : DRAW -8,-16: DRAW 0,40
308 9515 PLOT 127,143: DRAW 24,0: DR
309 AU 0,-8: DRAW -16,0: DRAW 0,-8:
310 DRAW 8,0: DRAW 0,-8: DRAW 8,0:
311 DRAW 0,-8: DRAW 16,0: DRAW 0,-8:
312 DRAW -24,0: DRAW 0,40
313 9520 PLOT 157,143: DRAW 16,0: DR
314 AU -8,-8: DRAW -8,0: DRAW 0,-8:
315 DRAW 16,-16: DRAW -8,-8: DRAW -1
316 6,0: DRAW 8,8: DRAW 8,0: DRAW -1
317 6,16: DRAW 0,8: DRAW 8,8
318 9525 PLOT 127,95: DRAW 16,0: DR
319 AU 8,-8: DRAW 0,-8: DRAW -8,-4: D
320 RAU 8,-4: DRAW 0,-8: DRAW -8,-16:
321 DRAW 16,0: DRAW 0,40: PLOT 135
322 87: DRAW 8,0: DRAW 0,-8: DRAW -
323 8,0: DRAW 0,8: PLOT 135,71: DR
324 AU 8,0: DRAW 0,-8: DRAW -8,0: DRAW
325 0,8
326 9530 PLOT 167,95: DRAW 8,0: DRAW
327 -8,-8: DRAW 0,-24: DRAW -8,-8: D
328 RAU -8,0: DRAW -8,8: DRAW 0,24:
329 DRAW 8,8: PLOT 167,87: DRAW 8,0:
330 DRAW 0,-24: DRAW -8,0: DRAW 0,2
331 4
332 9535 PLOT 191,95: DRAW 16,-16: D
333 RAU 0,16: DRAW 8,-8: DRAW 0,-24:
334 DRAW -8,-8: DRAW 0,8: DRAW -8,8
335 : DRAW 0,-8: DRAW -8,-8: DRAW 0,
336 40
337 9540 PLOT 223,95: DRAW 16,0: DR
338 AU 8,-8: DRAW 0,-24: DRAW -8,-8:
339 DRAW -16,0: DRAW 0,40: PLOT 231,
340 87: DRAW 8,0: DRAW 0,-24: DRAW -
341 8,0: DRAW 0,24
342 9545 PLOT 135,47: DRAW 16,0: DR
343 AU -16,-16: DRAW -16,0: DRAW 16,1
344 6: PLOT 137,45: DRAW 12,0: DRAW
345 -12,-12: DRAW -12,0: DRAW 12,12
346 9550 PLOT 159,47: DRAW 16,0: DR
347 AU -16,-16: DRAW -16,0: DRAW 16,1
348 6: PLOT 161,45: DRAW 12,0: DRAW
349 -12,-12: DRAW -12,0: DRAW 12,12
350 9555 PLOT 167,32: DRAW 10,10: DR
351 AU 0,2: DRAW 4,0: DRAW 0,2: DR
352 AU -4,0: DRAW 0,-2: DRAW 0,2: DR
353 AU 16,0: DRAW 3,-3: DRAW 12,0: DR
354 U -2,-3: DRAW -20,0: DRAW -8,-3,
355 PI/2: DRAW 8,3,-(PI/8): DRAW -8,
356 -3,PI/2
357 9560 DRAW -8,-7: DRAW -6,0
358 9570 PRINT AT 19,19; "LA MER DES"
359 AT 20,23; "CARRIBES"; AT 18,23; "D
360 RNS"
361 9580 PRINT AT 1,12; "CCLI PRESENT
362 M"
363 9590 PRINT AT 5,27; "B": AT 6,26; "
364 CODE": AT 7,24; "SSFFFSS"
365 9600 PRINT AT 12,12; INK 7; "I"; A
366 T 18,13; INK 6; "P"; AT 14,2; INK
367 7; "O"
368 9610 PRINT AT 11,9; INK 7; "T"
369 9620 PRINT AT 17,7; INK 3; "MUKJN
370 " AT 18,6; "MKJKJKN" AT 19,1; "JKJ
371 KJKJKJKJKJKJKN"; AT 20,1; "JKJKJKJ
372 KJKJKJKJKJKJK"
373 9630 PRINT AT 4,24; INK 7; "A"
374 9650 FOR i=0 TO 51
375 9660 READ a: READ b
376 9670 BEEP a,b+10: NEXT i
377 9671 DATA .5,-11,.5,-4,.25,1,.25
378 .1,1,-1,1,-2,1,-4,.25,-1,.25,
379 -1
380 9772 DATA .1,-2,1,-4,1,-6
381 9773 DATA .3,-2,3,-6,5,-4
382 9774 DATA .6,-11,6,-4,.25,1,.25
383 .1,1,-1,1,-2,1,-4,.25,-1,.25,
384 -1
385 9775 DATA .1,-2,1,-4,1,-6
386 9776 DATA .3,-2,3,-6,5,-4
387 9777 DATA .1,-4,1,-4,1,-4,.2,-
388 6
389 9778 DATA .5,-7,2,-9,2,-11,5,-
390 -6,2,-4
391 9779 DATA .5,-2,5,-4
392 9780 DATA 1,-4,1,-4,1,-4,1,-5
393 9781 DATA .8,-7,2,-9,2,-11
394 9782 DATA .1,-1,1,1,1,3,1,1
395 9790 FOR i=1 TO -1 STEP -1: BEE
396 P .01,i: NEXT i
397 9791 CLS: PRINT AT 1,11; FLASH
398 1; "James-Bond"; AT 2,9; INVERSE 0
399 -----
400 9792 PRINT "Votre nom: James Bon
401 d: Votre mission: recup
402 erer des lingots d'or jadis p
403 erdus dans la mer des caraibes,
404 mais faites attention car l
405 es eaux sont habitées par un enor
406 me poisson carnivore qui ne voi
407 t en vous qu'une bonne bouchée
408 a se mettre sous la dent."
409 9793 PRINT "Deux choses vous per
410 mettrons de lui échapper:
411 1er: Votre ruse.
412 2eme: Vous disposez d
413 e 11 pillules de nourritu
414 re destinées à attirer l'attentio
415 n du monstre afin qu'il oublie vo
416 tre présence."
417 9794 PRINT AT 21,0: " " APPU
418 YEZ SUR UNE TOUCHE: " PLOT 0,0: D
419 RAW 255,0: DRAW 0,175: DRAW -255
420 0: DRAW 0,-175: PAUSE 0: CLS
421 9795 PRINT AT 1,0: " " Chaque fois
422 que vous avez récupéré un l
423 ingot, vous devez le déposer sou
424 s le 1er pilier à gauche de l
425 a plateforme pétrolière qu
426 i sert de camouflage po
427 ur cette perilleuse mission."
428 9796 PRINT "Sa royale majesté v
429 ous souhaite de réussir
430 au nom de tout l'empire britan
431 ique. Good luck
432 JAMES!!"
433 9797 PRINT AT 21,0: " " APPU
434 YEZ SUR UNE TOUCHE: " PLOT 0,0: D
435 RAW 255,0: DRAW 0,175: DRAW -255
436 0: DRAW 0,-175: PAUSE 0: CLS
437 9798 PRINT AT 1,0: " " 5' pour all
438 er à gauche
439 6' pour des
440 7' pour mon
441 8' pour all
442 er à droite
443 9' pour lac
444 her une réserve de nourri
445 ture
446 BONNE-CHANCE"; AT 15,5; FLASH 1; "
447 APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"; PAUSE 0
448 9799 CLS: RETURN
449 9800 CLS: INK 7; PAPER 0: CLS:
450 PLOT 0,175: DRAW 0,-175: DRAW 2
451 55,0: DRAW 0,175: DRAW -255,0
452 9801 FOR p=0 TO 7: FOR e=7 TO 0:
453 STEP -1: PRINT AT 10,13; PAPER P
454 ; INK e; "FIN:" AT 20,1; INK e;
455 PAPER p; "Voulez-vous rejouer (o-n
456 )?": BEEP .01,e+p
457 9803 IF INKEY$="o" THEN RUN
458 9804 IF INKEY$="n" THEN STOP
459 9805 NEXT e: NEXT p: GO TO 9801
460 9900 CLS: INK 7: PRINT AT 10,0;
461 " BRAVO!!
462 Vous avez gagné la partie"
463 FOR i=0 TO 200: NEXT i: GO TO
464 9800
465 9950 IF p1=n1 AND p2=n2 THEN GO
466 TO 9370
467 9951 RETURN
468 9999 SAVE "James-Bond" LINE 1 ●

```

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 :
BUREAU DISTRIBUTEUR :

MATERIEL UTILISE :
CONSOLE :
PERIPHERIQUES :
REGLEMENT JOINT : CHEQUE CCP

C'est nouveau, ça vient de sortir

ADAM : EVE PARLE

Dans notre grande série "les délateurs délatent", voici les mésaventures d'un monsieur habitant à Limogne avec son Adam Coleco.

A la suite de publicités parues dans divers journaux annonçant lecteur de disquette, compatibilité IBM PC, modem, logo, tableur et autres, ce monsieur achète un ordinateur Adam au prix de 7200 francs. Jusque -là, rien de particulier. En décembre, il essaie d'obtenir des rubans pour son imprimante (l'Adam n'est pas vendu sans elle) et des cassettes (qui sont des cassettes digitales, non standard) : ni les uns ni les autres ne sont disponibles. Il trouve finalement des cassettes à la Fnac, mais à 52 francs au lieu des 15 francs annoncés. Il s'agit de cassettes vierges ! Il téléphone au siège de CBS à Paris : pas de rubans, les Etats-Unis ne livrent plus. Puis, le jeu livré avec l'appareil décide de ne plus marcher. L'une des manettes se bloque. Toujours pas de rubans. Nous sommes en janvier : le PDG d'Adam annonce qu'il n'est pas question d'arrêter la production



d'Adam. La deuxième manette rend l'âme. Il arrive à dénicher 2 rubans à Calais (à 1000 bornes de chez lui). Février, Adam annonce l'arrêt de la production. A partir de là, plus rien ne marche, plus n'est disponible, les extensions prévues s'envolent en fumée. Se résoudre à programmer ? Il n'y a pas de documentation sur ce micro, pas de programmes dans la presse informatique, pas de livres dessus. Conclusion du monsieur, Adam c'est pas le paradis... A ce point-là, c'est même plus le purgatoire, c'est l'enfer !

SEIZE BITS ? WAOUH...

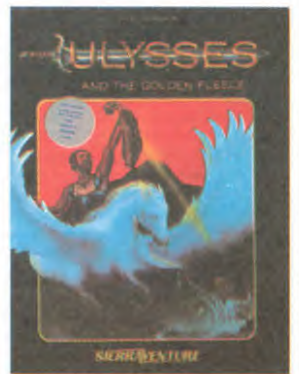
Et c'est par les oeuvres de PSI édiTESTS que nous allons partir à la conquête de ceux-ci. Enfin nous devrions, car le bouquin de Frank BROWN, **Programmation en Assembleur du 68000 et des circuits d'interface**, se base sur l'une des configurations existantes autour de ce micro-processeur : le système monocrarte PROF KIT-2. En pratique si vous voulez trouver une littérature générale sur ce bestiau de course, adressez-vous à une autre épicerie. Par contre et en revanche si vous avez l'immense et incommensurable chance de travailler sur le système ci-dessus décrit, vous avez frappé à la bonne porte : le livre vous emmènera à la découverte de ce processeur par une progression pédagogique fort bien conçue (à la condition expresse que vous

ayez déjà programmé un micro-processeur dans votre vie). En fait vous disposez de deux solutions : vous achetez le book et le système monocrarte ou vous partez un week-end faire du ski avec l'argent économisé.



LES AMERICAINS ET LA MYTHOLOGIE

Ces américains ne manquent pas d'humour : après avoir conquis le Monde économiquement, ils ne rêvent plus que d'une chose, se forger une mythologie. Alors pourquoi pas en puisant dans celles des autres... **SierraAdventure** commercialise actuellement un jeu dénommé **Ulysses and the Golden Fleece**. Déjà, ça coïncide méchamment au niveau des sources : Homère a dû se retourner dans sa tombe à voir pareille aberration se diffuser sur Apple, Atari et Commodore. Admettons que les Argonautes n'existent pas et qu'Ulysse soit effectivement parti à la recherche de la Toison d'Or. Nous chargeons le jeu et... ô surprise, apprenons que le Roi (lequel, on se le demande bien) a demandé à Ulysse (ah bon, il est pas roi lui) d'aller récupérer cette fameuse Toison. Et la toison, Ulysse n'a même pas le droit de la garder : il doit l'offrir au roi. Une honte ! M'enfin, rien de notre belle histoire n'est



perdu, comme le bateau c'est tout juste bon pour les pauvres (Jason partit à bord de l'Argos avec les argonautes, d'où le nom) Ulysse prendra l'avion, un Pégase de course. Là, encore j'en reste comme deux ronds de flan et Homère aussi.

L'auteur de cette brillante réécriture se nomme sans doute Homère d'alors.

TOUCHE PAS A MON TRAMIEL

Jack Tramiel, qui est toujours patron d'Atari (je dis ça pour ceux qui n'ont pas suivi la saga), a intenté un procès à Commodore à cause de Daphné. Encore une histoire de nana ? Pas du tout, Daphné est un processeur élaboré pour l'Atari 130 ST par la firme Amiga. A l'époque, cette firme était indépendante, mais elle fut rachetée par Commodore lorsque Tramiel quitta la présidence de cette dernière société. Pour ceux qui n'ont toujours pas suivi la saga, je rappelle que Tramiel a quitté Commodore parce que le conseil d'administration refusait de prendre le fils de Tramiel comme vice-président. Bon, quand il est parti, Commodore s'est empressé de racheter Amiga pour mettre des bâtons dans les roues à Tramiel, qui entretemps avait racheté Atari. Donc, Commodore bénéficie de recherches qui avaient été poursuivies pour la machine de

Tramiel, j'espère pour lui en nom propre, parce que sinon il aura du mal, pour le procès.



Bref, Commodore profite de son association avec Amiga pour lancer une machine comportant 128 Ko de Rom, 256 Ko de Ram, un moniteur couleur et un drive de 1 Mo pour le même prix que l'Atari 520 ST. Qui, je vous le rappelle, est fabriqué par Atari dont le patron est Jack Tramiel. Qui est l'ex-président de Commodore. Qui sort une nouvelle machine. Voilà.

TIENS, ENCORE DES CLASSIQUES

Et c'est encore le Spectrum qui va bourrer sa mémoire de bits pas comme les autres ! Les logiciels d'Electronic Arts vont commencer à être diffusés (au compte-goutte quand même) dans le courant de ce mois. Les premiers titres prévus sont : **Archon I**, **Hard Hat Mack** et **One on One**. Pour le mois de mai, une sortie commune Commodore 64 et Spectrum : **Karateka** A

propos de Karateka, les importateurs ont fait tout faux : il circule sur Apple et Commodore (en pirate bien sûr) depuis novembre-décembre. Dur !



IMAGINE, C'EST CAPRI

Imagine (ZZOOM, PEDRO, STONKERS, ALCHEMIST...) c'est fini ! Le célèbre et génial fondateur de la non moins célèbre société a rendu ses billes, mais elles ne sont pas perdues pour tout le monde ! Ocean a racheté le nom et commence la diffusion de logiciels sous cette marque. Je rêve ou c'est de la diversification à tendance monopoles-que ? Bref, maintenant lorsque

vous verrez Imagine, vous pourrez vous croire à la mer en toute tranquillité.

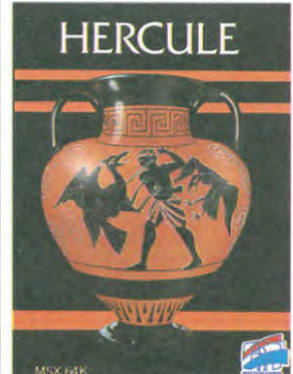


TOUJOURS PLUS NUL !

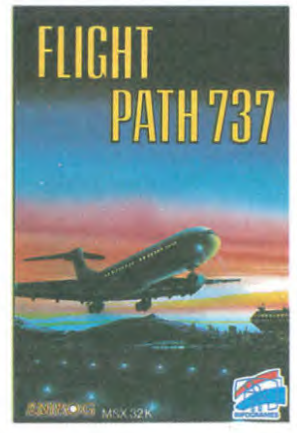
Qui peut être plus nul qu'Infogrames sinon Infogrames lui-même ? Lorsque nos amis lyonnais s'attaquent au marché MSX, aux concurrents de s'escalader !

pas et pourtant ce soft est exclusivement réservé à ces machines !

Flight Path 737 vient de l'autre côté de la Manche. La traduction d'Infogrames s'est limitée au manuel, le soft est tel qu'à la sortie des ateliers d'Anirog. Encore un simulateur de vol, sans intérêt, pauvre graphiquement (tableau de bord à chier) et impraticable sans quelques heures d'entraînement. A ne mettre qu'entre les mains des habitués qui n'ont pas peur de s'ennuyer.



Hercule est nul, et je fais des rimes ! Je vous présente en exclusivité un nouveau bâtard : Pac-Man plus labyrinthe. Caca ! Graphismes nuls, sonorisations inexistantes : voilà de quoi fuir en vitesse malgré le prix relativement alléchant. Mais 150 francs pour une belle boîte de plastique, vaut mieux laisser tomber. Au fait, vous connaissez un MSX qui fasse 64 Ko de Ram utilisateur ? Moi



UN ORIC MSX ?

ASN, célèbre importateur d'Oric, avait un patron : Denis Taieb. Celui-ci est parti vers d'autres horizons et a été remplacé par son frère Claude à la tête de la société. Vous avez bien sûr suivi la saga de ces frères pas ennemis mais presque, saga qui n'est pas près de se terminer, loin s'en faut.

Vous voulez quelques détails sur l'engin ? Vous y tenez ? Ce n'est qu'un MSX de plus, vous savez. Oui ? Bon, allons-y. Il porte un joli nom évocateur et poétique comme seul les asiatiques savent en trouver : FC 200 MSX. Une rom classique de 32 Ko

voisine avec une non moins classique ram vidéo de 16 Ko. La ram de 64 Ko est dans la fourchette haute des MSX ainsi que le nombre de ports disponibles en standard : parallèle centronics, connecteur de rom, bus d'extension et deux prises joystick. Le reste ne présente aucune originalité par rapport à la norme MSX. Le prix est raisonnable : 2590 francs en péritel. Voilà, pas très excitant, n'est-ce pas ? C'est un peu triste de finir avec un MSX de plus quand on a fait un malheur avec une machine pleine de personnalité comme l'Oric. Sniff...



Aujourd'hui un nouvel épisode : Claude Taieb n'a plus d'Oric à vendre puisque l'usine anglaise a déposé son bilan. Les repreneurs éventuels de la marque étant son frère Denis d'une part et, d'autre part, Euréka, le parallélisme qui a importé le plus de machines sur son dos, il y a de fortes chances pour qu'ASN n'ait effectivement plus jamais d'Oric à vendre. Claude Taieb est donc parti trainer ses guêtres en Asie et a dégoté du côté de Séoul, en Corée, un petit MSX de derrière les fagots. C'est un Goldstar qui a déjà eu un importateur officiel en France : le défunt Prism. Comme quoi, rien ne se perd.



LES ORICS C'EST COMME LES FEMMES : DÈS QU'ON LEUR DIT QU'ON LES AIME, ELLES SE TIRENT.

APPLE II X, suite et fin

Steve Wozniak, co-fondateur d'Apple et démissionnaire de cette société qu'il estime trop bureaucratisée (qui a dit fonctionnaires ?) a formellement démenti le lancement de l'Apple IIx : pas de Motorola pour la grand-mère baba ! Dommage, elle était toute émoustillée à la pensée de pouvoir manipuler 16 bits à la fois !



ET POUR QUI EST CE ZAXXON QUI SIFFLE SUR VOS TETES ?

Il est pour les MSX ! En plus c'est le plus beau de tous (avec la version Commodore) et il n'est même pas vraiment très cher : 190 francs (chez les importateurs parallélisme).

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS AMSTRAD CPC 464 couleur neuf -10%. Tel : 974 10 25. Après 18h.

CHERCHE possesseur d'AMSTRAD pour ECHANGER, VENDRE, ACHETER des jeux et des utilitaires, de préférence sur la SAVOIE, HAUTE-SAVOIE. Marc PORRAL. Centre d'élevage 74330 POISY.

CHERCHE possesseur d'AMSTRAD pour échange de logiciels, de programmes, d'idées et de trucs. Tel : (28) 41 22 78. Demander Fabrice.

AMSTRAD

VENDS AMSTRAD couleur + 3 livres, n° 1 à 3 de MICRO APPLICATION + 10 jeux + nombreux programmes : 4600 F. Fabrice PERROT. 41 rue Basse Mouillère 45100 ORLEANS. Tel : (16 38) 66 76 02 après 14h.

CHERCHE possesseur d'AMSTRAD pour échange de logiciels, de programmes, d'idées et de trucs. Tel : (28) 41 22 78. Demander Fabrice.

AMSTRAD CPC 464 CHERCHE échange de programmes jeux utilitaires etc... Michel ROBIN. 51 rue A. Marteau 37700 ST PIERRE DE CORPS.

CHERCHE possesseur d'AMSTRAD CPC 464 pour se prêter, s'échanger ou se vendre programmes, jeux, éducatifs, soft, utilitaires en français et anglais. Christophe GARGALONI. 19 rue Alphonse COMBE. 77330 OZOIR LA FERRIERE. Tel : 029 40 92.

Coopérative scolaire VENDS pour AMSTRAD CPC 464 programme d'orthographe avec accents pour acquisition ou révision. Mots invariables (3 exercices) et listes modifiables suivant les besoins de la classe. Sous programme d'accents facilement implantable dans tout programme de français : 65 F. La cassette franco de port. Nicole VERGEZ. Ecole Primaire 08240 BUZANCY.

VENDS AMSTRAD CPC 464 moniteur couleur + joystick + livre Micro Application : Programmes basic cpc : Acheté 4200 F. Prix à débattre. Tel : (85) 31 62 28. demander Marc.

VENDS pour COM 64 le TOOL 64 complet : 300 F. Tel : 023 83 66.

VENDS COM 64 SECAM + tool 64 + magnéto K7 + TV. NB. + housse + livres : 3000 F. revues en cadeau. Samy BARMADA. 2 rue du plateau 75019 PARIS.

VENDS HEBDOGICIEL SOFTWARE N° 1 pour COMMODE + autoformation Basic livre + 2 cassettes. Yann COSTE. 14 18 rue Eugène Varlin 93100 MONTREUIL. Tel : 859 95 94.

CANON XO7

VENDS configuration complète CANON XO7 + imprimante 4 couleurs + carte X1110, 100 (4K,8K) + magnéto spécial Data Recorder + interface K7 + rouleau + 20 jeux graphiques sur K7 + 6 cassettes logistick + 4 livres et nombreux logiciels : 4000 F. Emmanuel GONZALEZ. 13 rue Sadilarnot 06600 ANTI-BES. Tel : (93) 61 30 18 après 18h.

VENDS CANON XO7 + alimentation + cordon magnéto + livres : 2200 F. Tel : 302 45 14.

VENDS CANON XO7 + imprimante 4 couleurs X710 + interface RS 232C + 2 traitement de texte + calc + graphe + fichier : 4000 F. Tel : 500 04 17. Demander Jean Pierre.

VENDS CANON XO7 + adaptateur + imprimante X710 et adaptateur + câble XC 910 + magnéto + cassette Hebdogiciel N° 1 + 3 manuels d'origine + 1 cassette de jeu maison + 1 livre 40 programmes pour XO7 + emballage d'origine + programmes sur papier : 4000 F. Tel : (88) 60 29 85 après 20h.

VENDS CANON XO7 + extension 8 ko Ram + carte monitor XP 140 + câble cassette + adaptateur secteur : 2600 F. Jean francis MARTIN. 9 avenue Carnot 52000 CHAUMONT. Tel : 16 25 03 11 66.

VENDS XO7 + carte 44 + imprimante + extension TV + div + 3 logiciels + livres + programmes neufs : 5750 F. Jean François ALTBELLI. 80 rue Jacques Porraz 73200 ALBERT-VILLE.

VENDS CANON XO7 + mémoire card XM 100 soit 20 K ram en tout + cordon cassette + alimentation secteur + imprimante traçante 4 couleurs + livres de programmes + cassette de jeux : 4000 F. Thierry LAHOUSSE. 68 résidence Roger Bouvier 59250 HALLUIN. Tel : (20) 37 97 22 après 20h.

VENDS imprimante graphique X 710 pour X O7 + alimentation + papier + 4 stylos couleur (noir, bleu, vert, rouge). Prix à débattre possibilité de crédit. Frédéric BABOT. FJT Motte Baril 3 avenue Monseigneur moneyzy 35000 RENNES.

ORIC ATMOS

VENDS interface joytick programmable pour ORIC 1 et ATMOS : 350 F. Tel : 974 65 90.

VENDS adaptateur NB spécial ORIC : 80 F. VENDS imprimante ORIC : 1800 F. ACHETERAI à bas Prix Modem, lecteur de disquette etc... Tel : (56) 85 26 37.

CHERCHE programmes pour ORIC ATMOS à partir du N° 1 à 72 de la revue HEBDOGICIEL. Jean Luc. 7 rue d'Ollingue 68480 WOLSCHWILLER.

CHERCHE possesseur d'ORIC ATMOS pour échanger vendre ou acheter des programmes en tout genres. Stéphane LESCOUALCH. lot du Château Flagey Echezeaux 21640 VOUGEOT. Tel : (80) 62 88 86.

VENDS ORIC 1 48 K + magnéto + manuel + livre "Clefs pour ORIC" + 7 cassettes de jeux + 2 N° de théoric : 1900 F. VENDS également télévision NB. Pal Secam : 550 F. ou le tout : 2400 F. Arnaud MAZE. 11 Grand Rue Grevilliers 62450 BAPAUME. Tel : (21) 07 12 25 après 19h.

VENDS ORIC ATMOS 48 K + magnéto type Walkman + interface Pal Périel UHF + 8 programmes divers + documents + revues diverses : 2000 F. ou ECHANGE contre SPECTRUM ZX PAL ou PERITEL. Maximilien BIGHINATTE. 4 boulevard du 8 mai 45 02300 CHAUNY.

VENDS ORIC ATMOS : 1500 F. + synthétiseur vocal + programmes. Tel : 367 67 28.

VENDS pour ORIC ATMOS interface couleur + câble magnéto + 12 K7 + listings + livres : 3500 F. Tel : 913 71 84.

VENDS ORIC ATMOS 48 KO + 6 K7 + livres + documentation + cordon péritel + alimentation : 1800 F. + 1 magnéto K7 : 200 F. + 1 TI 58 C (avec documentation, module général) : 350 F. Olivier BERCOVITZ. 4 avenue Courteline 75012 PARIS. Tel : 345 20 85.

VENDS ORIC ATMOS 48 KO sous garantie + cordon péritel + cordon PAL + cordon DIN + alimentation + 19 K7 + 2 manuels : 2900 F/ Fais AMDJAD. 46 rue Lenain de Tillemont 93100 MONTREUIL. Tel : 857 24 32.

VENDS ORIC 1 48 KO + câbles + péritel + magnéto + alimentation + nombreux programmes + nombreuses documentation (4 livres + revues) : 1450 F. Henri FOURNIER. 9 avenue de Brimont 78400 CHATOU. Tel : 952 21 44. Après 20h.

CHERCHE pour ORIC ATMOS interface manette de jeu + 1 manette en bon état et à un prix raisonnable. Christophe PALAYER. Les Césards 26730 HOSTUN. Tel : (75) 48 83 54 après 16h30.

ORIC ATMOS CHERCHE correspondant pour échanger des programmes. Envoyez vos listes à : Cécile MARTIN. Parigny 2 42120 LE COTEAU. (NDLMC : *Tiens, une fille! c'est pas souvent, j'aimerais bien qu'il y en ait plus, on a l'impression que l'informatique, c'est réservé aux mecs et ça me fout les boules !!!*).

SPECTRUM

VENDS ZX SPECTRUM 48 KO Périel+interface manette de jeu + manette de jeu + livre "ZX Spectrum" + "le grand livre de Spectrum" + 50 programmes Alchimist Psytron Zzoom etc... : 3000 F. Franck VIAN. 35 allée des Primevers 13012 MARSEILLE. Tel : 49 35 07 après 20h.

SPECTRUMISTE RECHERCHE correspondants pour échanges ou vente de programmes : Jean Philippe DECOSSIN. 29 rue d'Artois 59000 LILLE. Tel : (20) 30 61 41.

ACHETE SPECTRUM : 900 F. maximum si possible encore sous garantie. Tel : (67) 40 40 94.

VENDS SPECTRUM 48 K péritel + 16 cassettes + interface joystick programmable + quick shot 2 + manuel basic + 2 livres "The spectrum pocket book", "Langage machine trucs et astuces" + magnéto PATHE PARCONE : 2400 F. ou échange contre COM 64 péritel. Denis MOREAUX. 3 rue de Saulce 93250 VILLEMOMBLE. Tel : 854 35 20 après 17h.

CHERCHE possesseur de SPECTRUM sur région PARIS pour échange de trucs, idées et programmes. Tel : 588 41 97 demander Stéphane.

VENDS SPECTRUM PAL 48 KO + imprimante ^lphacom 32 + interface joystick programmable + joystick + 250 programmes avec notices : 2700 F. M. FOUASSE. 5 rue des Polyanthas 93110 ROSNY SOUS BOIS.

VENDS SPECTRUM 48 K + accessoires + livres + cassettes + livres : Prix à débattre. Tel : 547 71 80 après 18h.

VENDS ZX SPECTRUM + péritel + N/B + nombreux logiciels + 40 revues informatiques (Hebdogiciel, Micro 7, SVM, L'Ordinateur individuel, Votre Ordinateur...) + abonnement d'un an à Ordi 5 (revue sincère) : 2600 F. à débattre. Tel : (16 42) 26 71 8. (NDLMC : *Merci pour ta gentille lettre, je te fais des gros bisous aussi mais pas partout, cochon va !!*).

VENDS ZX SPECTRUM 48 K : 2000 F. + péritel + radio K7 double lecteur permettant copies hyper fiables : 1200 F. + interface + manette de jeu : 350 F. + joystick : 150 F. + K7 de jeux : Sabre Wulf, Zaxxon, The Lords of Midnight, Hunch Back, Ghost Busters, Androïde, Kokotoni wif, 3 D Mover : 1000 F. nombreuses revues et livres : 450 F. Tel : 16 (78) 40 26 14.

GAG ? ... NON ... PUB !

VIDEOTROC

2000 jeux!

NOS PRIX NEUFS!

MSX CANON V20 + 1 jeu	2 980 F	MONITEUR ZENTH	950 F
IMPRIMANTE MSX CANON	1 990 F	MONITEUR COULEUR FIDELY CM15	2 590 F
COMMODORE 64 PAL + 1 jeu	2 290 F	MAGNETO ORDINATEURS	299 F
COMMODORE 64 PERITEL + 1 jeu	2 690 F	DISQUETTES PAR 10	139 F
FLOPPY DISK 1541	2 590 F	QUICKSHOT II	120 F
AMSTRAD CPC 464	2 590 F	CONSOLE CBS	1 190 F
• moniteur vert + 3 jeux	2 990 F	JOYSTICK HIGH SCORE	295 F
• moniteur couleur + 3 jeux	4 490 F	+ ATARI, SPECTRUM, ORIC, Etc.	

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
tel. : 342.18.54
métro : gare de Lyon et Ledru-Rollin

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 h à 19 h

BLANC BERNARD

INFORMATIQUE BUREAUTIQUE LYON

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

Blanc Bernard sera présent au SALON INFORA du 16 au 20 avril 1985 STAND 6634.

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

ASSISTANCE TECHNIQUE - LOGICIEL - FORMATION

VIDÉO IO7 INFORMATIQUE

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

PLACE DES FÊTES
75019 PARIS

SINCLAIR QL	5 490 F
SPECTRUM +	1 900 F
CBM64 + Lect. K7	2 990 F
ORIC ATMOS	1 690 F
AMSTRAD VERT	2 990 F

Tél. : 201.22.34 - 201.46.09

MICROSTORY

Avril GRAND CONCOURS PROGRAMMATION TOUS MICROS

Nous consulter **325.51.52**

ET **5%** aux lecteurs d'HEBDOGICIEL

C 64 Périel + lecteur cassette ~~3 099~~ **2 945 F**

Lecteur de disquettes ~~2 789~~ **2 650 F**

DES PRIX TOUJOURS FOUS CHEZ MICROSTORY

14, rue de Poissy, 75005 PARIS

DIFFICILE DE TROUVER LE BON LOGICIEL ?

Alors n'hésitez plus et venez les voir en démonstration dans la nouvelle boutique "LOGICIEL PILOTE"

Vous y trouverez des programmes, rien que des programmes pour votre : MACINTOSH, APPLE 2E ou 2C, IBM PC ou compatible.

Sans aucun engagement de votre part, venez découvrir nos logiciels...

LOGICIEL PILOTE

5, rue des COLONNES 75002 PARIS.

(angle 7, rue de la Bourse)

GENERAL

le temple d'AMSTRAD

Initiés d'HEBDOGICIEL, venez, en pèlerinage, visiter le plus fabuleux monument consacré à AMSTRAD en France.

CADEAU DE BIENVENUE
à tous les fidèles munis de cette annonce

10, boulevard de Strasbourg 75010 Paris ☎ 206.50.50

Heures de culte : 9 h 45 à 13 heures - 14 à 19 heures
tous les jours sauf dimanche

comme pour le texte. Sans l'ajout de la carte 80 colonnes, on dispose d'un mode 32 ou 40 colonnes. Comme sur l'Amstrad, le texte et les graphiques haute résolution sont miscibles. Par contre, on trouve des instructions originales comme FILL (remplissage de formes), ELIPSE (vous voulez vraiment que je vous explique ?) ou POLY (tracé de polygones). Résolution : 256x192, pas révolutionnaire.

MULS est une instruction qui ressemble fort à du basic Tandy : elle affiche x fois un caractère y. Elle s'utilise avec PRINT ou PRINT AT. SHAPE, qui redéfinit des caractères ressemble encore une fois à de l'Amstrad. VPOKE et VDOKE placent des valeurs dans la mémoire vidéo : le second ressemble à de l'Oric... SPRITE et MAG (magnification, qui signifie "agrandissement") définissent des sprites : il y en a 32, mais malheureusement, ils ne peuvent avoir qu'une couleur chacun.

L'ENVIRONNEMENT D'EINSTEIN AU GRAND COMPLET



On dispose aussi de 160 caractères graphiques prédéfinis et redéfinissables à partir du basic.

Côté musique, 5 instructions intéressantes et un gros haut-parleur réglable juste en face du clavier pour s'éclairer les oreilles.

Traitement d'erreurs assez complet : ERL, ERR, ERRS, ça ressemble à de l'Apple. SWAP, c'est du TRS. BINS et HEXS, presque tous les micros l'ont : conversion en binaire, décimal et hexadécimal. RENUM, AUTO et DEL servent à éditer des listings. Pas original, mais très pratique. TIS est la variable qui correspond à l'horloge en temps réel. Intéressant. KEY redéfinit les touches de fonction, c'est pas du Canon ?

Allez, un peu d'original qui fait bayer : SEP définit le séparateur de datas. Vous voulez mettre autre chose que des virgules dans les datas ? Il suffit de décider que le séparateur sera un point ou le signe égale ou une parenthèse ou n'importe quoi. PSW (password) permet d'interdire l'accès d'un fichier sur disquette à quiconque ne possède pas le code. HOLD est l'une des instructions les plus étonnantes : une "fenêtre" est définie dans un listing basic et l'on peut travailler et

une honte ! Surtout sur un lecteur 3 pouces, où l'on peut aisément mettre 500 Ko par face ! Par contre, la vitesse de chargement est très bonne : 30 Ko/seconde. C'est parmi les plus rapides. Ceci dit, pour charger lentement avec un trois pouces, il faut vraiment le faire exprès. Donc, pas d'exploit.

L'OEIL DE LA GAZELLE

Continuons notre zoom arrière. Après avoir vu l'intérieur de la ma-



chiner, jetons un coup d'oeil à l'extérieur. L'Einstein ressemble vaguement à un Apli apata à un Atapla apiti à un Apple aplati. Le lecteur de disquettes est placé sur le côté gauche de la machine. Le clavier (qwerty, huit touches de fonction) ressemble à

chiner, jetons un coup d'oeil à l'extérieur. L'Einstein ressemble vaguement à un Apli apata à un Atapla apiti à un Apple aplati. Le lecteur de disquettes est placé sur le côté gauche de la machine. Le clavier (qwerty, huit touches de fonction) ressemble à



LA MEMOIRE DE L'ELÉPHANT

Ben non, justement. Avec tout ça, sous basic il n'a que 43 Ko de Ram utilisateur. C'est pas énorme. C'est même pas énorme du tout. Et les disquettes ? 190 Ko par face,

ches ne font vraiment pas sérieux. De plus, chaque appui sur une touche produit un "dzouing" déconcertant et très énervant à la longue (à la courte aussi, d'ailleurs.)

LE NID DE LA PIE

Et le reste ? Tout ce qu'il y a autour d'un ordinateur digne de ce nom ? Pour les périphériques, pas de problème : l'Einstein n'est pas digne, il n'y a rien. Encore que pour ceux qui bidouillent il y a un maximum de trous pour brancher tout ce qu'il faut. Suffit de le prendre ailleurs : un stylo optique Tartemol, une imprimante Machin, un synthétiseur Yamamoto, un modem Tuyomou et tout baigne.



▲ D BASE II

Pour les logiciels, la question est plus complexe. Peu, autant dire pas de logiciels de jeu, sinon ceux cités plus haut. Mais moyennant l'achat de la carte 80 colonnes citée plus haut, mais moins haut que tout à l'heure, la compatibilité avec le système CP/M est assurée, et là, en principe, du logiciel il y en a plus que ce que vous pouvez en acheter.

Domage tout de même : alors que le format des disquettes est le même, la technique d'enregistrement diffère de celle de l'Amstrad.

Autre problème : les logiciels prévus pour tourner en 80 colonnes ne tournent pas en 40 avec la prise péritel. C'est d'autant plus bête qu'une instruction est prévue pour ça dans le basic ! En français, on peut trouver à l'heure actuelle... rien. Quatre softs devraient arriver d'ici peu. En anglais, il y a Wordstar (le traitement de texte le plus connu et l'un des moins bons), un BBC basic (intéressant, car celui-ci est l'un des plus structurés), un logo, un dBASE II, plusieurs assembleurs désassemblés et des gestionnaires de bureau.

L'INDECISION DE LA POULE

Voilà. C'est un appareil qu'il est très bon et très pas bon en même temps. Il ressemble, par sa configuration, à un Amstrad et il en a d'ailleurs à peu près le prix : 7500 francs pour l'Amstrad (avec lecteur de disquettes) et 7990 pour l'Eins-

C'EST PAS QUE JE SOIS POUR, MAIS JE SUIS PAS CONTRE, QUOI QUE PLUS D'ACCORD QUE LE CONTRAIRE, BIEN QUE JE SAIS PAS TRÈS BIEN.



teïn. L'Amstrad a l'avantage de s'être fort bien vendu et les logiciels sont et seront de plus en plus nombreux. Le Basic de l'Amstrad est génial, celui de l'Einstein est normal. Son moniteur et ses entrées/sorties semblent plus performants et la plupart de ses défauts peuvent se corriger avec le temps. Malheureusement, vont-ils ?

va nous laisser moisir quelques temps en prison pour nous forger le caractère. La tirade a duré plus d'un bon quart d'heure, et comme je n'ai pas encore pris la parole, je me lève péniblement et je tape trois fois de la canne par terre pour manifester ma présence. Je m'adresse directement à Fidel Monastorio, et j'écarte Tramoto et Jobard de mon rayon d'action.



- Dis-donc, petit gars. Tu vas pas nous bassiner longtemp avec tes discours d'espionnisme révolutionnaire. J'en ai connu d'autres avant toi dans le genre politico-râleurs. Des inextinguibles de la colère ! Des stalinistes du verbe ! Fait pas croire que tu nous impressionnes avec tes moulinets de bras et tes roulements de sourcils !

Les gardes se marrent, sans doute parce qu'ils n'ont pas l'habitude de voir un grand-père engueuler leur patron. Tout se passe comme prévu, et je continue ma rouspétance en approchant doucement du bureau, la canne pointée vers Monastorio.

- Moi, la révolution, je la fais tous les matins devant un kir chez Dominique sans emmerder personne. Et crois-moi, j'ai reconstruit le monde plus d'une fois devant un ballon de blanc. D'une voix branlante et patriotique, j'entame le chant des partisans, ce qui ne laisse pas de surprendre mon auditoire ! Je me suis encore avancé imperceptiblement, et j'estime que cette fois c'est le moment d'y aller. Clic. J'appuie sur le pommeau de ma canne, et Monastorio s'effondre, foudroyé par une fléchette Tsé-Tsé !!

(à suivre...)



SANYO EN PROMOTION

M.S.X. LE STANDARD MICRO

DANS LES BOUTIQUES



MICRO DE PARIS

SANYO 16 BITS le PROFESSIONNEL



SANYO PHC 28 MSX 2 295 F TTC

Pack 3 Logiciels : 250 F TTC
- 1 Arcade
- 1 Aventure
- 1 Budg. Famil.



Ensemble 1, comprenant :
- 1 PHC 28 SANYO MSX
- 1 Lecteur K7 Prog.
- 1 Pack 3 Logiciels
2 790 F TTC

Ensemble 2, comprenant :
- 1 PHC 28 SANYO MSX
- 1 Lecteur K7 Prog.
- 1 Moniteur Monochrome
+ 1 Pack 3 Logiciels **GRATUIT**
3 750 F TTC

Ensemble 3, comprenant :
- 1 PHC 28 SANYO MSX
- 1 Lecteur K7 Prog.
- 1 Moniteur Couleur
+ 1 Pack 3 Logiciels **GRATUIT**
5 195 F TTC

ET BIEN SUR, tous les périphériques, accessoires, logiciels, livres sur la révélation M.S.X.



MBC 550

Azerty - 128 K RAM
1 Drive 160 K - MS DOS
1 Moniteur Monochrome
8 423 F H.T.
9 990 F TTC

MBC 555-2

Azerty - 128 K RAM
2 Drive 360 K - MS DOS
1 Moniteur Monochrome
11 796 F H.T.
13 990 F TTC

EN CADEAU, AU CHOIX :

1 Programme Traitement de Texte FRANCE TEXTE ou 1 Tableur Electronique UNICALC 16

LES PÉRIPHÉRIQUES :

Moniteur Couleur CRT 50 3 490 F H.T.
Imprimantes :
80 col. 100 cps. 4 390 F H.T.
132 col. 125 cps. 8 990 F H.T.
Mach. Ecr. Interf. 20 cps. 4 390 F H.T.

ON SE DEPECHE... CELA NE DURERA QUE LE MOIS D'AVRIL... SI IL Y EN A ASSEZ !

VTR Micro Nord
54, Rue Ramey — 75018 PARIS
Tél. : 252.87.97

CRÉDIT PRÉTROFIGAZ TOTAL ou DIFFÉRÉ

VTR Micro Sud
105, Boulevard Jourdan — 75014 PARIS
Tél. : 545.38.96



Mr Denis OLIVIER nous invite, à travers les diverses options de son programme, à la découverte des principales caractéristiques des minéraux.

Mode d'emploi: Ce programme, particulièrement destiné aux amateurs de minéralogie (science traitant des minéraux) peut être facilement adapté à d'autres disciplines (sciences naturelles par exemple).

Dureté: 10 Trait: 12 Solubilité: 4 Eclat: 2 Densité: 3.3 L'appui sur la barre d'espace renvoie au menu principal.



ANALYS sur MSX

Multiple columns of MSX assembly code. Includes instructions like CLS, PRINT, INPUT, and various labels (LOCATE). Contains a list of minerals and their properties, along with graphical character sets.

FAST BOOT MAKER



Vous vous êtes souvent plaint de la lenteur du système d'exploitation. Voici un programme qui vous permet d'accélérer considérablement la vitesse de chargement.

Frédéric MUTTER

Mode d'emploi :

Tapez les listings 1, 2, et 3 en les sauvegardant respectivement sous les noms FASTBOOT MAKER, BOOT 0 et BOOT 1. Les listings 2 et 3 sont accompagnés de leur vérificateur (HEX-CHECK). Pour faire démarrer le programme, taper RUN FASTBOOT MAKER.

Option 1 : Crée une disquette FASTBOOT en demandant un fichier contenant une image de présentation pour le lancement. Il peut y

être inscrit par exemple "Tapez sur la barre d'espace pour continuer", ou A Aventure Pac-man, etc...
Option 2 : Met sur la disquette FASTBOOT les fichiers binaires (uniquement). Il faut pour cela donner l'adresse de départ en décimal. Cette adresse est trouvée de la façon suivante : BLOAD nom du programme et PRINT PEEK (43634) + PEEK(43635) * 256.
Option 3 : Effectue le catalogue de la disquette FASTBOOT, et permet de reprendre ses fichiers sous DOS 3.3 normal. Le catalogue est présenté de la façon suivante :
Numéro du programme/Touche correspondante/Longueur/Piste et Secteur

Pour reprendre les fichiers, taper le numéro correspondant et le programme demandera alors sous quel nom vous désirez le sauvegarder.

Option 4 : Fait le catalogue d'une disquette normale sous DOS 3.3

Option 5 : Quitte le programme.

LISTING 1

```

00*:X = PEEK (43617): IF PEEK
(43616) = 0 THEN X = X - 1
310 VTAB 10: INPUT "adresse de
depart (dec):";A
320 PRINT : INPUT "Piste:";B: INPUT
"Secteur:";C: IF B < 3 OR C <
0 OR C > 17 GOTO 320
330 PRINT : PRINT "touche pour
le charger:"; GET F$: PRINT
F$: PRINT "classement (1 a 1
0):"; GET G$: PRINT G
340 VTAB 17: HTAB 12: PRINT "C'
est bon ?"; GET X$: IF X$ =
"O" THEN 360
350 RUN
360 HOME : VTAB 12: PRINT "Mett
ez votre disquette dans le l
ecteur et defoncez une touc
he"; GET C$
370 TR = B:ST = C:DR = 2:P1 = 22
:P2 = X + 23: GOSUB 460
380 TR = 0:ST = 9:DR = 1:P1 = 49
:P2 = 50: GOSUB 460
390 POKE 12543 + G,X + 1: POKE
12575 + G,B: POKE 12607 + G,
C: POKE 12671 + G,A / 256: POKE
12639 + G,A - 256 * PEEK (1
2671 + G): POKE 12735 + G,A /
256: POKE 12703 + G,A - 256 *
PEEK (12735 + G): POKE 1276
7 + G, ASC (F$) + 128
400 TR = 0:ST = 9:DR = 2:P1 = 49
:P2 = 50: GOSUB 460
410 A = INT (X / 16):C = C + X -
A * 16: HOME : VTAB 12: PRINT
"Le prochain programme doit
etre mis sur": HTAB 8: PRINT
"la piste:";A + B; "/ secteu
r:";C + 1: GET A$: RUN
420 HOME : VTAB 12: PRINT "Inse
rez votre disquette dans le
lecteur"; GET A$: PRINT D$;
"CATALOG": PRINT "une touche
pour revenir au menu:"; GET
A$: RUN
430 FOR I = 1 TO 12:A = PEEK (
49200) + 2: NEXT I: PRINT CHR$
(7): RUN
440 HOME : VTAB 12: PRINT " (es
c):FIN (autre touche):BOOT
ER:"; GET A$: IF A$ = CHR$
(27) THEN HOME : END
450 CALL 50688
460 POKE 0,TR: POKE 1,ST: POKE
2,DR: POKE 3,P1: POKE 4,P2: CALL
771: RETURN
470 HOME : VTAB 12: PRINT " Met
tez votre disquette dans le
lecteur": VTAB 17: PRINT " D
efoncez une touche:"; GET A
$:TR = 0:ST = 9:DR = 1:P1 = 49
:P2 = 50: GOSUB 460
480 FOR I = 1 TO 10: IF PEEK (
12767 + I) < > I THEN A$(I)
= CHR$ ( PEEK (12767 + I) -
128):B(I) = PEEK (12671 + I
) * 256 + PEEK (12639 + I):
C(I) = PEEK (12607 + I):D(I)
= PEEK (12575 + I):E(I) =
PEEK (12543 + I) * 256: NEXT
I
490 HOME : VTAB 6: FOR A = 1 TO
I - 1: INVERSE : PRINT A; NORMAL
: HTAB 3: PRINT " : TC:A$(A)
"; HTAB 10: PRINT "A:"B(A));
HTAB 18: PRINT "L:"E(A)); HTAB
27: PRINT "T:"D(A)); HTAB 33
: PRINT "S:"C(A): NEXT A
500 HTAB 12: PRINT "Votre numer
o?": PRINT : PRINT "Ou autre
touche pour le menu:"; GET
A:P = E(A)
510 TR = D(A):ST = C(A):DR = 1:P
1 = 22:P2 = 23 + P / 256: GOSUB
460
520 VTAB 17: HTAB 1: CALL - 95
8: PRINT : INPUT "Nom du pro

```

```

gramme:";N$: PRINT : PRINT "
Inserez votre disquette DOS
3.3"; GET R$: PRINT D$;"BSA
VE";N$;"A5632,L";P: HOME : VTAB
11: INVERSE
530 PRINT "ATTENTION PROGRAMME
SAUVE EN A$1600": POKE 49168
,0: PRINT : PRINT "FAITES:"
NORMAL : PRINT : PRINT "$BL
OAD ";N$;" ,A";B(A): PRINT "
$BSAVE ";N$;" ,A";B(A);",L";
P: PRINT : PRINT "MOI,JE FAT
IGUE ALORS <<THE END>>": VTAB
14: END

```

LISTING 2

Hex-Check

```

0800- 01 E0 60 A9 62 20 8D 08
0808- A9 B4 85 27 8D 8C C0 10
0810- FB 49 D5 D0 F7 8D 8C C0
0818- 10 FB C9 AA D0 F3 8D 8C
0820- C0 10 FB C9 AD D0 EA A9
0828- 00 A0 56 84 3C 8C 8C C0
0830- 10 FB 59 D6 02 A4 3C 8C
0838- 99 00 03 D0 EE 84 3C 8C
0848- 3C 91 26 C8 D0 EF 8C 8C
0850- C0 10 FB 59 D6 02 D0 41
0858- A0 00 A2 56 CA 30 FB 81
0860- 26 5E 00 03 2A 5E 00 03
0868- 2A 91 26 C8 D0 EE E6 27
0870- A2 60 CE EE 08 D0 95 20
0878- 58 FC A0 27 89 A4 08 49
0880- FF 99 00 04 88 10 5C 4C
0888- 00 B4 4C A9 FA 8D F4 03
0890- AD 51 C0 A9 00 8D F2 03
0898- A9 C6 8D F3 03 60 F9 F9
08A0- F9 F9 F9 F9 F9 FE EC EB
08A8- FD F0 F0 EB DF F2 FE F4
08B0- FA ED EF FE ED DF F2
08B8- EA EB EF FA ED DF F9 ED
08C0- FA FB FA ED F6 FC DF D7
08C8- FC F6 C7 CA ED F2 DF
08D0- EC F3 F0 EB DF E9 F6 DF
08D8- D3 FD F9 FD F0 EB DF
08E0- FD E6 DF EB ED F0 F3 F3
08E8- DF DF DF FC F0 D1 06 FE
08F0- A5 25 C9 18 D0 EA A9 04
08F8- 85 25 A9 00 85 FE A0 00

```

LISTING 3

Hex-Check

```

0800- 20 E8 B7 80 F7 A4 20 B9
0808- 39 BA F0 F0 85 01 20 D5
0810- B6 80 E9 A4 20 A9 00 99
0818- 39 BA A0 F0 B9 39 BA 00
0820- D8 88 10 FB 60 E9 A4 B7
0828- 60 00 08 08 07 05 03
0830- 01 0E 0C 0A 08 06 04 02
0838- 0F 00 00 00 00 00 00 00
0840- 00 00 00 00 00 00 00 00
0848- 00 00 01 00 00 20 20
0850- 00 00 A0 D0 A0 FF 59 00
0858- 3F 99 00 3F 88 C0 FF D0
0860- F5 CE 58 BA CE 6A BA EA
0868- 6A BA E0 1F D0 E6 A0 1F
0870- 60 A9 DD 8D 00 40 A0 00
0878- B9 00 20 59 01 20 99 00
0880- 20 C8 D0 F4 EE 7A BA EE
0888- 70 BA EE 80 BA EA 80 BA
0890- E0 40 D0 E2 60 A9 BA 8D
0898- 58 BA A9 85 80 68 BA A0
08A0- 00 98 59 00 08 80 D0 FA
08A8- C9 31 D0 A6 60 A0 FF 3B
08B0- 3A 82 00 08 45 24 04 BA
08B8- 22 60 61 62 63 64 65 66
08C0- 67 68 69 6A 6B 6C 6D 6E
08C8- 6F 70 71 72 73 74 75 76
08D0- 77 78 79 7A 7B 7C 7D 7E
08D8- 7A 22 00 F5 45 28 04 B9
08E0- 37 37 32 32 32 3A BA
08E8- E7 28 31 38 29 38 E7 28
08F0- 33 29 38 30 00 04 46 29
08F8- 04 89 33 32 C0 3A 89
0900- 01 00 A0 00 03 00 AE 02
0908- 03 00 AF 01 03 00 B2 03
0910- 03 00 83 00 02 84 02
0918- 00 02 85 01 00 02 86 03
0920- 00 02 87 00 02 87 02
0928- 02 02 BA 01 02 02 8B 03
0930- 02 02 BC 00 01 02 8D 02
0938- 01 02 BE 01 01 02 BF 03
0940- 01 02 C8 00 03 02 C0 02
0948- 03 02 CE 01 03 02 CF 03
0950- 03 02 D3 00 00 01 D4 02
0958- 00 01 D7 01 00 01 D9 03
0960- 00 01 DA 00 02 01 D8 02
0968- 02 01 DC 01 02 01 D0 03
0970- 02 01 DE 00 01 01 DF 03
0978- 01 01 E5 01 01 01 E6 03
0980- 01 01 E7 00 03 01 E9 02
0988- 03 01 EA 01 03 01 EB 03

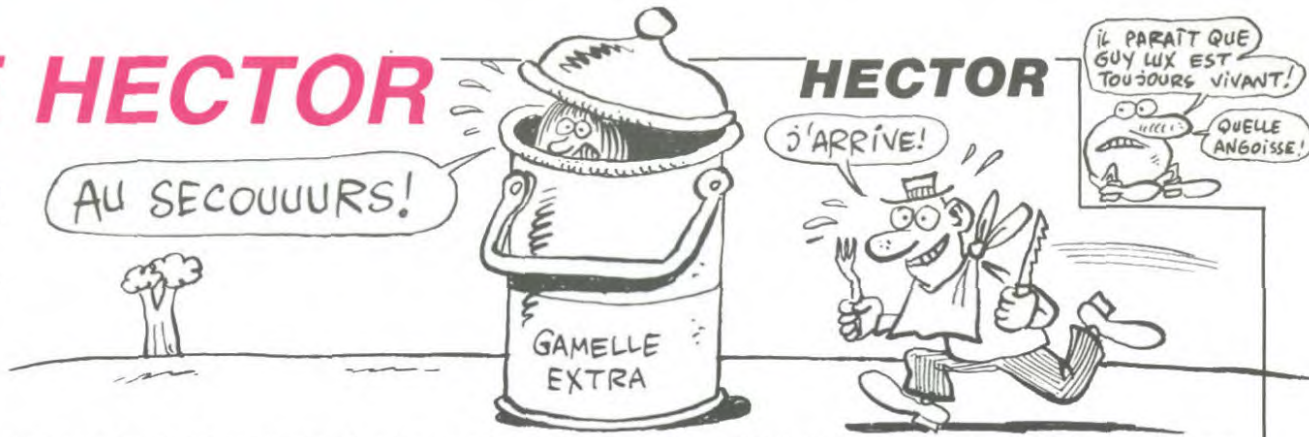
```

LE GLOUPE HECTOR

La ravissante gloupette, prisonnière du hideux "grande gamelle", espère en votre secours, ne la décevez pas...

Fabrice BAILLY

Mode d'emploi :
Les règles sont incluses dans le programme.



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

```
100 WIPE
110 POKE&FF10,1
120 GOSUB4470
130 XZ=0
140 WIPE
150 LM=1:RE=0:M=0:BA=15:FA=0:Y2=26:FB=1:SC=0:VIE=3
:V=0:GH=0
160 *****
170 ** CARACTERES GRAPHIQUES **
180 *****
190 DATA 8,8
200 DATA 0,7,31,63,63,127,127,127
210 DATA 0,240,248,248,184,192,224,240
220 DATA 99,93,87,91,47,31,7,3
230 DATA 224,224,172,252,120,144,224,128
240 DATA 4,11,11,27,27,61,62,63
250 DATA 192,96,96,140,254,254,12,224
260 DATA 63,31,15,15,60,56,62,30
270 DATA 240,224,192,224,224,108,252,248
280 DATA 63,31,223,255,240,96,112,56
290 DATA 240,224,240,241,59,31,14,12
300 DATA 112,112,112,112,112,112,112,112
310 DATA 0,60,126,126,126,126,60,0
320 DATA 0,255,127,0,0,0,0,0
330 DATA 0,255,254,0,0,0,0,0
340 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255
350 DATA 63,223,255,255,224,112,0,0
360 DATA 246,231,255,255,6,0,0,0
370 DATA 0,1,3,3,7,7,15,15
380 DATA 127,127,63,63,31,31,15,15
390 DATA 254,254,252,252,248,248,240,240
400 DATA 7,7,3,3,1,1,0,0
410 DATA 224,224,192,192,128,128,0,0
420 DATA 8,24,60,94,255,63,127,15
430 DATA 15,31,63,126,248,255,255,255
440 DATA 248,239,158,60,120,192,240,252
450 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0
460 DATA 255,255,63,15,10,27,42,0
470 DATA 252,240,224,128,0,0,128,0
480 DATA 8,24,60,94,127,63,127,15
490 DATA 0,0,0,0,255,255,255,255
500 DATA 0,0,0,0,224,248,252,244
510 DATA 3,1,1,2,4,8,8,0
520 DATA 255,255,193,128,128,64,32,0
530 DATA 244,244,228,228,82,81,144,0
540 DATA 0,0,0,0,32,112,120,252
550 DATA 0,1,1,3,31,63,127,255
560 DATA 254,255,255,255,255,255,255,255
570 DATA 0,128,128,192,240,248,252,254
580 RESTORE190
590 FOR I=&F9C1 TO&F9C1+318
600 READ V
610 POKE I,V
620 NEXT
630 POKE &5FE3,&C1
640 POKE &5FE4,&F9
650 IF XZ=0 THEN GOSUB2650:GOSUB3090
660 GOTO700
670 INPUTA
680 CLS:OUTPUTCHR*(A),100,100,1
690 GOTO670
700 NI=2
710 CLS
720 *****
730 ** TABLEAU **
740 *****
750 COLOR 0,4,1,7
760 WIPE
770 FOR I=136 TO 72 STEP -2:J=J+1:PLOT0,I,J,1,2:PLOT0,I-1,J,1,2:NEXTI
780 RESTORE790:FOR I=71 TO 65 STEP -1:READJ:PLOT0,I,J,1,2:NEXT I
790 DATA 32,32,32,31,31,30,29
800 RESTORE810:FOR I=63 TO 17 STEP -1:READ J:PLOT0,I+1,J,1,3:NEXT I
810 DATA 20,20,21,21,21,22,22,23,23,23,24,24,24,24,25,25,25,26,26,26,27,27,27,27,28,28,28,28,28,28,27,26,25,25,24,23,22,20,18,17,16,14
820 OUTPUTCHR*(203),0,104,1
830 OUTPUTCHR*(203),7,88,1:OUTPUTCHR*(206),16,98,2
840 OUTPUTCHR*(203),15,72,1
850 OUTPUTCHR*(204),4,32,1:OUTPUTCHR*(205),12,32,1:PLOT6,49,1,19,1:PLOT17,49,1,19,1:PLOT7,49,11,1,1:FOR RI=32 TO 49:PLOT 7,1,10,1,0:NEXT
860 PLOT 0,18,240,18,1
870 PLOT 0,219,240,60,1
880 OUTPUT"LE PAUVRE !! HA! HA!",40,200,0
890 *****
900 ** JEUX **
910 *****
920 AS=INSTR*(1)
930 PAUSE 1
940 IF FA=0 THEN PLOT 38,100,16,82,0
950 IF FA=0 THEN OUTPUTCHR*(200),47,26,3:OUTPUTCHR*(201),55,26,3
960 IF FA=0 THEN OUTPUTCHR*(200),47,26,0:OUTPUTCHR*(201),55,26,0
970 IF FA=0 THEN OUTPUTCHR*(192),47,50,3:OUTPUTCHR*(193),55,50,3
980 IF FA=0 THEN OUTPUTCHR*(194),47,42,1:OUTPUTCHR*(195),55,42,1
990 IF FA=0 THEN OUTPUTCHR*(196),47,34,1:OUTPUTCHR*(197),55,34,1
1000 IF FA=0 THEN OUTPUTCHR*(198),47,26,3:OUTPUTCHR*(199),55,26,3
1010 IFFA=1THENOUTPUTCHR*(192),39,Y2+24,0:OUTPUTCHR*(193),47,Y2+24,0:OUTPUTCHR*(194),39,Y2+16,0:OUTPUTCHR*(195),47,Y2+16,0:OUTPUTCHR*(196),47,Y2,0:OUTPUTCHR*(197),55,Y2+8,0:OUTPUTCHR*(198),47,Y2,3:OUTPUTCHR*(199),55,26,3
1020 IF FA=1 AND FB=1 THEN Y2=Y2+6
1030 IF FA=1 AND FB=1 AND RE>900 AND RE<1500 THEN Y2=Y2-4
1040 IF FA=1 AND FB=0 THEN Y2=Y2-6
1050 IF FA=1 AND FB=0 AND RE>900 AND RE<1500 THEN Y2=Y2+4
1060 IFFA=1THENOUTPUTCHR*(192),47,Y2+24,3:OUTPUTCHR*(193),55,Y2+24,3:OUTPUTCHR*(194),47,Y2+16,1:OUTPUTCHR*(195),55,Y2+16,1:OUTPUTCHR*(196),47,Y2+8,1:OUTPUTCHR*(197),55,Y2+8,1:OUTPUTCHR*(198),47,Y2,3:OUTPUTCHR*(199),55,26,3
1070 IF FA=1 THEN IF Y2=>44 THEN FB=0
1080 IF Y2<28 AND FA=1 AND V=0 THEN SC=SC+10
1090 IF FA=1 AND FB=0 THEN IF Y2<28 THEN FA=0:BA=15:Y2=26:LM=1:FB=1:GOTO940:V=0
1100 IF FA=0 THEN OUTPUTCHR*(198),47,26,3:OUTPUTCHR*(199),55,26,3
1110 P1=POINT(65,26)
1120 IF RE<300 AND FA=0 THEN IF P1=2 THEN GOSUB2550
1130 P2=POINT(62,Y2-6)
1140 IF FA=1 AND RE<315 AND FB=0 THEN IF P2=2 OR P5=2 THEN GOSUB2550
1150 P3=POINT(47,Y2)
1160 IF FA=1 AND RE<315 THEN IF P3=2 THEN GOSUB2550
1170 IF FA=1 AND RE<315 THEN IF P4=2 THEN GOSUB2550
1180 P4=POINT(60,14)
1190 IF RE>315 AND RE<900 AND FA=0 AND V=0 THEN IF P5=1 THEN GOSUB2550
1200 P5=POINT(56,Y2-8)
1210 IF RE>315 AND RE<900 AND FA=1 AND V=0 THEN IF P5=1 THEN GOSUB2550
1220 IF RE>315 AND RE<900 THEN IF P5=3 THEN V=0
1230 P6=POINT(68,14)
1240 IF RE>600 AND RE<900 AND FA=0 THEN IF P6=2 THEN GOSUB2550
1250 P7=POINT(55,Y2-12)
1260 IF RE>600 AND RE<900 THEN IF P7=2 THEN GOSUB2550
1270 P8=POINT(61,Y2-5)
1280 IF V=0 AND RE>900 AND RE<1500 AND FA=1 THEN IF P8=2 THEN GOSUB2550
1290 P9=POINT(49,Y2-6)
1300 IF V=0 AND RE>900 AND RE<1500 AND FA=1 THEN IF P9=2 THEN GOSUB2550
1310 IF V=0 AND RE>900 AND RE<1500 AND FA=0 THEN IF P1=2 THEN GOSUB2550
1320 P10=POINT(61,27)
1330 IF RE>900 AND RE<1500 THEN IF P10=0 THEN V=0
1340 P11=POINT(64,21)
1350 IF FA=0 AND V=0 AND RE>1200 THEN IF P11=2 THEN GOSUB2550
1360 IF FA=0 THEN IF P11=0 THEN V=0
1370 M=M+1:RE=RE+1
1380 PLOT 240,220,NI*4,220,0
1390 IF RE>300 AND RE<600 THEN PLOT 240,220,8,20,3:GOTO1480
1400 A=INT(RND(10,120)):PLOT 240,220,1,A,3
1410 A=INT(RND(10,120)):PLOT 241,220,1,A,3
1420 A=INT(RND(10,120)):PLOT 242,220,1,A,3
1430 A=INT(RND(10,120)):PLOT 243,220,1,A,3
1440 A=INT(RND(10,120)):PLOT 244,220,1,A,3
1450 A=INT(RND(10,120)):PLOT 245,220,1,A,3
1460 A=INT(RND(10,120)):PLOT 246,220,1,A,3
1470 A=INT(RND(10,120)):PLOT 247,220,1,A,3
1480 OUTPUTCHR*(206),240,227,0
1490 OUTPUTCHR*(206),240,26,0
1500 OUTPUTCHR*(206),240,18,3
1510 OUTPUTCHR*(206),240,10,3
1520 OUTPUTCHR*(206),249,1,0
1530 OUTPUT"SCORE:",30,230,0
1540 OUTPUTSC,60,230,0
1550 IF SC>1 THEN OUTPUTSC-10,60,230,0
1560 OUTPUT"VIE(S):",140,230,0
1570 OUTPUTVIE,180,230,0:OUTPUTVIE+1,180,230,0
1580 SCROLL NI
1590 OUTPUT"SCORE:",30,230,1
1600 OUTPUTSC,60,230,1
1610 OUTPUT"VIE(S):",140,230,1
1620 OUTPUTVIE,180,230,1
1630 IF RE>600 AND RE<900 THEN LM=2
1640 IF RE>900 AND RE<1200 THEN LM=3
1650 IF RE>1200 AND RE<1500 THEN LM=4
1660 IF RE>1500 AND RE<1800 THEN LM=5
1670 IF M=BA AND LM=1 THEN GOSUB1820:M=0
1680 IF M=BA AND LM=3 THEN GOSUB2120
1690 IF M=BA AND LM=5 THEN GOSUB2180
1700 IF LM=2 AND RE<600 THEN IF M=13 THEN M=0
1710 IF M=BA AND LM=2 THEN GOSUB2020:M=0
1720 IF M=BA AND LM=4 THEN GOSUB2250
1730 IF RE>1800 THEN RE=0:GH=1
1740 IF M>32 THEN M=0
1750 IF RE>1800 AND GH=1 THEN GOSUB4530
1760 IF RE>300 AND RE<305 OR RE>320 AND RE<325 OR RE>340 AND RE<345 OR RE>360 AND RE<365 OR RE>380 AND RE<385 THEN GOSUB1960
1770 IF RE>400 AND RE<405 OR RE>420 AND RE<425 OR RE>440 AND RE<445 OR RE>460 AND RE<465 OR RE>480 AND RE<485 THEN GOSUB1960
1780 IF RE>500 AND RE<505 OR RE>520 AND RE<525 OR RE>540 AND RE<545 OR RE>560 AND RE<565 OR RE>580 AND RE<585 THEN GOSUB1960
1790 IF PEEK(24529)=32 THEN GOSUB2490
1800 GOTO940
1810 *****
1820 ** OBSTACLES **
1830 *****
1840 *****
1850 *** 1 er ***
1860 *****
1870 COLOR 0,4,2,7
1880 OUTPUTCHR*(209),193,26,2
```

```
1890 OUTPUTCHR*(202),204,26,2:OUTPUTCHR*(202),200,26,2
1900 OUTPUTCHR*(202),204,33,2:OUTPUTCHR*(202),200,33,2
1910 OUTPUTCHR*(202),201,33,2
1920 M=0
1930 BA=INT(RND(8,13))
1940 RETURN
1950 *****
1960 *** 2 er ***
1970 *****
1980 OUTPUTCHR*(206),200,18,1
1990 LM=0
2000 RETURN
2010 *****
2020 *** 3 er ***
2030 *****
2040 COLOR 0,4,0,7
2050 OUTPUTCHR*(210),210,19,2:OUTPUTCHR*(211),218,19,2
2060 OUTPUTCHR*(212),210,11,2:OUTPUTCHR*(213),218,11,2
2070 BA=INT(RND(8,13))
2080 LM=2
2090 M=0
2100 RETURN
2110 *****
2120 *** 4 er ***
2130 *****
2140 COLOR 0,4,2,7
2150 OUTPUTCHR*(214),210,33,2
2160 OUTPUTCHR*(215),218,33,2
2170 OUTPUTCHR*(216),226,33,2
2180 OUTPUTCHR*(217),210,25,2
2190 OUTPUTCHR*(218),218,25,2
2200 OUTPUTCHR*(219),226,25,2
2210 BA=INT(RND(26,32))
2220 M=0
2230 RETURN
2240 *****
2250 *** 5 er ***
2260 *****
2270 COLOR 0,4,1,7
2280 OUTPUTCHR*(220),210,33,2
2290 OUTPUTCHR*(221),218,33,2
2300 OUTPUTCHR*(222),226,33,2
2310 OUTPUTCHR*(223),210,25,2
2320 OUTPUTCHR*(224),218,25,2
2330 OUTPUTCHR*(225),226,25,2
2340 BA=INT(RND(26,32))
2350 M=0
2360 RETURN
2370 *****
2380 *** 6 er ***
2390 *****
2400 COLOR 0,4,3,7
2410 OUTPUTCHR*(226),218,34,2
2420 OUTPUTCHR*(227),210,26,2
2430 OUTPUTCHR*(228),218,26,2
2440 OUTPUTCHR*(229),224,26,2
2450 M=0
2460 BA=INT(RND(8,13))
2470 RETURN
2480 *****
2490 *** SAUT ***
2500 *****
2510 FA=1
2520 POKE 24529,0
2530 PLOT 38,100,16,82,0
2540 RETURN
2550 *** UNE VIE EN MOINS ***
2560 OUTPUT"ET UNE VIE EN MOINS! UNE!",60,218,0
2570 PAUSE 3
2580 OUTPUT"ET UNE VIE EN MOINS! UNE!",60,218,3
2590 VIE=VIE-1
2600 IF VIE=0 THEN WIPE:GOTO3380
2610 V=1
2620 RETURN
2630 PRINT"VOTRE SCORE";SC
2640 *****
2650 *** PRESENTATION ***
2660 *****
2670 WIPE
2680 COLOR 0,4,2,7
2690 FOR X=0 TO 240 STEP 24
2700 OUTPUTCHR*(192),X,40,3:OUTPUTCHR*(193),X+8,40,3
2710 OUTPUTCHR*(194),X,32,1:OUTPUTCHR*(195),X+8,32,1
2720 OUTPUTCHR*(196),X,24,1:OUTPUTCHR*(197),X+8,24,1
2730 OUTPUTCHR*(198),X,16,3:OUTPUTCHR*(199),X+8,16,3
2740 OUTPUTCHR*(192),X,220,3:OUTPUTCHR*(193),X+8,220,3
2750 OUTPUTCHR*(194),X,212,1:OUTPUTCHR*(195),X+8,212,1
2760 OUTPUTCHR*(196),X,204,1:OUTPUTCHR*(197),X+8,204,1
2770 OUTPUTCHR*(198),X,196,3:OUTPUTCHR*(199),X+8,196,3
2780 NEXT X
2790 FOR Y=60 TO 160 STEP 45
2800 OUTPUTCHR*(192),0,Y+24,3:OUTPUTCHR*(193),8,Y+24,3
2810 OUTPUTCHR*(194),0,Y+16,1:OUTPUTCHR*(195),8,Y+16,1
2820 OUTPUTCHR*(196),0,Y+8,1:OUTPUTCHR*(197),8,Y+8,1
2830 OUTPUTCHR*(198),0,Y,3:OUTPUTCHR*(199),8,Y,3
2840 OUTPUTCHR*(192),216,Y+24,3:OUTPUTCHR*(193),224,Y+24,3
2850 OUTPUTCHR*(194),216,Y+16,1:OUTPUTCHR*(195),224,Y+16,1
```


WORLD SERIE BASEBALL PAR IMAGINE POUR COMMODORE ET SPECTRUM

Mesdames et Messieurs, Ladies and Gentlemen... Vous allez assister en direct au choc du siècle entre les Tigres de Saint-Just et les Wheelies de Gergovie...

cette partie. Le lancer de Dinal n'a laissé aucune chance à Hycal. Nous reconnaissons bien là notre meilleur joueur national...

Cette petite description vous indique la richesse de ce logiciel. L'ensemble du terrain verdoie joyeusement à l'écran...



jour pouvoir suivre une rencontre à la télé ou dans la réalité si vous allez vous promener du côté des USA ou du Japon...

Fred WHEELIE



RESUME DES EPISODES PRECEDENTS : Le vol 747 pour Gargès les Goneses est détourné sur Cuba. Pépé Louis transporte dans ses valises les prototypes des nouveaux micro-ordinateurs Appoil et Atrahi...

11ème EPISODE : VOUS N'AUREZ PAS L'ALSACE ET LA LORRAINE !

Chaleur et poussière ! C'est la canicule sur La Havane, et seuls les moustiques échappent à la léthargie ambiante. Le fourgon cellulaire qui nous transporte vers je ne sais quelle destination est entièrement sous pression...

Les deux flics cubains qui nous escortent sont aussi bavards que Frédéric Mitterand mais en plus viril. Ils nous ont piqué les deux précieuses valises qu'ils ont placé sous le siège en feraille...

C'est Fidel Monastorio soimême, l'illustre père Noël dictateur et grand évêque de la canne à sucre qui nous reçoit dans son bureau...

Shut up ! You dirty bastard rat communiste, s'empare Jack Tramolo. Vous violez la conven-

tion de Genève et le droit international en nous retenant sur cette île qui sent le sucre rance et le poisson avarié !

Dans le genre anti-communiste primaire, Black Jack ne fait pas dans la dentelle.

Vous ne pouvez pas nous retenir longtemps, ajoute Steve Jobard. Cela créerait un incident diplomatique entre nos deux pays...

Les trois hommes s'affrontent du regard, et on sent bien que des choses importantes sont en train de se décider...

Je n'ai pas l'intention de vous séquestrer, répond Monastorio. Simplement, je confisque ce matériel... Mais on va vous rendre vos passeports, conclut-il d'un ton mielleux...

Tramolo lève un poing rond derrière sa citrouille : - Dirty son of a bitch, you bloody bastard, ces prototypes ont une valeur inestimable...

Les insultes de Tramolo ont irrité le dictateur et sa barbe se dresse à la verticale, signe que son menton a dû avancer brutalement de cinq bons centimètres...

seul un amphithéâtre de carabins un jour de bizutage. Tramolo et Jobard ont reculé d'un pas sous l'impact du choc et de la violence du ton.

Le moulin à paroles du dictateur s'auto-entraîne. Plus il râle, plus il est en colère. Il sulfate à tout va et dans toutes les directions. Tout le monde en prend pour son grade...

Enfin, le ressort de tout ça que Monastorio n'aime pas qu'on se paye sa tête. C'est lui qui a le pouvoir ici, il le montre, l'explique, le fait comprendre et ajoute que nous ne sommes que des excréments du grand capital...



Suite page 16

AMSTRAD Nervous Break Down Page 26
V. MARTHEL, B. LEGOY Fast Boot Maker Page 23
APPLE F. Mutter Page 23
CANON Santé 7 Page 22
F. COSTA DOS SANTOS Crazy Squash Page 3
COM 64 JM. MARQUE Exelstar Page 5
EXL 100 D. JRTIKCZYK Page 5
FX 702 P. DM. ZEIGLER Page 21
DM. ZEIGLER Group Hector Page 24
HECTOR F. BAILLY Editeur Musical Page 4
MSX P. PAIR Page 4
ORIC F. FRANCOIS Mario Bros Page 5
PC 1500 E. BAELE Astrologie Page 3
SPECTRUM JAMES BOND Page 8
E. THIBERGE Hunter Page 27
OC AUBENOT Flip Page 5
TI 99 (bs) O. GODART Page 6
TO7 F. N. MAGNIER To Draw Page 2
VIC 20 S. S. Invasion Page 25
A. BROUCHOUT Camp Page 21
ZX 81 B. PRICE Brice RIVE Page 21



Directeur de la Publication Rédacteur en Chef: Gérard CECCALDI
Directeur Technique: Benoît PICAUD
Rédaction: Michel DESANGLES, Michaël THEVENET
Secrétaire: Martine CHEVALIER
Dessins: CARALI
Éditeur: 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
TI. logo N° 2 disponible
mini-mémoire
disponible avril.
CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4
Micro-ordinateur TI 99/4A Pal 1100 F
Modulateur Secam France 500 F
Modulateur Péritel 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 1350 F
Imprimante Seikoscha GP 500 2500 F
Imprimante Epson RX80 friction/traction 4150 F
Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire 2390 F
Interface parallèle extérieure pour TI 99 1090 F
Interface série extérieure pour Brother pour TI 99 1090 F
Manette de jeux Super Joy à ventouse avec interface spéciale supportant 2 manettes (mal) 195 F
Manette Quick Shot II à ventouse Tir bloqué avec adaptateur pour 2 manettes (mal) 230 F
PROGRAMMATION
Extended Basic manuel français 800 F
Super extended basic graph manuel français 1200 F
Extension mémoire 32K extérieure 1340 F
TI Logo n° 2 en français livrable avril (Module) 895 F
Mini mémoire livrable avril (Module) 895 F
K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU
Lunar Lander 95 F
Solar system 120 F
Sum Games 120 F
K7 Lunar Lander 2 + 2 K7 l'ensemble 260 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
N° 2 12 jeux dont Roland Garros Basic étendu 150 F
MODULES TEXAS ORGANISATION
Gestion de fichiers 260 F
Gestion de rapports 375 F
Gestion privée 360 F
MODULES FUNWARE POUR TI 99/4
Rabbit Rail; Driving Demon; St nick; Ambulance L'ensemble 400 F
MODULES ROMOX POUR TI 99
Princess and frog 120 F
Anteater 120 F
Rotor raiders 100 F
Hen pecked 100 F
MODULES EDUCATION
Addition/Substraction n° 1 ou 2 147 F
Addition Cannon 147 F
Mission moins 147 F
Division/Dérivation 147 F
Météor-Multiplication 147 F
Multiplication I 147 F
Beginning Grammar 147 F
Early Learning 250 F
Nombre magic 147 F
LOT N° 2 TOUT LE LOGO
Module logo + mémoire 32 K 1995 F
BASIC ETENDU
MANUEL EN FRANÇAIS
MODULES AVENTURE
Parsec 250 F
Tunnel of doom 350 F
Adventure pirate 350 F
Moonmine 250 F
Munch mobile 250 F
Micro surgeon 250 F
Buck rogers 350 F
Popeye 400 F
Retour du pirate 250 F
Demon attack 250 F
Mash 250 F
Burger time 250 F
Microsurgeon 250 F
Hopper 250 F
Star trek 250 F
Hopper 250 F
Treasure Island 250 F
MODULES ATARISOFT POUR TI 99
Moon patrol 219 F
Defender 219 F
Jungle hunt 219 F
Picnic Paranoia 250 F
Pale Position 210 F
Donkey kong 250 F
Protector II 250 F
LOT N° 1 INDISPENSABLE
Module BASIC ETENDU manuel en français
K7 Basic par soi-même
K7 Lunar Lander 2 (simulation de vols spatiaux) 850 F
MINI-MÉMOIRE
Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur...
Il a aussi :
- 4 Ko de mémoire morte (ROM) et 6 Ko de mémoire morte graphique (G - ROM) contenant des utilitaires très intéressants :
- accès possible à l'extension 32 K en TI basic ;
- chargement de programmes-objets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension 32 K ;
- utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes habituellement non accessibles ;
- programme de recherche d'erreurs (Easy Bug - Debug).
Le module 895 F
MÉMOIRE 32 K
fonctionne avec le basic étendu.
Elle est indispensable pour la programmation en logo. Si l'on possède la mini-mémoire ou l'assembleur, elle permet d'adresser des sous-programmes en assembleur et de les exécuter.
Le module 1340 F
MODULE SUPERGRAPH
Un nouveau basic étendu avec 35 fonctions supplémentaires permettant de tracer lignes, cercles, ellipses, axes, diagrammes en barres ou circulaires. Ce basic graphique présente 2 caractéristiques très utiles : une copie d'écran, graphiques et textes (code ASCII), Vpoke et Vpeek accès direct à la Ram de contrôle écran. 1200 F