



UN NOUVEL AMSTRAD, UN NOUVEL APPLE, UN NOUVEL ATARI, UN NOUVEAU THOMSON ET PAS DE NOUVEAU RATON LAVEUR.

Amstrad, Apple, Atari et Thomson annoncent, présentent, commercialisent ou cachent leur dernier rejeton. Sont-ce vraiment des nouveautés ?

La langue française a des subtilités qui ravissent les puristes et sement le doute et la perplexité dans les rangs des cancracs à côté des radiateurs et des étrangers en visite dans notre doux pays. Pourquoi ne dit-on pas un **nouveau** Apple, un **nouveau** Atari, un **nouveau** Amstrad et un **nouveau** Thomson ? Pourquoi cette complexité dans la construction des mots, pourquoi ajouter des pièges aussi grossiers dans cette langue qui est déjà une des plus difficiles à assimiler, juste après le chinois et le Boznie-herzégovien ? Pourquoi ? Pourquoi tant de cruauté ? Parce que le Nouvel Apple, le Nouvel Atari et le Nouvel Amstrad ne sont pas nouveaux du tout alors que le Nouveau Thomson est un peu plus nouveau, mais pas trop quand même. Mais, alors, qu'est-ce à dire ? Comprends-je bien ? Tous les nouveaux ne sont pas nouveaux alors que le nouveau l'est ?

Revenons aux choses pas sérieuses et laissons aux grammairiens le soin de disserter sur ce sujet. Peu nous importe que l'on dise un **nouvel** Apple ou un **nouveau** Apple, l'essentiel pour nous est de faire remarquer à nos lecteurs que le **nouve...** Apple IIe n'est pas tout à fait **nouve...**, ainsi que l'Atari 130 XE qui n'est pas très **nouv...** non plus, pas plus que l'Amstrad 664 qui n'a de **nouv...** que son lecteur de disquettes intégré. Par contre, le Thomson T09, lui est bien nouveau mais n'est pas plus **nouvel** que les autres et, en plus, les gens de Thomson ne veulent pas qu'on en parle jusqu'à l'ouverture du Sicob.

ATARI 130 XE, BEAU

Cui-là c'est le plus beau de tous, un look d'enfer que même si tu veux pas d'ordinateur chez toi, tu te l'achètes pour décorer. A part ça,

logiciels des anciens modèles sont compatibles avec ce p'tit jeunot. Le 130 XE n'est pas encore annoncé par Atari France pour la bonne raison qu'Atari France on sait plus si ça existe vraiment, mais il est déjà disponible chez les parallélites même que celui que nous avons tripoté et dont vous pouvez voir la photo de dos c'est Electron à Paris qui nous l'a prêté et qu'il va pouvoir vous en



vendre incessamment sous peu pour la modique somme de 2500 et quelques francs. La photo de face en noir c'est Jack Tramiel qui nous l'a donnée la semaine dernière à Hanovre, regardez-la avec respect, s'il vous plaît, Dieu l'a touchée ! Tiens en passant, pour les futurs ou les anciens possesseurs de drive Atari, Electron attend un logiciel qui l'accélère deux fois en lecture et trois fois en écriture et, par-dessus le marché qui double la capacité des disquettes formatées : 180 Ko par face. Voilà qui est nouveau !

AMSTRAD 664 KIF-KIF

Le nouvel Amstrad est le même que l'ancien sans lecteur de cassettes mais avec un lecteur de disquettes à la place. Il coûte environ 5000 francs avec un moniteur noir et blanc et 6000 francs avec un moniteur couleur. La disquette 3 pouces 160 Ko formatés par face qui l'équipe est le standard le plus diffusé en France, mais Sony arrive avec son standard 3 pouces et demi qui sera (théoriquement) plus standard que ça. En attendant, à ce prix-là, avec ces caractéristiques-là

et la montagne de softs déjà arrivés ou en préparation, on ne fait pas

mieux. C'est pas nouveau ni nouveau, mais le CPC 664 c'est tout bon et tout bel.

APPLE IIe, c'est nouvel ça ?

Ma maman est Napolitaine et mon papa Corse, la réponse que je ferai à cette inquiétante question sera située plus à l'Ouest, elle fleurera bon le Calvados et la bouse de vache, réponse de Normand donc : c'est p'têt ben nouveau, p'têt ben non.

EXTERIEUR JOUR

Le nouvel Apple IIe est extérieurement le même que l'Apple IIe actuel : même forme, même couleur, même pomme multicolore. Le clavier de l'ancienne version était bi-standard, AZERTY et QWERTY, commutable par un interrupteur situé sous le clavier. Le nouveau clavier fonctionne de la même façon, avec le même interrupteur, seul le marquage des touches est différent : il ne comporte plus que les caractères français AZERTY.

INTERIEUR IIC

A l'intérieur de la bécane, c'est l'Apple IIc qui squatte les circuits de ce nouveau IIe. Le 6502 est remplacé par le NCR 65C02, micro-processeur C-MOS qui équipe déjà le IIc. Les ROMs moniteur, génératrice de caractères et gestion du clavier sont également inspirées du IIc. Ce micro-processeur est presque entièrement compatible avec les logiciels de l'ancienne gamme et bien évidemment compatible à 100 % avec les logiciels qui tournent sur IIc.

UNE SOURIS ? ICÔNE PAS !

Les principaux avantages de ces changements viennent de la standardisation entre le IIe et le IIc et la possibilité pour le nouveau IIe d'utiliser la souris, les icônes et les menus déroulants. A condition d'avoir une souris qui, vous vous en doutez, n'est pas gratuite surtout chez Apple. A condition également

de disposer de logiciels utilisant les icônes et les menus déroulants et des logiciels comme ça y'en a pas des masses, un IIe ou un IIc ne sera jamais un Macintosh et heureusement !

ET MON DEUZEU ?

Ben, ton IIe ancien, tu as trois possibilités :

- 1) Tu le jettes pour acheter un IIc ou un IIe news.
- 2) Tu le transformes en lampe de chevet.
- 3) Tu te payes un Kit de mise à niveau qui te coûte 1000 balles environ. Le kit en question comprend le 65C02, 2 ROMs moniteur, une ROM génératrice de caractères, une ROM de gestion de clavier et une poignée de touches. Le tournevis n'est pas fourni mais la documentation est aussi abondante et luxueuse qu'habituelle. Le Kit et le nouveau deuzeu (au même prix que l'ancien) seront là en mai.

Suite page 16



ASPIRINE, PLEASE

Houla, c'est mal parti. Si on se met à mettre en doute même les règles fondamentales de notre propre langage, on n'est pas sorti de l'au-

pour la nouveauté, tintin : c'est un 800 XL avec 128 Ko coupés en deux fois 64 Ko comme l'Apple IIc, le Thomson T09 et quantité de 128 Ko qui ne sont que des 2 x 64 Ko. Tous les périphériques et tous les



C'est nouveau, ça vient de sortir :

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

DEULIGNEURS

Les fainéants, page 11

CINOCHÉ-TELOCHE

pages 14 et 15.

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent à la page 19.

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 T07, T07/70, ET MO5.

JEU DE CHASSE

IL VA VOIR SA GUEULE
CELUI-LÀ!



HECTOR



Impénitent, petit gourmand, que ta faim de pastilles ne te fasse pas oublier la présence malaisante de sempiternelles araignées voraces...

Daniel BULLY

```
10 *****
20 ***
30 *** JEU DE CHASSE ***
40 ***
50 *** ECRIT PAR DANIEL BULLY ***
60 ***
70 *** POUR HECTOR 2HR+ ***
80 ***
90 *****
100 *****
110 ***
120 *** IERE PARTIE ***
130 *** GNERIQUE PRESENTATION ***
140 ***
150 *****
160 *
170 color6,5,4,3:screen1,230,240,230:cls2:bright1:pen0
180 A$="J E U":Y=150:CL=3:for I=1to2:gosub190:next:A$="
D E " :Y=120:CL=1:for I=1to2:gosub190:next:A$="C
H A S S E":Y=90:CL=3:for I=1to2:gosub190:next:goto20
0
190 for X=10to115-3*len(A$)step2:outputA$,X,Y,CL:out
putA$,X,Y,2:outputA$,X+2,Y,CL:next:return
200 for X=1to240:plotX,180,1:plotX,178,3:plot241-X,5
0,1:plot241-X,52,3:next:for Y=1to230:plot55,Y,1:plot5
7,Y,3:plot180,231-Y,3:plot182,231-Y,1:next
210 line61,173,176,173,0:line176,57,0:line61,57,0:1
ine61,173,0:line63,171,174,171,0:line174,59,0:line63
59,0:line63,171,0
220 line1,180,240,180,2:line1,178,240,178,2:line1,5
0,240,50,2:line1,52,240,52,2:line55,1,55,230,2:line5
7,1,57,230,2:line180,1,180,230,2:line182,1,182,230,2
230 X1=61:X2=176:Y1=57:Y2=173
240 X1=X1-2:X2=X2+2:Y1=Y1-2:Y2=Y2+2
250 if X1<13thengoto270
260 lineX1,Y1,X1,Y2,0:lineX2,Y2,0:lineX2,Y1,0:lineX
1,Y1,0:goto240
270 plot16,218,205,206,2:screen16,218,205,206:cls2
280 dataVOULEZ-VOUS,DES EXPLICATIONS ?,0 = OUI,N =
NDN
290 Y=150:restore280:for Z=1to4:readA$:outputA$,115-
3*len(A$),Y,0:Y=Y-20:next
300 R$=instr$(1):if R$<>"o"andR$<>"n"thengoto300
310 if R$="n"thengoto440:elsecls
320 dataVOUS ETES UN CHASSEUR...,POUR VOUS DIRIGER,
DANS LE LABYRINTHE,UTILISEZ LE CONTROLEUR GAUCHE,,VO
US DEVEZ ATTRAPER,LES VITAMINES QUI APPARAISSENT
330 Y=195:restore320:for Z=1to7:readA$:outputA$,117-
3*len(A$),Y,0:Y=Y-15:next
340 output"FIRE POUR CONTINUER...",59,25,0:output"F
IRE POUR CONTINUER...",60,26,1
350 if fire(0)<>0thengoto350:elsecls
360 color3,0,5,1:dataMAIS ATTENTION...,NE VOUS FA
ITES PAS CROQUER,PAR LES ARAIGNEES...,NE SEJOURNEZ
PAS TROP LONGTEMPS,ENTRE DEUX COULOIRS...
370 Y=195:restore360:for Z=1to9:readA$:outputA$,117-
3*len(A$),Y,0:Y=Y-15:next
380 output"FIRE POUR CONTINUER...",59,25,1:output"F
IRE POUR CONTINUER...",60,25,1:output"FIRE POUR CONT
INUER...",61,25,3
390 if fire(0)<>0thengoto390:elsecls
400 color6,0,6,3:dataVOUS AVEZ QUATRE VIES PAR PART
IE,,FAITES POUR LE MIEUX,EN SACHANT QUE:,,MANGER UNE
VITAMINE =+10 PTS,SE FAIRE CROQUER =-10 PTS,RATE
R UNE VITAMINE =-2 PTS
410 Y=195:restore400:for Z=1to8:readA$:outputA$,117-
3*len(A$),Y,0:Y=Y-15:next
420 output"FIRE POUR CONTINUER...",59,25,1:output"F
IRE POUR CONTINUER...",60,25,1:output"FIRE POUR CONT
INUER...",61,25,0
430 if fire(0)<>0thengoto430
440 color6,0,6,3:dataAPPUYER SUR LECTURE ,PUIS FIRE
,POUR CHARGER LA SUITE.
450 cls:Y=150:restore440:for Z=1to3:Y=Y-15:readA$:ou
tputA$,117-3*len(A$),Y,1:outputA$,117-3*len(A$)+1,Y,
1:outputA$,117-3*len(A$)+2,Y,0:next
460 if fire(0)<>0thengoto460:elsecls
470 dataCHARGEMENT EN COURS ...
480 Y=120:restore470:readA$:outputA$,117-3*len(A$),
Y,1:outputA$,117-3*len(A$)+1,Y,1:outputA$,117-3*len(
A$)+2,Y,0
490 load
10 *
20 *****
30 ***
40 *** JEU DE LA CHASSE ***
50 *** DEUXIEME PARTIE ***
60 *** PROGRAMME PRINCIPAL ***
70 ***
80 *****
90 *
100 gosub1820:gosub1960
110 wipe:color6,5,4,3:bright1:screen16,218,205,206:
cls2:pen1:gosub1430
120 gosub1130:restore220:gosub330
130 *
140 *****
150 *** DEPLACEMENT ARAIGNEES ***
160 *****
170 *
180 if M2=1andN2=2thenrestore220
190 if M=IandN=Jthengosub930:goto200:elseifpoint(X(M
),Y(N))=2thengosub950
200 if M2=IandN2=Jthengosub940:return:elseifpoint(X(
M2),Y(N2))=2thengosub960:return
210 readM,N,M2,N2
220 data4,11,19,2,4,11,19,3,4,11,19,4,5,11,19,5,6,1
1,19,6,7,11,19,7,8,11,19,8,9,11,19,9,10,11,19,10,11
,19,11,10,11,19,12,11,11,19,13,12,11,18,13,13,11,1
7,13,14,11,16,13,15,11,15,13,16,11,14,13,17,11,13,13
,17,11,12,13
230 data17,11,11,13,17,10,10,13,17,9,9,13,17,8,8,13
,17,8,7,13,17,8,6,13,17,7,5,13,17,6,4,13,17,5,3,13,1
7,4,2,13,17,4,2,12,17,4,2,11,16,4,2,10,15,4,2,9,14,4
,2,8,13,4,2,7,12,4,2,6,11,4,2,5,10,4,2,4
240 data10,4,2,3,10,4,2,2,9,4,3,2,8,4,4,2,7,4,5,2,6
,4,6,2,5,4,7,2,4,4,8,2,4,4,9,2,4,4,10,2,4,5,11,2,4,6
,12,2,4,7,13,2,4,8,14,2,4,8,15,2,4,8,16,2,4,9,17,2,4
,10,18,2
250 if M=IandN=Jthengosub930:goto260:elseifpoint(X(M
),Y(N))=2thengosub950
260 if M2=IandN2=Jthengosub940:return:elseifpoint(X(
M2),Y(N2))=2thengosub960:return:elsereturn
270 *
280 *****
290 *** BASE DU PROGRAMME + ***
300 *** DEPLACEMENT BONHOMME ***
310 *****
320 *
330 outputchr$(192),X(1),Y(1),3:outputchr$(192),X(1
),Y(14),3:outputchr$(192),X(20),Y(1),3:outputchr$(19
2),X(20),Y(14),3:80=0:S1=0:T=0:M=4:N=11:M2=19:N2=2:N
P=4:gosub820:sound3,95:output"FIRE SVP...",X(13),Y(2
)-3,3
340 if fire(0)<>0thengoto340:elsesound0,4096:output"
FIRE SVP...",X(13),Y(2)-3,0:gosub1040
350 outputchr$(192),X(1),Y(J),3:outputchr$(194),X(M
),Y(N),1:outputchr$(194),X(M),Y(N),0:outputchr$(195)
,X(M2),Y(N2),1:outputchr$(195),X(M2),Y(N2),0
360 T=T+1:if T=15thengosub760:gosub630:goto400
370 if T=25thengosub560:goto400
380 if T=35thengosub630:goto400
390 if T=45thenT=4:gosub560:ifpoint(X(A),Y(B))=2the
noutputchr$(193),X(A),Y(B),0:S1=S0-2:gosub820
400 gosub180
410 if joy(0)<>0thenoutputchr$(192),X(I),Y(J),0:else
gato350
420 on joy(0) goto430,440,350,450,350,350,350,460
430 I=I-1:gosub470:gosub700:goto350
440 I=I+1:gosub480:gosub700:goto350
450 J=J+1:gosub490:gosub700:goto350
460 J=J-1:gosub500:gosub700:goto350
470 if I<1thenI=20:return:elseifpoint(X(I),Y(J))=1th
enI=I+1:return:elsereturn
480 if I>20thenI=1:return:elseifpoint(X(I),Y(J))=1th
enI=I-1:return:elsereturn
490 ifpoint(X(I),Y(J))=1thenJ=J+1:return:elsereturn
500 ifpoint(X(I),Y(J))=1thenJ=J-1:return:elsereturn
510 *
520 *****
530 *** OUVERTURE/FERMETURE PORTES ***
540 *****
550 *
560 CL=0:A1=5:B1=7:gosub620:A1=9:B1=10:gosub620:A1=
8:B1=3:gosub620:A1=18:B1=9:gosub620
570 CL=1:A1=3:B1=9:gosub580:gosub620:A1=13:B1=12:go
sub580:gosub620:A1=12:B1=5:gosub580:gosub620:A1=16:B
1=7:gosub580:gosub620:return
580 ifpoint(X(A1),Y(B1))=3thenplotX(A1),Y(B1),8,12,
1:outputchr$(192),X(A1),Y(B1),3:gosub610:S1=S0-10:go
sub820:if NP<>0thengosub1040:return:elsegoto1320
590 ifpoint(X(A1),Y(B1))=2thenplotX(A1),Y(B1),8,12,
1:outputchr$(193),X(A1),Y(B1),2:gosub610:S1=S0-2:T=4
:gosub820:return
600 return
610 for Z=100to500step20:toneZ,10:next:plotX(A1),Y(B
1),8,12,1:plotX(A1)+1,Y(B1)-2,6,8,0:return
620 plotX(A1),Y(B1),8,12,CL:plotX(A1)+1,Y(B1)-2,6,8
,0:return
630 CL=0:A1=3:B1=9:gosub620:A1=13:B1=12:gosub620:A1
=12:B1=5:gosub620:A1=16:B1=7:gosub620
640 CL=1:A1=5:B1=7:gosub580:gosub620:A1=9:B1=10:gos
ub580:gosub620:A1=8:B1=3:gosub580:gosub620:A1=18:B1
=9:gosub580:gosub620:return
650 *
660 *****
670 *** RENCONTRE BONHOMME+VITAM. *
680 *****
690 *
700 ifpoint(X(I),Y(J))=2thenfor Z=500to100step-50:ou
tputchr$(192),X(I),Y(J),1:toneZ,5:outputchr$(193),X(
I),Y(J),2:outputchr$(192),X(I),Y(J),3:next:outputchr
$(193),X(I),Y(J),0:S1=S0+10:gosub820:T=4:return:else
return
710 *
720 *****
730 *** APPARITION VITAMINE ALEA. *
740 *****
750 *
760 A=int(rnd(1,21)):B=int(rnd(1,15)):P=point(X(A),
Y(B)):if P=1orP=3thengoto760:elseoutputchr$(193),X(A
),Y(B),2:return
770 *
780 *****
790 *** AFFICHAGE SCORE IMMEDIAT ***
800 *****
810 *
820 if S0=0andS1=0thenreturn
830 if S1<=0thenS1=0
840 if S0<=0thenS0=0
850 S0$=str$(S0):S1$=str$(S1)
860 outputS0$,X(11)-3-3*len(S0$),Y(8)-4,3:outputS1$
,X(11)-3-3*len(S1$),Y(8)-4,2:S0=S1:return
870 *
880 *****
890 *** RENCONTRE ARAIGNEES *
900 *** AVEC VITAMINE ET BONHOMME *
910 *****
920 *
930 for Z=1to10:outputchr$(194),X(M),Y(N),2:sound3,3
50:outputchr$(194),X(M),Y(N),0:outputchr$(192),X(M),
Y(N),0:next:S1=S0-10:gosub820:if NP<>0thengosub1040:r
eturn:elsegoto1320
940 for Z=1to10:outputchr$(195),X(M2),Y(N2),1:sound3
,350:outputchr$(195),X(M2),Y(N2),2:outputchr$(192),X
(M2),Y(N2),0:next:outputchr$(195),X(M2),Y(N2),1:S1=S0
-10:gosub820:if NP<>0thengosub1040:return:elsegoto13
20
950 for Z=1to3:outputchr$(194),X(M),Y(N),1:tone3000,
5:outputchr$(194),X(M),Y(N),3:outputchr$(193),X(M),Y
(N),0:next:outputchr$(194),X(M),Y(N),1:S1=S0-2:gosub
820:T=4:return
960 for Z=1to3:outputchr$(195),X(M2),Y(N2),1:tone300
0,5:outputchr$(195),X(M2),Y(N2),3:outputchr$(193),X(
M2),Y(N2),0:next:outputchr$(195),X(M2),Y(N2),1:S1=S0
-2:gosub820:T=4:return
970 *
980 *****
990 *** APPARITION BONHOMME ***
```

```
1000 *****
1010 *
1020 sound0,4096
1030 tone300,100:outputchr$(192),X(XP),Y(YP),0:tone
300,50:outputchr$(192),X(XP),Y(YP),3:tone300,25:outp
utchr$(192),X(XP),Y(YP),0:tone300,10:plotX(XP),Y(YP)
,B,12,1:plotX(XP)+1,Y(YP)-2,6,8,0:NP=NP-1:I=10:J=9:r
eturn
1040 if NP=4thenXP=1:YP=14:gosub1020:return
1050 if NP=3thenXP=20:YP=14:gosub1020:return
1060 if NP=2thenXP=1:YP=1:gosub1020:return
1070 if NP=1thenXP=20:YP=1:gosub1020:return
1080 *
1090 *****
1100 *** MISE EN PLACE LABYRINTHE *
1110 *****
1120 *
1130 color0,6,1,3:wipe:screen1,230,240,230:bright0
1140 for J=1to146:plotA(J),B(J),8,12,1:plotA(J)+1,B(
J)-2,6,8,0:next
1150 plotX(9),Y(8),38,16,1:plotX(9)+1,Y(8)-1,36,14,
0:plotX(9)+2,Y(8)-2,34,12,3:output"SCORE",X(9)+5,Y(7
)-4,2:output"SCORE",X(9)+4,Y(7)-5,3:return
1160 *
1170 *****
1180 *** APPEL JOUEUR SUIVANT ***
1190 *****
1200 *
1210 on NUJgosub1230,1240,1250,1260:cls
1220 pen1:outputN$,120-3*len(N$),120,CL:tone500,20:
output" A TOI DE JOUER ...",120-3*18,80,1:output"FI
RE SVP...",150,20,CL+1:pen2:if fire(0)<>0thenCL=CL
+1:goto1220:elsereturn
1230 N$=J1$:return
1240 N$=J2$:return
1250 N$=J3$:return
1260 N$=J4$:return
1270 *
1280 *****
1290 *** AFFICH. SCORE INDIVIDUEL ***
1300 *****
1310 *
1320 sound0,4096:cls:for Z=50to200step20:toneZ,60:ne
xt:S1(NUJ)=S1:outputN$,120-3*len(N$),Y(10),1
1330 plotX(9),Y(8),38,16,1:plotX(9)+1,Y(8)-1,36,14,
0:plotX(9)+2,Y(8)-2,34,12,3:output"SCORE FINAL",X(8)
,Y(6),2:output"SCORE FINAL",X(8)+1,Y(6)-1,3:SI$=str$
(S1):outputSI$,X(11)-3-3*len(S1$),Y(8)-4,2:pause4
1340 cls:if NUJ=Jthengosub1590:elsegoto1360
1350 cls:output"UNE AUTRE PARTIE ?",115-3*18,120,1:
output"REPENDRE O=OUI OU N=NON",115-3*23,100,1:R$=in
str$(1):if R$<>"o"andR$<>"n"thengoto1350:elseif R$="o"
thengoto110:elsecls:end
1360 NUJ=NUJ+1:gosub1210:goto120
1370 *
1380 *
1390 *****
1400 *** RENTREE NOMS DES JOUEURS *
1410 *****
1420 *
1430 output"COMBIEN DE JOUEURS (4 MAXI) ?",25,50,1:
R$=instr$(1):if R$="1"orR$="2"orR$="3"orR$="4"thenout
putR$,200,50,1:poke65296,1:pen3:onval(R$)gosub1460,1
470,1480,1490:elsegoto1430
1440 wipe:color0,6,1,3:cls0
1450 NUJ=1:CL=1:gosub1210:return
1460 NJ=1:gosub1500:return
1470 NJ=2:gosub1500:gosub1510:return
1480 NJ=3:gosub1500:gosub1510:gosub1520:return
1490 NJ=4:gosub1500:gosub1510:gosub1520:gosub1530:r
eturn
1500 cursor30,200:input"NDM DU 1ER JOUEUR : ";J1$:
if J1$=""thengoto1500:elsereturn
1510 cursor30,180:input"NDM DU 2EME JOUEUR : ";J2$:
if J2$=""thengoto1510:elsereturn
1520 cursor30,160:input"NDM DU 3EME JOUEUR : ";J3$:
if J3$=""thengoto1520:elsereturn
1530 cursor30,140:input"NDM DU 4EME JOUEUR : ";J4$:
if J4$=""thengoto1530:elsereturn
1540 *
1550 *****
1560 *** CALCUL+AFFICH. PALMARES ***
1570 *****
1580 *
1590 if NJ=1thenreturn:elsefor Z=1toNJ:S(Z)=S1(Z):nex
t
1600 for A=2toNJ:for B=1toNJ-1
1610 if S(A)>S(B)thenswapS(A),S(B)
1620 next:next
1630 A=1:B=1
1640 if S(A)=S1(B)thengosub1650:A=A+1:if A=NJ+1thengo
sub1740:return:elseB=1:goto1640:elseB=B+1:goto1640
1650 if B=1thenN$=J1$:elseif B=2thenN$=J2$:elseif B=3t
henN$=J3$:elseN$=J4$
1660 line13,9,13,221,2:line224,221,2:line224,9,2:li
ne13,9,2:line15,11,15,219,2:line222,219,2:line222,11
,2:line15,11,2
1670 output" P A L M A R E S",45,210,2:outpu
t" P A L M A R E S",44,209,1:for X=40to190step
6:plotX,190,4,5,1:pause.1:next
1680 SI$=str$(S1(B)):onAgosub1690,1700,1710,1720:re
turn
1690 R$=" PREMIER ":Y=160:gosub1730:return
1700 R$=" DEUXIEME ":Y=140:gosub1730:return
1710 R$=" TROISIEME ":Y=120:gosub1730:return
1720 R$=" QUATRIEME ":Y=100:gosub1730:return
1730 pause.3:outputR$,20,Y,3:pause.3:outputSI$,110-
3*len(SI$),Y,1:pause.3:outputN$,160,Y,3:return
1740 for X=15to200step50:output" BRAVO !",X,Y-40,1:p
ause.3:next
1750 output"FIRE POUR CONTINUER...",59,25,2:output"
FIRE POUR CONTINUER...",60,25,2:output"FIRE POUR CON
TINUER...",61,25,1
1760 if fire(0)<>0thengoto1760:elsereturn
1770 *
1780 *****
1790 *** CREATION DES TABLES ***
1800 *****
1810 *
1820 dimA(146),B(146),X(20),Y(14):I,J=0
1830 for Z=20to210step10:I=I+1:X(I)=Z:next:for Z=25to
```


CHECK BOOK



MSX



Un utilitaire de qualité pour un micro de qualité, ou comment gérer avec plaisir son compte bancaire.

Frédéric MOMMEJA

Mode d'emploi :

Ce programme permet la gestion mensuelle d'un compte bancaire. Soixante mouvements (recettes/dépenses) peuvent être enregistrés pour chaque mois et préservés sur cassette ou disquette (moyennant quelques modifications minimales). Les dépenses peuvent être ventilées sur 25 rubriques codées de A à Y et les recettes ou revenus affectés ou non à la rubrique Z. Un état des mouvements par rubrique peut être affiché à l'écran et automatiquement édité lors de la sortie des mouvements sur imprimante. Un état des dépenses est aussi proposé sous forme d'histogramme à l'écran.

LE MODULE D'ENTREE (après RUN) : entrer le numéro du mois (1 ou 2 chiffres) et l'année (1 ou 2 chiffres), chaque entrée validée par RETURN.

FONCTIONS :

- F1-Charge : permet de charger un mois déjà sauvegardé par CHECK-BOOK.
- F2-Saisie : passe en mode saisie (voir module de saisie).
- F3-Sauve : sauvegarde sur cassette du mois en cours de saisie.
- F4-Ventil : lance la procédure de ventilation des revenus et des dépenses et affiche les résultats à l'écran sous forme numérique puis graphique.
- F5-Quitte : sortie du programme.
- F6-Imprim : édite la liste des chèques (ou mouvements du mois en cours), ainsi que les recettes/dépenses ventilées par rubriques.
- F7-Mois : passe automatiquement au mois suivant en mettant à blanc le fichier mais en conservant le montant de l'avoir en mémoire (voir saisie).

F8-Graphe : Idem "Ventil" sans affichage numérique.

LE MODULE DE SAISIE (8 champs de saisie) : accessible en tapant F2 dans le module d'entrée, après avoir tapé le mois et l'année choisis.

Avoir : touche de fonction F3, signe + 6 chiffres + 2 décimales.

Numéro : 10 chiffres.

Débit/Crédit : +, revenu ou recette

-, dépense par chèques

C, dépense par carte de crédit

A, annulation

S, supprime le chèque et tasse le fichier.

Date : date d'émission (3 fois deux chiffres).

Montant : 5 chiffres + 2 décimales.

Rubrique : une lettre de A à Z, ou blanc.

Objet : texte (15 caractères alphanumériques).

Reçu le : date du débit ou crédit sur compte (3 fois 2 chiffres).

REMARQUE : afin d'éliminer les éventuelles erreurs occasionnées par la frappe d'un nombre avec décimales ou d'une date, chaque partie est validée séparément par RETURN. Ainsi les nombres décimaux sont entrés en deux fois (partie entière puis partie décimale) et les dates en trois fois.

LES FONCTIONS F1-Bas/F2-Haut : permettent de se déplacer rapidement d'un champ à l'autre sans avoir à valider chacun des champs intermédiaires. Par exemple, si l'on désire passer de "Numéro" à "Reçu le", on peut soit taper 6 fois sur F1-Bas, soit taper une fois F2-Haut. Sur un champ quelconque, l'appui sur RETURN conserve tel quel le texte ou la valeur se trouvant dans ce champ.

LES FONCTIONS F4-Reculer/F5-Avance : permettent de se déplacer dans le fichier. L'appui sur F5-Avance, affiche à l'écran le chèque suivant. L'appui sur F4-Reculer, affiche à l'écran le chèque précédent. Si l'on se trouve sur le chèque 1, l'appui sur F4 positionne sur le chèque 60, le dernier du fichier. On obtient l'inverse avec la touche F5.

LA FONCTION F6-Cherch. : permet de se positionner rapidement sur un chèque recherché. Après avoir tapé F6, entrer une lettre désignant le champ sur lequel doit porter la recherche, puis la valeur recherchée (ou le texte), en respectant les limites indiquées C-Num du chèque dans le fichier (1 à 60).

R-Numéro du chèque, chiffre de 0 à 9999999999.

D-Date d'émission (uniquement), le 12 Avril 1985 s'écrira par exemple : 120485.

M-Montant, avec ou sans décimales.

R-Rubrique, lettre de A à Z ou blanc.

O-Objet, jusqu'à 15 caractères alphanumériques.

A noter que cette fonction permet de se positionner rapidement sur un chèque donné, sans recourir à des frappes successives de F4 ou F5. De la même manière, pour se placer sur le chèque suivant le dernier entré, il suffit de taper F6, "M" (RETURN), 0 (RETURN), à condition d'avoir entré le montant des chèques précédents. LA FONCTION F3-Avoir : permet de modifier le montant de l'avoir. Taper F3 et réécrite le montant désiré de l'avoir.

F7-Insère : permet d'insérer un chèque entre deux chèques déjà existants. ATTENTION, afin de permettre cette insertion, les valeurs qui étaient affectées au chèque N° 60 sont perdues et tous les chèques suivant l'insertion sont décalés vers la fin du fichier. Donc à éviter si l'on a déjà entré 60 mouvements.

F8-Num. + 1 : met automatiquement dans le champ "Numéro" le numéro immédiatement supérieur au numéro du chèque précédent (n'agit pas si tous les N° précédents sont des 0). Le curseur est alors placé sur le champ "Débit/Crédit".

F9-Rubric : cette touche est une fonction d'aide qui permet d'afficher les codes (A à Z) des 26 rubriques existantes et leur libellé. L'appui sur une touche quelconque, permet de retrouver l'écran saisie là où on l'avait laissée.

F10-Sortie : retour à l'écran d'entrée.

REMARQUES : à la ligne 90, l'instruction CLEAR 8000 permet un espace mémoire réservé aux chaînes important. Il est possible, notamment pour une adaptation à une machine 16K RAM, de ramener cette instruction à CLEAR 1500. La sauvegarde peut s'effectuer sur disquette en supprimant C\$ de la chaîne TC\$ à la ligne 3290. Pour mettre en activité les instructions MOTOR ON et OFF (absence de télécommande du lecteur), supprimer les apostrophes qui les précèdent aux lignes 3360 et 3370. Les caractères gérant les affichages de chaînes dans l'instruction PRINT USING (& et \) sont différents de ceux utilisés par le BASIC MSX destiné à des claviers QWERTY qui sont respectivement @ et & comme délimiteur de chaîne. Il conviendra de faire des essais avec l'ordinateur utilisé suivant sa configuration clavier.

```

20 CHECK-BOOK * MSX 32/64Ko
30 sur CANON V20-BASIC MSX1.0
40 par F.MOMMEJA - Mars 85
70 ***** initialisation *****
90 CLEAR 8000:COLOR13,1,1:ONERRORG
OT05340
100 PLAY"SIM2000T25506AGARRAFGNAR
DRDAEREFED. ....R":KEYOFF:CLS
110 DEFINT A-Z:LOCATE10,9,0:PRINT
* CHECK-BOOK *:LOCATE16,11,0:PRIN
T"par":LOCATE13,13,0:PRINT"F.MOMME
JA":GOTO4020
130 ***** stop *****
150 STOPON:RETURN
170 ***** affiche chaine *****
190 LOCATE X,Y,0:PRINTL$:RETURN
210 ***** trait horizontal *****
230 LOCATE0,22,0:FORT=1T036:PRINTC
H$(1)+CHR$(87):NEXT:RETURN
250 ***** temporisation *****
270 FOR T=1 TO 1000:S:NEXT:RETUR
N
290 ***** erreur *****
310 LOCATE0,12:PRINT"Veuillez entr
er le mois et l'annee.":GOTO 320
320 BEEP:S:3:GOSUB270:RETURN
340 ***** cadre *****
360 LOCATE0,0,0:PRINTCHR$(1)+CHR$(
88):FORT=1T034:PRINTCHR$(1)+CHR$(
87):NEXT:PRINTCHR$(1)+CHR$(89)
370 LOCATE0,1:PRINTCHR$(1)+CHR$(86
)+SPACES(34)+CHR$(1)+CHR$(86)
380 LOCATE0,2:PRINTCHR$(1)+CHR$(90
):FORT=1T034:PRINTCHR$(1)+CHR$(87
):NEXT:PRINTCHR$(1)+CHR$(91):RET
URN
400 ***** ventile revenus *****
420 VV=0:FORF=1TONB:IFRUF(F)<CHR
$(ORDC(F)<>CHR$(43)THEN440
430 VV=VV+MOM(F):VA=(E-64)+VV:R
EM IFVV>MX!THENX:=VV
440 NEXT:RETURN
460 ***** boucle vent. *****
480 VV=0:FORF=1TONB
490 IFRUF(F)<CHR$(E)OR(DC(F)<>CH
R$(45)ANDDC(F)<>CHR$(67))THEN510
500 VV=VV+MOM(F)
510 NEXTF
520 VA=(E-64)+VV:IFVV>MX!THENMX:=
VV
530 RETURN
550 ***** chainage date *****
570 MID$(DD$,1)="000000":ONRGOTO,
,580,,,610
580 IFDE!(CH)=OTHEN640
590 IFLEN(MID$(STR$(DE!(CH)),2))<=
5THENMID$(DD$,1)=LEFT$(Z0$,6-LEN(M
ID$(STR$(DE!(CH)),2))+MID$(STR$(D
E!(CH)),2):GOTO640
600 MID$(DD$,1)=MID$(STR$(DE!(CH)
),2):GOTO640
610 IFDR!(CH)=OTHEN640
620 IFLEN(MID$(STR$(DR!(CH)),2))<=
5THENMID$(DD$,1)=LEFT$(Z0$,6-LEN(M
ID$(STR$(DR!(CH)),2))+MID$(STR$(D
R!(CH)),2):GOTO640
630 MID$(DD$,1)=MID$(STR$(DR!(CH)
),2)
640 RETURN
660 ***** rubriques *****
680 GOSUB1250:KEYOFF:CLS
690 RESTORE3940:GOSUB360:LOCATE4,1
,0:PRINT"CHECK-BOOK Rubriq
ues":
700 FORE=65T077:READL$:Y=E-61:LOCA
TE1,Y,0:PRINTCHR$(E)I"-":IL$:NEXT
710 FORE=78T090:READL$:Y=E-74:LOCA
TE2,Y,0:PRINTCHR$(E)I"-":IL$:NEXT
720 GOSUB230:LOCATE5,23,0:PRINT"Ap

```

```

puyer sur une touche...":IN$=INPU
T$(1):DB=1:PL=RG:RETURN4390
740 ***** mois *****
760 RESTORE770:FORI=1TOMM:READMM$:
NEXT:RETURN
770 DATA "JANVIER","FEVRIER","MARS
","AVRIL","MAI","JUIN","JUILLET",
"AOUT","SEPTEMBRE","OCTOBRE","NOVE
MBRE","DECEMBRE"
790 ***** clés saisie *****
810 RESTORE 840:GOTO 830
820 RESTORE 850
830 FOR I=1 TO 10:READ L$:KEY I,L$:
NEXT:RETURN
840 DATA "Charge","Saisie","Sauve",
"Ventil","Quitte","Imprim","Mois",
"Graphe",",",
850 DATA "MBas","NHaut","Avoir","R
ecule","Avance","Cherch","Insere",
"Numo1","Rubrik","Sortie"
860 ONKEYGOSUB3190,4390,3230,3550,
5400,2290,2970,3750,,GOTO 880
870 ONKEYGOSUB2650,2700,1790,3130,
3070,2000,2910,920,680,2530
880 FORI=1T010:CL(I)=1:KEY(I)ON:NE
XT:RETURN
900 ***** numero + 1 *****
920 GOSUB1250:IFCH=1ORRG<1)THENBEE
P:GOTO960
930 FORI=CH-1T01STEP-1:IFNUM(I)=0T
HEN950
940 NUM(CH)=NUM(I)+1:GOTO960
950 NEXT
960 GOSUB1290:PL=2:RETURN4560
980 ***** saisie *****
1000 Z=USR1(Z):LOCATEX,Y,1:X=X-1:R
P$=""
1010 INS=INKEY$:IFINS=""THEN1010
1020 IFASC(IN$)=3THEN1010
1030 IFASC(IN$)=13THENRETURN
1040 IFASC(IN$)<8)THEN1060
1050 IFRP$(CH)=CHR$(IN$)+CHR$(87)
N(RP$)-1):GOTO150ELSE1170
1060 IFLEN(RP$)=LTHEN1180
1070 IFASC(IN$)=OTHEN1170
1080 ONTEGOTO1090,1100,1110,1120,1
130
1090 IFASC(IN$)<48ORASC(IN$)>57THE
N170ELSE1140 'chiffres
1100 IFASC(IN$)<32ORASC(IN$)>141TH
EN170ELSE1140 'texte
1110 IF(ASC(IN$)<48ORASC(IN$)>57)A
NDASC(IN$)<45THEN170ELSE1140 'ch
iffres+signe
1120 IFASC(IN$)<48ANDASC(IN$)<43
ANDASC(IN$)<45ANDASC(IN$)<67ANDAS
C(IN$)<65ANDASC(IN$)<83THEN1170
ELSE1140 'signes+O+C+A+S
1130 IF(ASC(IN$)<48ORASC(IN$)>57)A
NDASC(IN$)<46THEN170ELSE1140 'ch
iffres+.
1140 X=X+1:RP$=RP$+IN$:LOCATEX,Y,1
:PRINTIN$:GOTO1010
1150 LOCATEX,Y,1:PRINTM$:LOCATEX,
Y,1:X=X-1:GOTO1010
1160 GOTO 1010
1170 X1=X:Y1=Y:L$="Caractere non a
utorise...":GOTO 1190
1180 X1=X:Y1=Y:L$="Longueur maximu
m atteinte...":GOTO 1190
1190 X=(37-LEN(L$))/2:Y=24:GOSUB19
0:PLAY"725551M30006BBR":S=1:GOSUB
270:GOSUB230
1200 X=X1:Y=Y1:LOCATE X+1,Y,1:GOTO
1010
1210 GOTO 1010
1230 ***** clés HF *****
1250 FOR I=1 TO 10:KEY(I)OFF:NEXT:
RETURN
1270 ***** clés EF *****
1290 FOR I=1 TO 10:KEY(I)ON:NEXT:R
ETURN
1310 ***** dispatch *****

```

```

1330 ONRGOTO1380,1390,1400,1410,1
420,1430,1400
1350 ***** affichages *****
1370 X=16:Y=7:LOCATEX,Y,0:PRINTUSI
NGU0$:AVN:RETURN
1380 LOCATE15,12,0:PRINTUSINGUI$IN
UM(CH):RETURN
1390 X=15:Y=13:LOCATEX,Y:PRINTDC(
CH):RETURN
1400 GOSUB570:LOCATE15,11+RG,0:PRI
NTUSINGU2$:VAL(RIGHT$(DD$,2)):VAL(
MID$(DD$,3,2)):VAL(LEFT$(DD$,2)):R
ETURN
1410 LOCATE15,15,0:PRINTUSINGU3$:M
OM(CH):RETURN
1420 X=15:Y=16:LOCATEX,Y:PRINTRU(
CH):RETURN
1430 X=15:Y=17:LOCATEX,Y:PRINTOB(
CH):RETURN
1450 ***** calcul *****
1470 GOSUB1250
1480 IFDC(CH)=CHR$(43)THEN1510
1490 IFDC(CH)=CHR$(45)ORDC(CH)=C
HR$(67)THEN1540
1500 GOTO1570
1510 AVN=AVN-FIX(MOM(CH))
1520 AVN=AVN+VAL(RP$)
1530 GOTO 1560
1540 AVN=AVN+FIX(MOM(CH))
1550 AVN=AVN+VAL(RP$)
1560 X1=X:Y1=Y:GOSUB1370:X=X1:Y=Y1
1570 GOSUB1290:RETURN
1580 GOSUB1250
1590 IFDC(CH)=CHR$(43)THEN1620
1600 IFDC(CH)=CHR$(45)ORDC(CH)=C
HR$(67)THEN1650
1610 GOTO1680
1620 AVN=AVN-(MOM(CH)-FIX(MOM(CH)
))
1630 AVN=AVN+(VAL(RP$)/100)
1640 GOTO 1670
1650 AVN=AVN+(MOM(CH)-FIX(MOM(CH)
))
1660 AVN=AVN-(VAL(RP$)/100)
1670 X1=X:Y1=Y:GOSUB1370:X=X1:Y=Y1
1680 GOSUB1290:RETURN
1700 ***** calc.recettes/dépenses *****
1720 VV=0:WV=0:FORF=1TONB
1730 IFDC(F)=CHR$(43)THENVV=VV+
MOM(F)
1740 IFDC(F)=CHR$(45)ORDC(F)=CHR
$(67)THENWV=VV+MOM(F)
1750 NEXT:RETURN
1770 ***** avoir *****
1790 X1=X:Y1=Y
1800 X=16:Y=7:LT=7:TE=3:GOSUB1000:
IFRP$=""THENGOSUB1370:GOTO1830
1810 IFLEN(RP$)>6ANDLEFT$(RP$,1)<>
CHR$(45)THENBEEP:GOSUB1370:GOTO180
0
1820 AVN=VAL(RP$):GOSUB1370
1830 X=24:LT=2:TE=1:GOSUB1000:IFRP
$=""THENGOSUB1370:GOTO1860
1840 IFAV<OTHENAVN=AVN-VAL(RP$)/1
00:GOTO1860
1850 AVN=AVN+VAL(RP$)/100
1860 X=X1:Y=Y1:RETURN4540
1880 ***** test cherche *****
1900 DR=0:ONDSGOTO1910,1920,1930,1
940,1950,1960
1910 IFNUM(I)=WVTHENDR=1:RETURNEL
SERETURN
1920 IFDE!(I)=WVTHENDR=1:RETURNEL
SERETURN
1930 IFMOM(I)=WVTHENDR=1:RETURNEL
SERETURN
1940 DR=1:INSTR(1,OB$(I),WV):IFDR<
OTHENDR=1:RETURNELSERETURN
1950 IFRUF(I)=LEFT$(WV$,1)THENDR=1
:RETURN:ELSERETURN
1960 DR=1:WV=NUM:RETURN
1980 ***** boucle *****
2000 X=0:Y=20:LOCATEX,Y:PRINT"Cher
che !":

```

```

INGUS$;WVW
2460 LPRINT:LPRINT:LPRINTU6$:LPRIN
T:LPRINT"SOLE DU MOIS DE "MNM$B$
IAA":.....":
2470 LPRINTUSINGU0$: (VV-WV):LPRIN
T:LPRINTU6$
2480 GOSUB860:KEYON
2490 GOTO3510
2510 ***** menu *****
2530 GOSUB1250:RETURN4140
2550 ***** annule *****
2570 GOSUB1250
2580 RP$=LEFT$(I$,5):GOSUB1470:RP
$=RIGHT$(I$,2):GOSUB1580
2590 MID$(BC$(CH),1)=CHR$(65)
2600 MID$(OB$(CH),1)=MID$(I$,1)
2610 GOSUB1290:RETURN4550
2630 ***** bas *****
2650 GOSUB1250:GOSUB1330
2660 GOSUB1290:RETURN5290
2680 ***** haut *****
2700 GOSUB 1250:GOSUB1330
2710 RG=RG-1:IF RG=0 THEN RG=7
2720 GOSUB1290:RETURN 4640
2740 ***** swap *****
2760 SWAPNUM(I),NUM(I+1):SWAPDC(I
),DC(I+1):SWAPDE(I),DE(I+1):SWA
PMOM(I),MOM(I+1):SWAPRUB(I),RUB(I+
1):SWAPOB(I),OB(I+1):SWAPDR(I),D
R(I+1):RETURN
2780 ***** mise a blanc *****
2800 NUM(CH)=0:MID$(DC(CH),1)=SPA
CES(1):DE!(CH)=0:MOM(CH)=0:MID$(RU
$(CH),1)=SPACES(1):MID$(OB$(CH),1)
=SPACES(15):DR!(CH)=0:RETURN
2820 ***** supprime *****
2840 GOSUB1250:LOCATE0,21,0:PRINT"
***** SUPPRIME *****"
2850 RP$=LEFT$(I$,5):GOSUB1470:RP
$=RIGHT$(I$,2):GOSUB1580
2860 GOSUB2800:FORI=CHTONB-1:GOSUB
2760:NEXT
2870 LOCATE0,21,0:PRINTSPC(36):GO
SUB1290:RETURN4560
2890 ***** insere *****
2910 GOSUB1250:LOCATE0,21,0:PRINT"
***** INSERE *****"
2920 FORI=NB-1T0CHSTEP-1:GOSUB2760
:NEXT:GOSUB2800
2930 LOCATE0,21,0:PRINTSPC(36):GO
SUB1290:RETURN4560
2950 ***** nouv.mois *****
2970 GOSUB1250
2980 LOCATE6,20,0:PRINT"Passé au m
ois suivant...":
2990 FORCH=1TONB:GOSUB2800:NEXT
3000 IFM=12THENM=1:AA=AA+1:IFAA=
100THENAA=0:GOTO3020ELSE3020
3010 MM=MM+1
3020 GOSUB760
3030 LOCATE6,20,0:PRINTSPC(24):RE
TURN4160
3050 ***** avance *****
3070 GOSUB1250
3080 CH=CH+1:IFCH>NBTHENCH=1
3090 BEEP:RETURN4550
3110 ***** recule *****
3130 GOSUB1250
3140 CH=CH-1:IFCH<1THENCH=NB

```

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

LEGENDE

THOMSON T07, T07 70,



DIEU EXISTE
PUISQU'ON
L'A
INVENTE.

Dieu du ciel ! Le Diable risque de réduire le genre humain en esclavage. Vous êtes chargé par la commission intergalactique des forces militaires (rien que ça), de détruire cette entité maléfique et son royaume maudit.

Patrice BODET



SALUT DIEU ! J'AI L'INTENTION DE REDUIRE LE GENRE HUMAIN A L'ESCLAVAGE. QU'EST-CE QUE T'EN PENSES ?
HOLA LA PAUVRE VIEUX ! JE FAIS CA DEPUIS TOUJOURS ! CA M'A VALU DE CES GALÈRES ! SI TU SAVAIS !

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

Mode d'emploi :

Le Diable a 5 vies et ce jeu ensorcelé mobilisera toutes vos ressources humaines. Les règles sont dans le programme.

```
10 LOCATE0,0,0:CLS:SCREEN3,0,4
20 CLEAR,,63:DEFGR$(0)=16,40,16,124,186,
16,40,108:DEFGR$(1)=28,28,8,20,191,220,1
56,8:DEFGR$(2)=28,28,28,19,16,16,16,48
30 DEFGR$(3)=36,36,126,126,60,60,126,255
:DEFGR$(4)=255,126,60,60,126,126,36,36:
EFGR$(5)=16,113,95,126,30,45,65,0
35 DEFGR$(57)=1,33,16,15,1,1,1,0:DEFGR$(
59)=1,1,1,1,1,1,3:DEFGR$(59)=192,192,1
28,193,255,193,192,128:DEFGR$(60)=192,19
2,192,64,64,64,64,96:DEFGR$(61)=0,0,0,0,
252,0,0,0
40 DEFGR$(7)=60,126,153,189,255,195,102,
60:DEFGR$(8)=0,126,126,126,126,126,0,0
:DEFGR$(9)=126,231,231,126,90,165,36,231
:DEFGR$(10)=0,0,0,0,240,0,0,0
45 DEFGR$(12)=76,170,21,181,190,73,55,20
2
50 DEFGR$(10)=0,0,0,16,255,16,0,0:DEFGR$(
11)=0,0,0,0,128,128,192,0:DEFGR$(12)=0,
0,0,0,224,0,0,0:DEFGR$(13)=7,7,2,7,143,8
7,39,2
60 DEFGR$(14)=36,255,36,255,36,255,36,25
5:DEFGR$(15)=36,24,0,255,60,0,0,0:DEFGR$(
16)=165,153,66,126,60,0,0,0:DEFGR$(17)=
36,24,0,60,126,129,129,0
61 DEFGR$(18)=32,32,17,15,5,7,6,3:DEFGR$(
19)=4,4,136,240,160,224,96,192:DEFGR$(2
0)=1,3,31,127,255,255,255,127:DEFGR$(21)
=128,192,248,254,255,255,255,254:DEFGR$(
22)=63,31,15,7,15,16,32,96:DEFGR$(23)=25
2,248,240,224,240,8,4,6
62 DEFGR$(24)=0,21,21,21,31,14,4,4:DEFGR
(25)=4,4,28,52,228,196,132,4:DEFGR$(26)
=4,4,0,0,0,0,0,0:DEFGR$(27)=0,0,0,0,0,0,
0,21:DEFGR$(28)=21,21,31,14,132,196,228,
52:DEFGR$(29)=28,4,4,4,4,4,4,4
63 DEFGR$(30)=0,0,0,0,0,0,0,3:DEFGR$(31)
=4,8,8,12,7,3,1,0:DEFGR$(32)=0,0,0,0,0,0,
4,8,48:DEFGR$(33)=32,32,16,12,7,3,1,0
64 DEFGR$(34)=0,0,0,34,55,63,127,255:DEF
GR$(35)=8,8,24,24,60,188,255:DEFGR$(37)=0,
0,0,0,0,0,0,0,240,252,255:DEFGR$(38)=0,
1,2,2,7,31,255:DEFGR$(39)=128,128,128,
130,210,251,255,255:DEFGR$(39)=0,0,4,6,6
,14,15,159
65 DEFGR$(40)=0,0,0,3,4,127,128,127:DEF
GR$(41)=6,14,30,254,126,255,3,255:DEFGR$(
42)=249,240,112,48,48,32,0,0:DEFGR$(43)=
255,255,223,75,65,1,1,1:DEFGR$(44)=255,2
40,224,192,192,128,0,0:DEFGR$(45)=255,63
,15,12,0,0,0,0
66 DEFGR$(46)=255,255,61,60,24,24,16,16:
DEFGR$(47)=255,254,252,236,68,0,0,0:DEF
GR$(48)=120,32,24,255,255,24,32,120:DEF
GR$(49)=120,254,251,249,249,251,254,120:DE
FGR$(50)=128,192,224,240,248,252,254,255
67 DEFGR$(51)=7,7,7,5,4,8,8,48:DEFGR$(52)
=0,0,0,4,255,4,0,0:DEFGR$(53)=66,66,90,
36,36,90,66,66:DEFGR$(54)=0,0,0,0,128,64
,64,96:DEFGR$(55)=112,120,124,127,127,25
5,192,255:DEFGR$(56)=0,0,0,224,16,254,1,
254
68 GOSUB4000
69 CLS:ATTRB0,1:LOCATE0,10:PRINT"Voulez-
vous les règles?":RP$=INPUT$(1):ATTRB0,0
:IF RP$="0"THEN R1=1:R2=1:R3=1:R4=1:R5=1
:ELSE R1=0:R2=0:R3=0:R4=0:R5=0
70 RESTORE:RW=0:VIE=5:TEMPS=25000:SCORE
4=0:LEV=1:GOSUB3020
300 CLS:IF R1=1THENLOCATE10,2:COLOR2:PRI
NTR$(5):COLOR1:PRINT"SALLE DES CHIENS"
:COLOR2:PRINTGR$(5):COLOR6:PRINT"PRINT"
BUT:TRAVERSER LA SALLE EN EVITANT LA BAR
RIERE,LES LAZERS ET LES CHIENS."
301 IF R1=1 THENPRINT"DEPLACEMENTS
":PRINT"/, POUR ALLER A GAUCHE." :PRINT
"/, POUR ALLER A DROITE." :PRINT"/, POU
R MONTER." :PRINT"/, POUR DESCENDRE." :PR
INT"ESPACE POUR S'ARRÊTER."
302 IF R1=1THENLOCATE22,0:COLOR7:PRINT
"FRAPPEZ UNE TOUCHE POUR COMMENCER." :R$
=INPUT$(1):R1=0
309 CLS:K=0:S=1:SCREEN2,0,0:PSET(0,11)GR
$(0),1:K=0:Y=11:COLOR5:FORI=1TO40:LOCATE
1,0:PRINTCHR$(127):NEXT:LOCATE1,0:COLOR
0,5:PRINT"LEVEL"LEV:COLOR0,0:FORI=0TO10:
LOCATE0,I:PRINTCHR$(127):LOCATE40,I:PRIN
TCHR$(127):NEXT:SCORE1=SCORE4
310 FORI=12TO22:LOCATE0,I:PRINTCHR$(127)
:LOCATE40,I:PRINTCHR$(127):NEXT:FORI=0TO
40:LOCATE1,2:PRINTCHR$(127):NEXT:LOCATE
10,10
320 BOXF(15,1)-(25,9)CHR$(127):BOXF(15,1
3)-(25,21)CHR$(127):FORI=1TOVIE:LOCATE1+
17,22:COLOR2,5:PRINTGR$(0):NEXTI:COLOR5,
0
330 FORI=120TO88STEP-1:LINE(120,79)-(I,0)
:LINE(120,104)-(I,176):NEXT:FORI=200TO1,2
40:LINE(208,79)-(I,0):LINE(208,104)-(I,1
76):NEXT
340 COLOR3,0:LOCATE1,1:PRINTGR$(4):LOCAT
E1,21:PRINTGR$(3):LOCATE6,1:PRINTGR$(4):
LOCATE6,21:PRINTGR$(3):LOCATE34,1:PRINT
GR$(4):LOCATE34,21:PRINTGR$(3)
350 LOCATE38,1:PRINTGR$(4):LOCATE38,21:P
RINTGR$(3):LOCATE15,9:PRINTGR$(4):LOCATE
15,13:PRINTGR$(3):LOCATE25,9:PRINTGR$(4)
:LOCATE25,13:PRINTGR$(3)
360 LINE(11,17)-(11,167),4:GOSUB400:LINE
(1,2)-(1,20),4:GOSUB400:GOSUB301:LINE(5
1,17)-(51,167),4:GOSUB400:LINE(6,2)-(6,2
0),4:GOSUB400:GOSUB301
370 LINE(275,17)-(275,167),4:GOSUB400:LI
NE(34,2)-(34,20),4:GOSUB400:GOSUB301:LI
NE(307,17)-(307,167),4:GOSUB400:LINE(38,
2)-(38,20),4:GOSUB400:GOSUB301
380 LINE(123,80)-(123,103),4:GOSUB400:LI
NE(15,10)-(15,12),4:GOSUB400:GOSUB301:LI
NE(203,80)-(203,103),4:GOSUB400:LINE(25
1,8)-(25,12),4:GOSUB400:GOSUB301:GOTO36
0
381 IFR=0ANDK=5THENR=1
382 IFR=1ANDK=0THENR=0
383 IFR=0THENK=K+1
384 IFR=1THENK=K-1
385 COLOR7:IFK=1THENLOCATE20,10:PRINTGR$(
14):LOCATE20,11:PRINTGR$(14):LOCATE20,1
```

```
2:PRINTGR$(14)
386 IFK=2THENLOCATE20,10:PRINTGR$(14):LO
CATE20,11:PRINTGR$(14):LOCATE20,12:PRINT
" "
387 IFK=3THENLOCATE20,10:PRINTGR$(14):LO
CATE20,11:PRINT " "
388 IFK=4THEN LOCATE20,10:PRINT " "
390 RETURN
400 IF POINT(X#0+4,Y#0+4)<>1 THEN800
405 A$=INKEY$:IF A$=""THEN A$="B"
410 X1=(A$=",")-(A$=","):Y1=(A$="A")-(A$
="W"):B$=A$
411 LOCATE13,2:COLOR3:PRINT"SCORE"SCORE
1:LOCATE13,21:PRINT"TEMPS"TEMPS:TEMPS=T
EMPS-5
415 IFX=0 ANDA$=","THENX1=-X:Y=Y-Y1
416 IFX=39 ANDA$=","THENX1=X:Y=Y+Y1
420 LOCATEX,Y,0:PRINT"X=X+X1:Y=Y+Y1:I
FSCREEN(X,Y)<>32THEN GOSUB 800
430 COLOR1:LOCATEX,Y,0:PRINTGR$(0)
435 GOSUB850
436 IFX=39 ANDY=11THENLOCATE39,11:COLOR6
:PRINTGR$(0):PLAY"AST100SL10DOS10LAFAD0
RELASIFA":K=0:SCORE1=SCORE1+(LEV*1000):S
CORE2=SCORE1:GOTO1300
440 RETURN
800 IFSCREEN(X,Y)=127 THENX=X-X1:Y=Y-Y1
805 IFX<0 ORX>39 THENX=X-X1:Y=Y-Y1
810 IFSCREEN(X,Y)<>32 AND SCREEN(X,Y)<>1
27 THEN800ELSE RETURN
820 LOCATEX,Y:COLOR3:PRINTGR$(62)
825 PLAY"AT2L4":FOR AA=1 TO5:AA$="0"+RI
GHT$(STR$(AA),1):PLAYAA$,"DODDWREREHIFA
F#SOS0LALAS1":LOCATE X,Y:COLORAA:ATTR
B1,1:PRINTGR$(62):FOR AB=7 TO 0 STEP-1:
SCREEN,AB:NEXT:NEXT:VIE=VIE-1:ATTRB0,0
830 IF VIE=0 THEN ON S GOTO 300,1300,160
0,2100
940 IF VIE=0 OR LEV=5 THEN CLS:SCREEN2,0
,6:BOX(0,0)-(319,199),4:ATTRB1,1:COLOR1:
LOCATE13,10:PRINT"THE END":LOCATE13,12:C
OLOR2:PRINT"====":LOCATE38,22,0:ATTRB
0,1:COLOR6:LOCATE17,20
841 IF S=2 THEN SCORE=SCORE1
842 IF S=3 THEN SCORE=SCORE2
843 IF S=4 THEN SCORE=SCORE3
844 IF S=5 THEN SCORE=SCORE4
845 SCORE=INT((SCORE+TEMPS*(10-LEV))*
(LEV+VIE)/100):PRINT"SCORE"SCORE:LOCAT
E17,3:PRINT"LEVEL"LEV:ATTRB0,0:LOCATE10,
22:PRINT"Une autre partie ?":RP$=INPUT$(
1):IFRP$="0"THEN69ELSEEND
850 LEV=RDND*39:P=RDND*2
860 IFSCREEN(L,P)<>32 THENRETURN
870 IF RND<(2*LEV/10)THEN PSET(L,P)GR$(5
),2:PLAY"AT3T03L7FA02S0"
880 RETURN
900 CLS:IF R2=1 THENLOCATE17,2:COLOR1:PR
INT"PORTE":COLOR6:PRINT"PRINT"BOITROUVE
R LE CODE DE 4 COULEURS AFIN D'OUIVR L
A PORTE ET DE PASSER." :PRINT"AFFIC
HAGE:VOUS AFFICHEREZ LA COULEUR DESIRE
E EN TAPPANT SON INITIALE."
901 IFR2=1THENPRINT"COLOR3:PRINT"REMARQU
E":COLOR6:PRINT"VOUS N'AVEZ QUE 10 CHA
NCES."
902 IF R2=1THEN LOCATE22,0:COLOR7:PRIN
T"FRAPPEZ UNE TOUCHE POUR COMMENCER." :R$
=INPUT$(1):R2=0
907 CLS:SCREEN2,0,7:BOXF(118,20)-(200,17
9),-6:LINE(112,20)-(90,0),7:LINE(206,20)
-(228,0),7:LINE(112,179)-(102,199),7:LIN
E(206,179)-(216,199),7
908 LINE(112,100)-(0,149),7:LINE(206,100)
-(319,149),7:LINE(85,0)-(85,199),7:LINE
(233,0)-(233,199),7
909 W=18:Z=16:V=18:LOCATE30,0:COLOR3:PRI
NT"SCORE"
910 FORI=1TO4:LOCATEW,5,0:COLOR1,6:PRINT
GR$(0):W=W+1:NEXT
920 COLOR2,0:LOCATE18,7:PRINT"R"
930 LOCATE19,7:PRINT"V"
940 LOCATE20,7:PRINT"J"
950 LOCATE21,7:PRINT"B"
955 FORI=1TO4:HI=INT(RND*4)+1:NEXT
960 FORI=18TO21:COLORS,6:LOCATE1,2,0:PRI
NTRGR$(8):NEXT:PLAY"AT150SL12RESID0":SCOR
E2=SCORE2-(LEV*50):LOCATE30,1:COLOR3,0:P
RINTSCORE2
970 LOCATEV,Z,0
980 A$=INKEY$
1010 IFA$=""THEN970
1020 IFA$="V"THENCOLOR2,6
1030 IFA$="J"THENCOLOR3,6
1040 IFA$="B"THENCOLOR4,6
1050 IFA$="R"THENCOLOR1,6
1060 PRINTGR$(8)
1065 IFV=21THENGOSUB1100
1070 IFZ=19ANDV=21THENFORI=1TO4:LOCATEV-
3,21:COLORH(I),6:PRINTGR$(8):V=V+1:NEXT
:FORI=1TO5000:NEXT:PLAY"AT102L9FAA5L40
POOPDOPPPDOPPPDOPPPD":VIE=VIE-1:K=0:GOTO13
00
1076 IFV=21THENV=18:Z=2+1:GOTO960
1080 V=V+1:GOTO970
1100 COLOR0,5:IFPOINT(18*0+4,Z*0+4)=H(1)
ANDPOINT(19*0+4,Z*0+4)=H(2)ANDPOINT(20*0
+4,Z*0+4)=H(3)ANDPOINT(21*0+4,Z*0+4)=H(4)
THENLOCATE16,2+1:PRINT"Passé!!":FORI=1
TO3000:NEXT:PLAY"AT120L15FAS0LAS0SIRELA
S0FA":GOTO1200
1110 SC=0:IFPOINT(18*0+4,Z*0+4)=H(1)THEN
SC=SC+1
1120 IFPOINT(19*0+4,Z*0+4)=H(2)THENSOC=SC
+1
1130 IFPOINT(20*0+4,Z*0+4)=H(3)THENSOC=SC
+1
1140 IFPOINT(21*0+4,Z*0+4)=H(4)THENSOC=SC
+1
1150 LOCATE0,0:PRINT"COULEURS"
1153 LOCATE0,1:PRINT"TROUVEES"
1156 LOCATE4,2:PRINTSC
1160 FORI=1TO1000:NEXT:RETURN
1200 BOXF(118,20)-(200,179),-1:BOX(112,2
0)-(206,179),7:BOX(115,23)-(203,176),7:
BOX(115,50)-(203,150),7:BOX(115,70)-(203,
90),7:BOX(115,110)-(203,130),7
1210 BOX(130,50)-(188,150),7:LINE(160,50
```

```
)-(160,150),7:LINE(145,153)-(173,153),4:
LINE(140,166)-(178,166),4:LINE(145,153)-
(140,166),4:LINE(178,166)-(173,153),4:BO
X(145,153)-(173,166),4:FORI=1TO3000:NEX
T:SCORE2=SCORE2+(LEV*1000):GOTO 1300
1300 CLS:IF R3=1 THEN LOCATE14,2:COLOR2:
PRINTGR$(9):COLOR1:PRINT"CYCLOPES":COL
OR2:PRINTGR$(9):COLOR6:PRINT"PRINT"BU
S ENRENDRE DEVANT LA PORTE VIOLETTE EN EV
ITANT LES CYCLOPES." :PRINT"PRINT"DEPLA
CEMENTS:"
1301 IF R3=1THENPRINT"/, POUR ALLER A G
AUCHE." :PRINT"/, POUR ALLER A DROITE." :
PRINT"/, POUR MONTER." :PRINT"/, POU
R DESCENDRE." :PRINT"ESPACE POUR S'ARR
ETER."
1302 IF R3=1THENPRINT"COLOR3:PRINT"REMAR
QUE":COLOR6:PRINT"SI VOUS MANGEZ DES G
NOPPS(EN JAUNE) VOUS GAGNEZ DE L'ENERG
IE."
1303 IF R3=1THENLOCATE22,0:COLOR7:PRIN
T"FRAPPEZ UNE TOUCHE POUR COMMENCER." :R$
=INPUT$(1):R3=0
1309 CLS:S=2:SCREEN2,0,0:R$=CHR$(127):BO
X(2,2)-(37,23)R$=BOX(4,4)-(8,5)R$=BOX(10
,4)-(17,5)R$=BOX(19,3)-(20,5)R$=PSET(19,
5)R$=BOX(22,4)-(29,5)R$=BOX(31,4)-(35,5)
R$:FORI=1TOVIE:COLOR6:LOCATE17+I,0:PRIN
TGR$(0):NEXTI:COLOR2
1310 LINE(4,7)-(8,7)R$=BOXF(10,7)-(12,11)
R$:LINE(13,9)-(17,9)R$:LINE(14,7)-(25,7)
R$:BOX(19,8)-(20,9)R$:PSET(19,9)R$:LINE
(22,9)-(26,9)R$:BOXF(27,7)-(29,11)R$:LIN
E(31,7)-(35,7)R$:IF K=0THEN SCORE2=SCOR
E1
1320 BOXF(3,9)-(8,11)R$:LINE(31,8)-(31,9)
R$:LINE(33,9)-(36,9)R$:BOXF(14,11)-(25,
13)R$:BOXF(3,13)-(8,15)R$:BOXF(10,13)-(1
2,15)R$:LINE(14,15)-(25,15)R$
1330 BOXF(27,13)-(29,15)R$:LINE(33,9)-(3
3,11)R$:LINE(33,11)-(31,11)R$:LINE(31,13)
-(33,13)R$:LINE(33,13)-(33,15)R$:LINE(3
3,15)-(36,15)R$:LINE(31,15)-(31,19)R$:BO
X(19,16)-(20,17)R$:PSET(19,17)R$
1340 LINE(4,17)-(8,17)R$:LINE(10,17)-(17
,17)R$:LINE(22,17)-(29,17)R$:LINE(31,17)
-(35,17)R$:LINE(8,18)-(8,19)R$:LINE(3,19)
-(6,19)R$:BOX(10,19)-(12,20)R$:LINE(4,2
1)-(17,21)R$:LINE(14,19)-(25,19)R$
1349 BOX(19,20)-(20,21)R$:PSET(19,21)R$:
LINE(22,21)-(35,21)R$:BOX(27,19)-(29,20)
R$:LINE(33,19)-(36,19)R$:COLOR4:LOCATE35,
12:PRINTR$=BOXF(266,96)-(271,103),5:LOC
ATE17,12:COLOR0,2:PRINT"LEVEL"LEV:COLOR2
,0
1350 IFK=1THENBOXF(266,96)-(271,103),-1:
X=34:A$=""B$=""K=0:GOTO1360
1351 FORI=1TO10:5*LEV
1352 RS=INT(RND*35+2):SR=INT(RND*21+2):I
FSCREEN(SR,SR)<>32OR(SR=12AND RS=22)THEN
1352
1353 IF RS=33 AND SR=39 AND SR<15 AND SR
>9 THEN1352
1354 COLOR3:LOCATE RS,SR,0:PRINTGR$(7):N
EXT
1355 X=3:Y=12:XX=19:YY=6:A=19:B=18
1360 A$=INKEY$:IFA$=""THEN A$="B"
1370 X1=(A$=",")-(A$=","):Y1=(A$="A")-(A$
="W"):B$=A$
1380 LOCATEX,Y,0:PRINT"X=X+X1:Y=Y+Y1:
IF POINT(X#0+4,Y#0+4)=2 ORPOINT(X#0+4,Y#
0+4)=5 THEN X=X-X1:Y=Y-Y1
1383 IF POINT(X#0+4,Y#0+4)=1 ORPOINT(X#0
+4,Y#0+4)=7 THENLOCATE2:SCORE1:GOTO800
1384 IF POINT(X#0+4,Y#0+4)=3 THENPLAY"AT
105L4FAFARESILA":SCORE2=SCORE2+(LEV*50)
1385 LOCATE2,1:COLOR3:PRINT"SCORE"SCOR
E2:LOCATE20,1:PRINT"TEMPS"TEMPS:TEMPS=TE
MPS-5
1386 IFX=32ANDY=12THENK=1:COLOR6:LOCATE3
2,12:PRINTGR$(0):PLAY"AT120L15FAS0LAS0S
IRELAS0FA":FORI=1TO3000:NEXT:SCORE2=SCOR
E2+(LEV*1000):GOSUB900:GOTO1300
1387 IFX=35ANDY=12THENCOLOR6,4:LOCATE35,
12:PRINTGR$(0):FORI=1TO3000:NEXT:GOTO160
0
1390 COLOR6:LOCATEX,Y,0:PRINTGR$(0)
1400 IF LI=0 AND XX<X THEN X2=+1:Y2=0
1410 IF LI=0 AND XX=X THEN X2=-1:Y2=0
1420 IF LI=1 AND YY<Y THEN Y2=-1:X2=0
1430 IF LI=1 AND YY=Y THEN Y2=+1:X2=0
1440 LOCATEXX,YY,0:PRINT"XX=XX+X2:YY=
YY+Y2:IF POINT(XX*0+4,YY*0+4)=2 ORPOINT(
XX*0+4,YY*0+4)=5 ORPOINT(XX*0+4,YY*0+4)=
3 THEN XX=XX-X2:YY=YY-Y2
1450 IF POINT(XX*0+4,YY*0+4)=6 THEN SCOR
E2=SCORE1:GOTO800
1460 COLOR1:LOCATEXX,YY,0:PRINTGR$(9)
1470 IF LI=1 AND X<X THEN A1=+1:B1=0
1480 IF LI=1 AND X=X THEN A1=-1:B1=0
1490 IF LI=0 AND B<Y THEN B1=-1:A1=0
1500 IF LI=0 AND B=Y THEN B1=+1:A1=0
1510 LOCATEA,B,0:PRINT" A=A+A1: B=B+B1:
IF POINT(A*0+4,B*0+4)=2 ORPOINT(A*0+4,B*
0+4)=5 ORPOINT(A*0+4,B*0+4)=3 THEN A=A-A
1:B=B-B1
1520 IF POINT(A*0+4,B*0+4)=6 THENSORE2=
SCORE1:GOTO800
1530 COLOR7:LOCATEA,B,0:PRINTGR$(9)
1540 IF LI=1 THEN LI=0:GOTO1360
1550 IF LI=0 THEN LI=1:GOTO1360
1570 GOTO1360
1600 CLS:SCREEN7,0,0:IF R4=1 THENLOCATE1
,2:COLOR2:PRINTGR$(17):COLOR1:PRINT"CH
AUVES-SOURIS":COLOR2:PRINTGR$(17):COLOR6
:PRINT"PRINT"BU:TUER LES CHAUVES-SOURIS
JUSQU'A CE QU'UNE OUVERTURE APPARAISSE
EN BAS A GAUCHE."
1601 IF R4=1THENPRINT"DEPLACEMENT
S ET TIR":PRINT"PRINT"AVANT LA CAGE:"
POUR AVANCER." :PRINT"ESPACE POUR S'ARR
ETER." :PRINT"PRINT"DANS LA CAGE:JOYSTIC
K ET ACTION."
1603 IF R4=1THENLOCATE2,22,0:COLOR7:PRIN
T"FRAPPEZ UNE TOUCHE POUR COMMENCER." :R$
=INPUT$(1):R4=0
1609 CLS:I=LEV*200:S=3:R$=CHR$(127):SCR
EEN0,0,0:FORI=18TO23:LOCATE38,I:PRINTGR$:
```

```
LOCATE37,I:PRINTR$:NEXT:FORI=20TO23:LOCA
TE36,I:PRINTR$:LOCATE35,I:PRINTR$:NEXT:F
ORI=22TO23:LOCATE34,I:PRINTR$:LOCATE33,I
:PRINTR$:NEXT:FORI=0TO17:LOCATE38,I:COLO
R4:PRINTR$:NEXT
1610 BOX(0,5)-(31,24)R$,5:COLOR0,5:LOCAT
E1,5:PRINT"LEVEL"LEV:COLOR2,5:FORI=1TOVI
E:LOCATE1+13,5:PRINTGR$(0):NEXT:COLOR5,0
:LOCATE31,23:PRINT" " :FORI=31TO38:LOCATE
1,24:PRINTR$:NEXT:FORI=1 TO 2:AA(I)=1:G
(I)=5:NEXT:SCORE3=SCORE2
1650 FORI=0TO17:COLOR3,4:LOCATE38,I,0:PR
INTR$(0):FORA=1TO20:NEXTA:LOCATE38,I,0:
PRINT" " :NEXT:PLAY"AT101L20DOPDPOD":LOCA
TE38,17,0:COLOR3,0:PRINTGR$(0):FORI=16TO
0STEP-1:PSET(38,I) " :NEXT:X=38:Y=17:COL
OR3
1655 COLOR6:LOCATE31,23:PRINTGR$(14):PLA
Y"AT502L5SID0":TE=1:GOSUB1660:GOSUB1660
:GOSUB1660:LOCATE31,23:PRINT" " :TE=0:GOS
UB1660:GOSUB1660:GOSUB1660:GOTO1655
1660 IF POINT(251,189)=3 AND TE=1 THEN 8
00
1661 A$=INKEY$:IFA$=""THEN A$="B"
1670 X1=(A$=","):B$=A$:IF X+X1>38 THEN X
1=(A$=",")
1675 LOCATE0,1:COLOR3:PRINT"SCORE"SCORE
3:LOCATE18,1:PRINT"TEMPS"TEMPS:TEMPS=TE
MPS-5
1680 LOCATEX,Y,0:PRINT"X=X+X1:IF POIN
T(X#0+4,(Y+1)*0+4)<>5 THEN Y=Y+1
1685 IFPOINT(X+1)*0+4,Y*0+4)<>5 AND PO
INT(X#0+4,(Y+1)*0+4)<>5 ANDY>17THENX=X-
X1
1690 COLOR3:LOCATEX,Y,0:PRINTGR$(0)
1700 IFX=39ANDY=23THEN LOCATE31,23:COLOR
5:PRINTR$:GOTO 1720
1710 RETURN
1720 PS=RDND*29+1:A=PS:B=6:G=5
1740 P=RDND*2:T=RDND*2
1750 LOCATEA,B,0:PRINT" " :IFRND>.5THEN P
=-P
1760 IF RND<.5THEN=-T
1770 A=A+P:B=B+T:IFA<37THENA=A-P
1771 IFA>30THENA=A+P
1772 IFB<6THENB=B-T
1773 IFA>20THENB=B-T
1780 COLOR1:LOCATEA,B,0:PRINTGR$(16)
1790 SI=STICK(1)
1800 LOCATE0,1:COLOR3:PRINT"SCORE"SCOR
E3:LOCATE18,1:PRINT"TEMPS"TEMPS:TEMPS=TE
MPS-5
1803 LOCATEX,Y,0:PRINT" "
1805 IF SI=3 THEN X=X+1
1810 IF SI=7 THEN X=X-1
1813 IF SI=29 THEN X=X-1
1815 IF SI=3 AND SCREEN(X,Y)=127 THENX=X
-1
1816 IF SI=7 AND SCREEN(X,Y)=127 THENX=X
+1
1817 IFX=0THEN PLAY"AT005L40REFASID0L4S
I":LOCATE0,23:COLOR4:PRINTGR$(40)+GR$(41)
:FORI=1TO500:NEXT:SCORE3=SCORE3+(LEV*10
00):GOTO2100
1820 COLOR3:LOCATEX,Y,0:PRINTGR$(0)
1825 COLOR1:LOCATEA,B,0:PRINTGR$(15)
1830 ST=STRIG(1)
1840 IFST=-1 THEN LINE((X+1)*0,188)-(X+1)
*0,49,2:PLAY"AT105L5S0SISID0D0D0":
LINE((X+1)*0,188)-(X+1)*0,49,-1:SCORE3
=SCORE3-(LEV*5)
1850 IF ST=-1 AND SCREEN(X+1,B)<>127 AND
SCREEN(X+1,B)<>32 THENLOCATEA,B:PRINTGR
$(62):FORI=1 TO4:PLAY"AT105L4D0D0D0D0RERE
MIFAFAS0S0LALAS1":NEXT:LOCATEA,B:PRIN
T" " :ZS=1:SCORE3=SCORE3+(LEV*50):GOTO172
0
1853 IF ZS=1 THEN IF TI>0 THEN TI=TI-50:
ZS=0
1855 LOCATE3,4:COLOR3:ATTRB1,1:PRINTTI:A
TTRB0,0
1856 IFTI=0 THEN LOCATE0,23:PRINT" "
1860 IF AA(1)=1 THEN U(1)=INT(RND*29)+1:
AA(1)=0
1870 IF AA(2)=1 THEN U(2)=INT(RND*29)+1:
AA(2)=0
1890 COLOR1:LOCATEA,B:PRINTGR$(17)
1900 FORI=1 TO2:IF AA(I)=0 THEN LOCATEU(
I),G(I),0:PRINT" "
1910 IFAA(I)=0 THEN G(I)=G(I)+2:IF G(I)=
25THEN G(I)=5:AA(I)=1:LOCATEU(I),5:COLOR
5:PRINTR$:GOTO 1740
1920 IFAA(I)=0 THEN P=POINT(U(I)*0+4,G(I)
*0+4):IF P<-1 AND P<1 AND P<5 THEN800
0
1930 IF AA(I)=0 THEN LOCATEU(I),G(I),0:C
OLOR5:PRINTCHR$(127)
1940 NEXTI:GOTO1740
2000 CLS:S=5:SCREENS,0,0:AG=2:AH=37
2010 FORI=23TO8STEP-3:AE=AG:AF=AH:FORJ=1
TO 16:LINE(AE*0,I*0-J)-(AF*0+7,I*0-J):A
E=AE-1.875:AF=AF-1.875:NEXTJ:AG=AG+3:AH=
AH-3:NEXTI
2020 BOX(16,199)-(304,183):BOX(0,136)-(1
6,199):BOX(319,136)-(304,199):FORI=1TO8:
LINE(126,64)-(0+1,136):NEXT
2030 FORI=1TO8:LINE(183+1,64)-(311+1,136)
:NEXT
2050 COLOR1:FORJ=1TO10:LOCATE19,4:PRINT
R$(18):LOCATE20,4:PRINTGR$(19):LOCATE19,
5:PRINTGR$(20):LOCATE20,5:PRINTGR$(21):L
OCATE19,6:PRINTGR$(22):LOCATE20,6:PRINT
R$(23)
2060 LOCATE21,4:PRINTGR$(24):LOCATE21,5:
PRINTGR$(25):LOCATE21,6:PRINTGR$(26):FOR
I=1 TO100:NEXT:LOCATE21,4:PRINTGR$(27):L
OCATE21,5:PRINTGR$(28):LOCATE21,6:PRINT
R$(29):FORI=1TO100:NEXT:LOCATE18,4:PRINT
GR$(30):LOCATE18,5:PRINTGR$(31):FORI=1 T
O100:NEXT
2070 LOCATE18,4:PRINTGR$(32):LOCATE18,5:
PRINTGR$(33):FORI=1 TO100:NEXT:NEXTJ
2080 FORI=24TO 0 STEP-1:LINE(0,1)-(40,1)
```

A SUIVRE...

SCRAMBLE

Whaou !! C'est le cri de stupéfaction que vous pousserez en découvrant ce jeu génial.

JANIN Jean-Marc

Mode d'emploi : Vous avez à votre disposition 7 touches commandes qui se répartissent de manière suivante :

D'abord, il y a 2 touches de déplacement vertical, "4" pour monter et le "0" pour descendre. Vous pouvez frôler les parois de la caverne mais en aucun cas "superposer" les deux, sinon retour au basic : c'est l'accident.

Votre vaisseau est également muni d'un double système de tir, le tir latéral commandé par "E" et celui vertical à partir de "2", moins précis. Avec le tir on peut détruire le paysage ce qui sauve parfois mais est peu rentable car ne rapporte qu'un point et le stock de bombes s'épuise vite. Pour parer à cette pénurie de munitions, il faut s'approvisionner en détruisant un point de valeur 2 dans une colonne où le point de valeur 1 n'est pas allumé. Je m'explique, la valeur qui j'attribue à un point est la valeur que prend ce point lorsqu'on se sert de l'instruction POINT dans la colonne correspondante. Dans le cas des munitions il s'agit donc de libérer les encoches du haut. Le tir permet aussi de faire le plein de carburant avant que le réservoir soit vide, sinon retour au basic... Pour faire ce plein, il suffit de détruire un point 32 dans une colonne où le point 64 n'est pas allumé, ce que j'appelle libérer les encoches du bas.

Un petit truc qui était un défaut au programme mais se révèle donner un intérêt supplémentaire au jeu, il s'agit de générer son propre carburant, mais oui des "ersatz", si l'on peut détruire un point 64 avant le point 32 juste au-dessus. A chaque point 2 ou 32 détruit qui vous rapporte munitions ou carburant vous obtenez en plus 20 points.

Les 3 dernières commandes régulent la vitesse. Pour la doubler, il vous faut appuyer sur "7" et pour immobiliser le vaisseau pressez le "8". On revient à la normale grâce à la touche "9". A grande vitesse comme la consommation est en fonction du temps, vous consommez moins pour la distance parcourue, c'est un peu l'avance technologique de l'ordinateur sur la réalité... D'autre part, à cette vitesse, vous parcourez plus de distance avant de subir les différentes accélérations, car ce jeu est évolutif.

Vous découvrirez également à gauche de votre écran 3 lettres remises à jour à chaque accident. Le rang de ces lettres dans l'alphabet vous indique respectivement dans quelles centaines se trouve votre temps, votre distance et votre score.

Pour rentrer le programme faire NEW 4340, tapez par la méthode qui vous est la plus familière le LM puis le basic. Si vous pouvez sauver vos programmes rentrer les lignes 40 à 60 puis seulement JEF S. Pour le charger à nouveau un NEW 40C5 puis un CLOAD "SCRAMBLE" suffisent mais le jeu ne débutera qu'après le deuxième RUN.

(Les codes machine à rentrer dans l'ordinateur à partir de 40C5 Voilà pour ce programme qui tient dans les 1850 octets de la version de base. AH! J'oubliais, quand il vous demandera la vitesse de départ, essayez "1", c'est fulgurant, vous verrez !!

YAIRGL! PC 1500



PROGRAMME DE CHARGEMENT

```
10:FOR I=16581TO
  17215
20:INPUT K
30:POKE I,K
40:NEXT I
```

CODES MACHINE

```
0 1 27
241 161 38
55 56 54
53 44 54
55 44 54
52 44 55
48 44 48
50 48 44
54 55 44
54 52 13
255 97 107
255 104 113
106 90 181
2 10 97
101 32 97
107 255 233
123 6 0
72 8 106
63 107 96
136 4 88
1 90 1
106 0 96
96 103 98
105 240 43
97 110 76
153 12 148
```

```
46 20 42
148 189 15
142 1 217
136 3 185
15 106 77
99 165 123
6 183 3
137 5 105
14 98 105
11 239 123
6 255 131
38 253 136
253 152 190
245 221 253
26 253 10
104 113 165
123 4 191
3 137 5
82 129 10
142 9 191
2 137 5
94 2 139
1 80 233
123 6 3
106 83 109
1 137 19
148 237 123
2 2 139
1 213 237
123 2 3
137 4 251
219 185 15
24 111 1
102 147 5
66 153 120
74 3 165
113 86 106
```

```
10 191 240
139 2 241
96 47 137
34 66 137
2 43 46
165 113 86
217 66 147
23 174 113
86 106 89
103 10 37
42 165 113
87 47 137
7 66 129
87 96 96
158 10 10
45 46 36
78 2 10
137 6 191
1 139 20
109 4 137
18 106 92
111 120 129
2 107 255
37 213 213
185 126 223
142 16 109
1 137 28
106 91 111
15 109 32
139 2 105
32 37 217
42 181 15
98 107 96
98 223 153
7 106 85
111 20 142
4 106 85
```

```
111 1 102
147 5 181
0 78 12
145 100 174
113 87 142
6 43 46
36 174 113
88 106 6
74 8 142
2 106 10
132 213 191
240 139 2
241 96 47
139 1 154
43 46 110
8 145 20
4 42 132
64 64 78
16 153 21
142 0 181
64 253 174
240 12 253
186 106 91
191 64 137
17 237 113
86 255 137
11 109 255
139 7 111
255 132 217
174 113 86
253 239 240
12 208 253
186 191 32
137 34 237
113 87 255
137 28 109
255 139 24
111 255 132
106 12 191
240 139 2
241 96 174
113 87 36
174 113 88
165 113 90
```

```
165 113 87
45 46 106
6 74 8
142 2 106
10 132 213
191 240 139
2 241 96
45 46 110
8 145 16
4 42 132
64 64 78
16 153 21
142 0 181
64 253 174
240 12 253
186 106 91
191 64 137
17 237 113
86 255 137
11 109 255
139 7 111
255 132 217
174 113 86
253 239 240
12 208 253
186 191 32
137 34 237
113 87 255
137 28 109
255 139 24
111 255 132
106 12 191
240 139 2
241 96 174
113 87 36
174 113 88
165 113 90
```

```
174 113 89
253 186 106
90 191 4
137 6 109
1 137 2
111 1 253
239 240 12
241 253 186
191 4 137
6 109 1
137 2 111
255 253 239
240 12 127
253 186 191
4 137 3
181 2 46
253 239 240
12 132 253
186 191 2
137 7 132
191 2 137
2 213 8
253 186 191
128 137 7
132 191 64
187 2 217
8 165 113
91 251 219
42 105 15
96 96 105
15 165 113
90 10 253
165 240 6
106 88 103
183 76 129
2 105 0
186 65 121
```

34 58 0

LISTING BASIC

```
1:REM SCRAMBLE
  PC-1500
2:REM AUTEUR :
  J-M JANIN
7:RANDOM Z=&715
0:A$="Temps":B
$="Distance":C
$="Score":
INPUT "VITESSE
  ":D
8:WAIT 0:POKE Z,
  0,0,0,0,0,1:IF
  D>990R D<0GOTO
  5
10:POKE Z+13,D:
  CLS:FOR J=0TO
  3:GDCURSOR 113:
  GPRINT "7A5525
  ":CALL &40E7:
  GDCURSOR 40:
  GPRINT "412214
  41222241142241
  "
15:BEEP 5,9,9:FOR
  I=1TO 3:Q(I)=
  PEEK (Z-2+2*I)
  *256+PEEK (Z-1
  +2*I):IF Q(I)>
  Q(I+4)LET Q(I+
  4)=Q(I)
18:PRINT CHR* (65
  +Q(I)/100);;" "
```

;:NEXT I:NEXT

```
J:CLS
20:FOR I=1TO 3:
  PRINT LEFT* (Q
  *(I),6-INT LOG
  Q(I));Q(I);;" "
  ;:NEXT I
22:REM TOUCHES :
  RECORDS --> 1
  VITESSE --> 2
  JEU -----> 3
  FIN -----> 4
25:ON VAL INKEY$
  +1GOTO 25,30,7
  ,8
27:END
30:FOR I=5TO 7:
  PAUSE "MEILLEU
  R ";Q*(I-4);Q(
  I):NEXT I:GOTO
  25
40;"S"RESTORE 652
79:I=PEEK 3088
6*256+PEEK 308
87+3:J=INT (I/
  256):K=I-256*J
50:E$=STR$ J+","+"
  CHR* (48*(K<10
  0))+STR$ K:FOR
  I=&7050TO I+5:
  POKE I-12154,
  PEEK I:NEXT I
60:POKE &7865,64,
  197,J,K,64,197
  :CSAVE "SCRAMB
  LE":END '
65279:REM
```



CAR WAR

Poursuites infernales à déconseiller aux personnes sensibles au tournis.

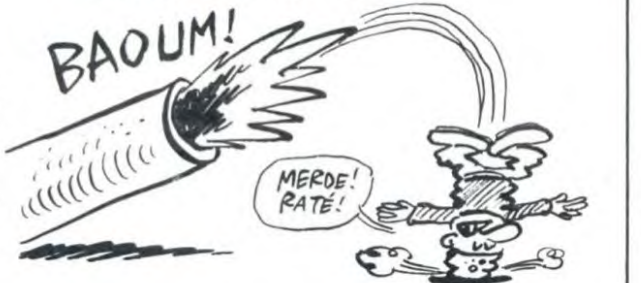
Gérald BOUQUET

Mode d'emploi : Deux voitures évoluent dans un circuit de quatre pistes concentriques reliées entre-elles. Votre voiture tourne dans le sens des ai-

guilles d'une montre et la voiture X07 en sens inverse. Vous devez, à l'aide de votre bolidé, prendre les 16 points situés dans les angles. L'appui sur F6 démarre le jeu, vous n'intervenez que pour effectuer un changement de piste en appuyant sur les flèches du curseur (anticipez légèrement votre action).

Vous disposez de 3 engins et de 3 options.
1 - Poursuite : la voiture X07 s'efforce de rejoindre votre piste.
2 - Semi-hasard : La moitié des décisions de la voiture ennemie est due au hasard.
3 - Hasard : Déplacements aléatoires de la voiture X07.

CANON X 07



```
10 REM CANON X-07
20 REM BOUQUET G >CARWAR<
30 CONSOLE,,0,1
40 CLS
50 FONT*(224)="124,124,8,220,252,2
  48,216,12"
60 FONT*(225)="248,248,64,236,252,
  124,108,192"
70 FONT*(226)="12,4,4,20,28,20,4,1
  2"
80 FONT*(227)="192,128,128,160,224
  ,160,128,192"
90 LOCATE 1,0:PRINT"G BOUQUET PRE
  SENTE";
100 LOCATE 7,1:PRINT"CARWAR"
110 D=223:FORA=2TO3:FORZ=3TO4:LOCA
  TE Z,A:D=D+1:
120 PRINTCHR*(D);:NEXTZ,A
130 D=223:FORA=2TO3:FORZ=15TO16:LO
  GATE Z,A:D=D+1:
140 PRINTCHR*(D);:NEXTZ,A:FORA=1TO
  50:FORZ=3000TO4000STEP1000
150 BEEPZ,1:NEXTZ,A
160 GOSUB1230
180 REM MEMOIRES PERMANENTES
200 DIMQ(4,4),DM(2,4),DL(2,4)
```

```
210 FONT*(128)="&HB4,&HFC,&HB4,&H3
  0,&H7B,&HFC,&HFC,&H30"
220 DATA15.65,13.67,11.69,9.71,19.
  65,21.67,23.69,25.71
230 DATA19.61,21.59,23.57,25.55,15
  .61,13.59,11.57,9.55
240 RESTORE220
250 FORA=1TO4:FORZ=1TO4:READW
260 Q(A,Z)=W:NEXTZ,A
270 DATA1,0,-1,0,0,1,0,-1
280 RESTORE270
290 FORA=1TO2:FORZ=1TO4:READW
300 DM(A,Z)=W:NEXTZ,A
310 DATA-1,0,1,0,0,-1,0,1
320 RESTORE310
330 FORA=1TO2:FORZ=1TO4:READW
340 DL(A,Z)=W:NEXTZ,A
350 RM(1)=62.1:RM(2)=16.2:RM(3)=64
  .1:RM(4)=18.2
360 RL(1)=64.1:RL(4)=16.2:RL(3)=62
  .1:RL(2)=18.2
370 V(1)=4:V(2)=1:V(3)=2:V(4)=3
390 REM MEMOIRES VARIANTS
410 C=2:STC=0:SC=0:E=1
420 PM=1:NM=3:CM(1)=64:CM(2)=11:PL
  =1:NL=3:F=0
```

```
430 CL(1)=62:CL(2)=11:STC=STC+SC:S
  C=0
440 X=64:Y=11:X1=62:Y1=11:T=0:U=0
460 REM DECORS
490 REM PARTIE ACTIVE
510 GOTO1310
520 IFSTRIG(1)=0THEN520
530 IFCL(RL(PL)-INT(RL(PL)))*10)=
  INT(RL(PL))THEN660
540 IFT=0THENNM=0:GOTO580
550 T=0
560 IFT=-1THENNM=PL-1:IFNM=0THENNM
  =4
570 IFT=1THENNM=PL+1:IFNM=5THENNM=
  1
580 CL(1)=CL(1)+DL(1,NN)+DL(1,PL)
590 CL(2)=CL(2)+DL(2,NN)+DL(2,PL)
600 IFF=0THENPRESET(X1,Y1)
610 IFFPOINT(CL(1),CL(2))=-1THENF=1
  ELSE F=0
620 PSET(CL(1),CL(2)):X1=CL(1):Y1=
  CL(2)
630 IFQ(V(PL),NL)=CL(2)+CL(1)/100T
  HENPL=PL-1:IFPL=0THENPL=4
640 IFCL(1)=CM(1)ANDCL(2)=CM(2)THE
  N1110
```

```
650 GOTO810
660 IFJ=30RJ=4THENJ=7-J
670 ONJGOTO740,680,740,680
680 G=INT(RND(1)*3)
690 IFG=0THEN580
700 IFG=1THENIFNL<>4THEN720ELSE730
710 IFNL<>1THEN730ELSE720
720 NL=NL+1:T=1:GOTO570
730 NL=NL-1:T=-1:GOTO560
740 IFNM=NLTHEN580
750 IFNM<NLTHEN1:NL=NL+1:GOTO570
760 T=-1:NL=NL-1:GOTO560
770 BEEP20,4:SC=SC+1:IFSC=16THEN11
  20ELSERETURN
790 REM JOUEUR
810 IFCM(1RM(PM)-INT(RM(PM)))*10)=
  INT(RM(PM))THEN930
820 IFU=0THENMM=0:GOTO860
830 U=0
840 IFU=-1THENMM=PM-1:IFMM=0THENMM
  =4
850 IFU=1THENMM=PM+1:IFMM=5THENMM=
  1
860 CM(1)=CM(1)+DM(1,MM)+DM(1,PM)
```


BIDOUILLE GRENOUILLE

Chers amis, bonjour (applaudissements, 15 secondes)! Eh bien, nous nous retrouvons comme d'habitude en ce vendredi midi, vous savez qu'aujourd'hui les participants qui ont été sélectionnés tout au long de la semaine vont enfin pouvoir savoir si ils ont gagné, nous sommes à Brétigny les Mercoeurs, petite ville de l'Aude, cette ville est cinq fois centenaire puisqu'elle fut fondée par un moine au XVème siècle. Les habitations ont gardé le caractère ancestral hérité de leur prestigieux passé et les habitants de cette charmante localité vont nous prouver leur chaleur en applaudissant bien fort nos candidats (applaudissements, sifflets, bravos, 30 secondes)! Vous connaissez la règle de notre jeu et je pense qu'il est inutile de la rappeler. Nous allons passer directement à la première question, qui est envoyée par Monsieur Grenouille, de l'Ariège, attention, voici cette question: quel est le nom commun de l'halskleedt? Je précise pour vous aider que ce terme est d'origine moyen néerlandais, trente secondes, monsieur Youyou?

-C'est le corselet de fer battu qui forme la jointure des parties avant et arrière d'une armure. Je précise que pour copier Apple Cider Spider avec COPYA, il faut d'abord changer les deux premiers octets de la piste 12 secteur 1 en 60 et AD. Voilà.

plaudissements mous)! Troisième question, de monsieur Tony Chacal, de International Software Cracker: comment accède-t-on au dernier programme du Diamant de l'île maudite sur Oric, monsieur Philippe Ribou-leau?

-Ecoutez, c'est très simple, il suffit de faire POKE 22790,10 puis CLOAD "F". Mais je précise que grâce à Fabien Chimisanas, je suis en mesure de vous donner la seconde partie:

Gauche, prendre corde, droite, appuie oeil, avance, demi-tour, prends casque, mets casque, gauche, avance, droite, avance,



avance, avance, avance, droite, prends sabre, demi-tour, prends marteau, gauche, avance, avance, avance, avance, droite, brise grille, pose casque, pose sabre, pose corde, avance, avance, droite, appuie oeil, avance, avance, avance, droite, prends seau, droite, avance, avance, gauche, avance, avance, demi-tour, prends corde, prends casque, mets casque, prends sabre, avance, gauche, avance, avance, gauche, avance, lance sabre, demi-tour, avance, avance, avance, gauche, avance, prends sabre, demi-tour, avance, droite, avance, avance, avance, droite,

interroge sage, demi-tour, ouvre porte, avance, droite, décapite dragon, droite, avance, avance, gauche, pose corde, pose seau, pose casque, prends diamant, gauche, avance, gauche, avance, avance, avance, avance, avance, gauche, avance, avance, avance, droite, prends jerrican, droite, avance, avance, avance, droite, avance, avance, avance, avance, avance, fais plein, demi-tour, appuie bouton, demi-tour, monte hélico, décolle.

-Excellent (applaudissements douteux)! Vous êtes vraiment formidables, je n'en reviens pas! Après un tel exploit, je vous laisse souffler cinq minutes le temps de passer une page de publicité.

-Oh when the saints, oh when the saints go marchin' in, I wanna be in that number, c'était vingt secondes de musique offertes par Muz de Subtril. Wooooaaahhhhhhh, dou dou bi douuuu, shabada, je reste jeune, shouwoua, grâce à Crème de Nuit, dou bi dou.

-Eh bien, nous nous retrouvons pour la question suivante, elle est un peu plus complexe, elle vient de monsieur Buck the Crackman de Lille: qu'est-ce qu'un Syrpe, monsieur Polo?

-C'est un genre d'insecte dyp-tère, aux antennes courtes, à abdomen jaune et noir et au vol rapide.

-Euh... Oui, c'est bien cela (applaudissements fatigués). Rien d'autre?

-Ah ben si vous voulez que j'en rajoute, pas de problème. Sur Spectrum, les codes des écrans de Wheelie sont: 2, WITTY, 3, SHARK, 4, BEBOP, 5, XENON, 6, ZX83B, 7, 2MLQ3, 8, HRME2. Sur Zzoom, POKE 25131,x pour x vies. Sabre Wulf, POKE 39702,30 pour éliminer les monstres et POKE 39393,0 pour tout éliminer. Pyramid, POKE 44685,0 pour énergie infinie. Arcadia, POKE 25776,0 pour nombre de vies infini. Freez bees, POKE 34610,0 pour nombre de vies infini. Pi-balled, POKE 44416,5 pour nombre de vies infini.

-Très bien, stop, bravo, toooooo! C'est très bien, vous avez amplement répondu. Je dois vous avouer que jamais je n'ai eu de candidats aussi brillants, cela mérite quelques ap-

plaudissements (applaudissements épars)! Passons immédiatement à la question suivante, car le match semble être serré. Question de madame Broultz de Lausanne: comment obtient-on 255 vies sur Ultra pour Oric, monsieur Erik Gri-court?

-Dès que le programme est chargé, faire POKE# 6B4,# 39:CALL# 5BD. Je précise que l'hypotonie est l'état d'un liquide ou d'une solution dont la tension osmotique est inférieure à celle d'un liquide de référence. L'antonyme de ce mot est, bien entendu, hypertonie.

-Merci et bravo! On l'applaudit (les spectateurs commencent à quitter la salle)! Dépêchons-nous, question suivante de Monsieur Thierry Vandenbroucke: quelle est la solution complète du Sceptre d'Anubis sur Oric, monsieur Gulis?

-Euh, eh bien, voyons, euh... (silence) je ne sais pas.

-Vous avez perdu (applaudissements nourris, la foule est en délire, les femmes s'évanouissent, les enfants pleurent)! Désolé pour vous, nous nous quittons donc sur cette défaite, vous n'emportez aucun jeu, aucune place de cinéma, pas d'argent, rien, vous êtes nul et votre échec est si éclatant qu'il éclipe les réussites des candidats qui étaient avant vous qui du coup ne gagnent rien non plus. A demain, si je le veux bien! Et maintenant, une page de pub!

-Aaaaah, doub doub doub... Pour garder votre teint de jeune fille, n'hésitez pas à appeler le 144 000 440 mot de passe DRT ou le 159 001 115 mot de passe DEMO ou VECT. Attention! Ne ratez pas la grande quinzième Super Plus à Carrimouth! Pour de plus amples renseignements, appelez le 167 000 801 et tapez suite. Sweet Crackers Rennes, c'est l'endroit idéal pour trouver tout ce dont vous avez besoin! Appelez VSB01, mots de passe CRY102 ou CRYSTEL et exigez la signature Sweet Crackers Rennes! Envie de voyages? Rien de plus simple! Voyagez vous attend au 336 80 50 pour les parisiens, ou par VGL sur le 614 91 66! Envoi de brochures, choix de la tranche de prix, géant! Radioooooo moins... C'est la plus bizarre des radios... Dou da dou da...

L'ÈRE DE L'AMSTRAD



Les français s'y mettent et bien: l'adaptation des meilleurs titres de Cobrasoft sur ce micro n'aura devancé celle d'Ere Informatique que de quelques jours. Vous vous souvenez peut-être de **Macadam Bumper**, éditeur de flipper sur Oric. Dès aujourd'hui, vous pouvez en trouver la version Amstrad et pour votre plus grande joie constater que c'est la meilleure version jamais réalisée de ce logiciel. Les graphismes sont naturellement supérieurs, mais la qualité de programmation convie à jouer et rejouer. Bien entendu tous

les paramètres sont modifiables à volonté (inclinaison, sensibilité du tilt, obtention du double bonus, de l'extraballe...) et lorsque vous serez lassé du flipper livré avec le programme, vous pourrez créer les vôtres, les sauvegarder et les recharger à partir du lecteur de cassettes. Dernier et fabuleux gag de programmation: lorsque vous bourrez le flip, celui-ci bouge effectivement à l'écran. Une première dans la simulation de ce sport national qui mérite d'être adoptée par la concurrence.

LES REVERS DE LA PUB

Il y a de cela quinze jours, IBM frappait un grand coup dans le domaine de la publicité. Big Blue avait choisi Le Point pour placer son encart: une double page contenant une puce musicale. "Ouvrez-bien les yeux, vous n'allez pas en croire vos oreilles". Effectivement, si l'on entrebailait le prospectus, un IBM PC se mettait à clignoter sur l'air de "Mon Beau Sapin". Très gros coup de pub, dont Le Point a largement bénéficié, ça leur fait pas de mal. Maintenant, le revers comique de la médaille: 15 jours après manipulation, la pile de la carte musicale commence à battre de l'aile. Moralité, chaque fois que j'ouvre mon petit

encart publicitaire pour faire une démo aux copains, la musique déraile complètement, ça joue faux, les lumières



tremblotent. Réaction unanime: "Ben dis-donc, c'est pas vraiment fiable l'IBM PC!!". Gag. Pub.

TOUT BAIGNE DANS L'HUILE

Puisqu'on vous dit que l'informatique est un marché porteur



d'emplois! Pourquoi s'obstiner à ne pas nous croire? D'ailleurs le gouvernement lui-même se saigne aux quatre veines pour acheter des micros à nos enfants. Une partie de ces micros sera commandée à la société Bull. Grâce à ces machines, de nouveaux informaticiens vont être formés. Parallèlement, la même société Bull a annoncé cette semaine qu'elle confirmait la suppression de 756 emplois sur près de 900 prévus. Pas de problèmes. L'informatique, ça baigne dans l'huile!

DES NOUVELLES DE CLIVE

Sir Clive Sinclair n'est pas mort, il parle encore. Et que dit-il, ce brave homme? Contrairement aux rumeurs qui ont couru, la fabrication du ZX 81 continuera en 1985. D'ailleurs, il n'est pas prévu que cette fabrication s'arrête. A titre officieux, il y en aurait 9000 dans les écoles françaises. Direco a l'intention de proposer un réajustement du Spectrum en Spectrum plus pour un prix supérieur à 300 francs. A priori, pas de kit "faites-le vous-même", comme il y en a en Angleterre.

La version française du QL sera présentée au plus tard au Sicob de printemps. Pour éviter les importations parallèles, les logiciels anglais tourneront sur la version française mais les logiciels français ne tourneront pas sur la version anglaise. Ouh, la sale bête, elle a du poil aux pattes. Prix prévu: 6700 francs.

Une souris est prévue pour cette année, mais Sir Clive s'obstine à ne pas vouloir implanter le Gem de Digital Research sur le QL. Par contre, on devrait voir apparaître un émulateur Minitel parmi les premières applications. De jeux d'arcade? Point, le flegmatique Lord préférant donner un aspect sérieux à sa machine.

La politique de Sinclair semble plus orientée vers l'informatique qu'autre chose. D'ailleurs, il ne croit pas en la C5, sa voiture à pédale, puisqu'il roule

en Porsche. Et il n'a pas l'intention de commercialiser sa télé plate en France. Retour aux sources, les nouveaux produits seront liés aux ordinateurs et la caractéristique principale des prochains produits devrait être la compatibilité avec ceux existants déjà.



En Angleterre, 21% des ménages sont équipés en informatique. Ce marché potentiel énorme explique les investissements colossaux de Sir Clive: 50 millions de livres seront dépensés pour l'usine de Wafer Scale (la mémoire de masse à haute intégration sur laquelle Sinclair travaille en ce moment).

Restons avec Sinclair, mais cette fois sans Clive: Quest a annoncé une extension Ram de 512 Ko pour le courant de l'année et la CGCT, Timex et Matra se battent pour avoir les droits de fabrication du Spectrum. La CGCT fabrique déjà l'Exelvison, Timex les lecteurs Jasmin pour Oric et Matra les Alice 32 et 90.

EINSTEIN ATTAQUE AMSTRAD

Tatung, le constructeur anglais, vient d'annoncer officieusement (j'te l'dis, mais tu dis pas qu'est moi qui t'l'a dit) l'arrivée prochaine de deux nouveaux modèles d'Einstein. Le premier s'appelle Micro Einstein, serait compatible avec l'Einstein existant (ce qui est important, vous l'allez voir), aurait un clavier détachable qui ne ferait pas dzouing dzouing, aurait un moniteur couleur et serait présenté bientôt. Réaction de l'importateur français: il est hors de question de le présenter tant que nous n'en aurons pas suffisamment en stock pour assurer les ventes, donc pas avant Septembre.



Toutefois, il sera probablement vendu aux alentours de 5000 francs, ce qui le place en concurrent direct de l'Amstrad: même compatibilité CPM, basic aussi performant (celui de l'Amstrad est génial, mais l'Einstein bénéficie du BBC Basic, génial lui aussi), 80 colonnes, même lecteur de disquettes, tous deux vendus avec un moniteur couleur.

Deuxième modèle: cette fois, c'est à la pomme qu'on s'attaque, puisque pour moins d'une brique (10.000 francs, bonne idée) il propose outre le moniteur, deux lecteurs de disquettes intégrés, la carte 80 colonnes résidente, encore plus de ports d'extension que l'Einstein, la compatibilité avec celui-ci et la logithèque CPM. Plus, pendant que j'y pense, des logiciels fournis: Infostar, Infocalc et Wordstar, le tout sous réserves.

A propos de logithèque, dans notre banc d'essai sur l'Einstein nous regrettions l'absence de logiciels. Plus rien à regretter: Tatung vient de signer avec Infocom (le plus célèbre éditeur américain de jeux d'aventure) pour Zork, Dead line et Suspended entre autres, avec PSI pour Les Flics (déjà disponible pour MSX), avec Adventure International pour tous les jeux de Scott Adams, avec US Gold pour une bonne partie de son catalogue, avec Océan, Activision, Anirog (Flight Path 737) et Software Projects pour Manic Miner et Jet Set Willy, pas moins.

Tatung a la ferme intention de s'implanter aux Etats-Unis, ou il n'est pour l'instant connu que pour ses terminaux. Amstrad suivra-t-il?

LA GUERRE A DOMICILE

Préparez-vous à accueillir les rouges dans votre foyer! Ils arrivent par le biais de la nouvelle production de PSS: **Theatre Europe**. L'action est simple, le décor rapidement mis en place grâce à un téléx percutant dont je vous donne le texte en exclusivité et en avant-première: Intervention massive des USA en Syrie... Bonn désire la réunification des deux allemandes... L'OTAN mobilise en RFA... Les tanks russes franchissent la frontière RDA-RFA... Vous voyez l'ambiance et vous devez de renvoyer tous ces infâmes cocos dans leur frigo habituel. A moins que votre tendance politique vous fasse choisir le camp de l'envahisseur? Mais de toutes les façons le soft vous laisse le choix de votre camp, alors bonne guerre...



Le logiciel sort très bientôt pour Commodore (160 fr en disk et 120 en K7), dans pas longtemps pour Spectrum et dans à peine moins de temps pour Amstrad.

C'est nouveau, ça vient de sortir

NE CONFONDEZ PAS DUREX ET DURELL

La gamme actuelle de la société anglaise *Durell Software* comporte plus de bonnes surprises que de mauvaises. Malgré tout une rapide observation du catalogue donne à réfléchir sur la validité des hit-parades anglais.

hauteur et la lenteur du jeu en font un logiciel rapidement lassant



Ainsi *Harrier Attack* jouit d'une réputation sans faille, mais à la pratique on s'aperçoit rapidement de la nullité totale de ce logiciel, digne d'un bébé insomniaque et programmeur de surcroît. Les possesseurs de Spectrum, Amstrad, Commodore 64 ou d'Oric feraient mieux de s'abstenir ou de se replier vers d'autres réalisations de cette société.

Combat Lynx qui, par exemple, vous emmène à l'assaut de positions ennemies à bord d'un hélicoptère Lynx (inattendu, n'est-ce pas ?). La simulation de vol en hélico est quasiment parfaite, vous entraînant dans des décors en trois dimensions particulièrement soignés. Voilà pour les Spectrumistes, Cbmistes et autres Amstradiens

Enfin un soft réserve exclusivement au Commodore 64. *Shades*, forme le fer de lance du Beau Jeu dans le catalogue de Durell. En effet, la qualité graphique de ce programme n'a été que rarement égalée sur ce micro. Enfin un jeu d'aventure en trois dimensions pour un à quatre joueurs qui vaut le coup d'oeil !



Mais ce n'est pas fini pour tout le monde : *Death Pit*, pour Amstrad, Commodore et Spectrum (encore, eh oui, mais pour Oric, couic !) mélange agréablement les meilleurs aspects de l'aventure et de l'arcade. Malheureusement, les graphismes pas toujours à la



N'oubliez donc pas la grande recommandation de la semaine : ne vous fiez pas aux goûts des anglais, ils sont bizarres...

VOUS VOULEZ PAS NOUS DONNER UN COUP DE MAIN ?

Hé les mecs !! Magnez-vous, c'est par là, on a un copain qu'est vachement dans la merde... Eh bien une fois de plus, n'oubliez pas ce slogan : "Touche pas à mon pote"



Le pote en question s'appelle le MIR, et c'est un petit robot d'inspection qui est coincé depuis fin mars entre deux cuves de sodium liquide du surgénérateur de Creys-Malville. Le MIR s'était glissé là pour inspecter les parois des cuves, mais au moment de le remonter, le treuil a déconné et le charmant petit robot s'est rêté la tronche sur une hauteur de vingt mètres. Faudrait descendre le chercher, mais pour cela il faut passer dans un couloir de 70 centimètres de large où la température avoisine les 130 degrés. Que les volontaires fassent un pas en avant.

ÇA BALANCE POUR GRAPHISCOPE



Vous vous souvenez sans aucun doute du petit essai consacré à la tablette graphique *Graphiscop*. Le principe si original nous avait fait craquer complètement : un joystick la

tête en bas permettait de se promener sur toute la tablette sans jamais perdre ni le nord ni le fil. Aujourd'hui, de nouvelles versions de cet appareil sont annoncées : après Apple, Commodore, Oric et compagnie, c'est le tour de l'Amstrad, du Lansay (Enterprise), du MO5, du TO7 70 et de l'IBM PC (en deux versions pour ce dernier) de s'équiper. Bienvenue au club les petits nouveaux !

NOUS SOMMES TOUS DES ECRIVAINS

Un projet de loi visant à protéger les logiciels a été adopté Jeudi 4 Avril au Sénat. Un programme informatique est désormais considéré comme une création de l'esprit à part entière, comme le sont la littérature, la musique ou l'image. Un logiciel appartient désormais à l'entreprise employant l'auteur, ce dernier n'ayant pour tous droits que l'autorisation de mentionner son nom sur le programme en question : il n'est même pas propriétaire de son travail. Selon les termes de ce projet de loi, toute reproduction de l'oeuvre protégée à plus d'un exemplaire devrait être sanctionnée et ce durant les 25 ans suivant la création. Reste une étape à franchir : ce texte doit être soumis à l'approbation de l'Assemblée nationale.

Je pense que la solution qui a été choisie est un pis-aller : ce n'est ni la meilleure, ni la pire. De toutes façons, il faudra très rapidement en venir à une législation beaucoup plus précise. A mon avis, le délai de 25ans est peut-être un peu long.

LES LOGICIELS SE FÂCHENT



Amusant, Jack Lang demandait un délai de protection de 50 ans, arguant du fait que cette durée est de 100 ans aux Etats-Unis. Reste l'Assemblée Nationale...

CETTE SEMAINE MONSIEUR HEBDO A ...

...VU pour vous la publicité télévisée pour l'Apricot, l'ordinateur d'ACT. Le début est formidable, avec une qualité d'image oscillant entre celle de Terry Gilliam et celle de Steven Spielberg, une musique planante, tout ce qu'il faut pour mettre dans l'ambiance. Des druides avancent en procession pour la cueillette du gui, entourés de fumée au milieu d'abrupts rochers. Dès que le héros (tête de druide chebran, ça choque quand même un peu) commence à parler, ça se gâte. Il a tout sauf une voix de druide. A ceux qui pensent que les druides sont des hommes comme les autres et qu'ils peuvent avoir n'importe quelle voix, je dis non : pas en pub. Des images aussi courtes doivent avoir un impact instantané et répondre à des archetypes précis. En l'occurrence, est-ce que vous imaginez Panoramix avec une voix flûtée ? Et des que le micro apparaît à l'image, ça devient carrément nul. Les effets spéciaux sont ringards et le texte est incompréhensible si on n'est pas branché jusqu'au bout des neurones. Avec un budget comme ça, ils ne pouvaient pas se payer un vrai réalisateur ?

ter le début d'une page à imprimer, l'imprimante se sert du caractère d'effacement d'écran, considérant qu'il s'agit d'une nouvelle page. Elle vide donc le buffer, mais lors de certaines applications (par exemple les forums en direct) elle ne peut supporter plus de 2048 caractères, puisqu'il n'y a jamais d'effacement. Autre problème : l'impression d'une page prend une minute, ce qui est considérable dans des conditions de travail normales. En fait, j'ai omis un autre problème, beaucoup plus crucial : elle vaut près de 2000 francs. Toujours aussi juteux, le marché télématique

ils ne comprendront donc jamais ? Freedom and peace for all !

...ETE SURPRIS (mais pas trop) en apprenant que l'action de Commodore sur le marché boursier américain était passée de 20 à 10 dollars en six mois. Boum ? Boum ! Et en passant, l'action Sinclair en Grande-Bretagne s'est effondrée de moitié, mais en deux ans seulement. Moins dure est la chute...

...OUBLIE, dans le paragraphe ci-dessus, de dire que l'implantation du QL de Sinclair aux USA était repoussée jusqu'en Mai. Et encore, il ne sera

nous garantissons l'anonymat aux programmeurs". Ceci dit, c'est pas cher : 30 balles pour jouer avec "les as du volant", "Fido 1", "Fido 2", "Willy la bellette" et "Jack-pot". Le coffret s'appelle "N'achetez pas ceci" et est destiné uniquement au Spectrum.

...SHKLAPFIZE (que pouvait-il faire d'autre ?) en apprenant que le Dragon 200 (le Dragon 64 remanié, avec un meilleur lecteur de disquettes et des minuscules accentuées et non pas avec 128 Ko comme nous l'avions annoncé) serait vendu en Angleterre et que Eurohard, la compagnie espagnole qui le fabrique désormais, s'appretait à lancer un lecteur de disquettes Quick Disk de 2,8 pouces d'une capacité de 51 Ko par face. J'ai bien dit 2,8 pouces et 51 Ko par face, ne rigolez pas. Avantage cependant : il ne coûtera que 1000 à 1500 francs maximum avec softs de transfert fournis.

...APPRIIS avec joie la naissance de Knight Lore pour Amstrad. Son grand frère (qui porte le même nom) s'obstinait à ne passer que sur Spectrum.

...DOUTE de Dieu en regardant Commodore se débattre dans ses problèmes. Le C16 est bradé à un tel prix à Londres que la maison mère perd de l'argent. Seule solution en vue : laisser tomber purement et simplement la fabrication et la vente de cette machine. Les revendeurs refusent de remonter le prix de vente, ils ont trop peur de la récession qui frappe le marché britannique.

...SURSAUTE (car il s'était endormi) quand Goal Computer lui a dit qu'il avait l'intention d'importer le Dragon 200 en France. Cette société propose aussi dès le mois de mai de transformer votre vieux Dragon 32 en rutilant tout neuf Dragon 64, en fournissant l'OS 9 (système d'exploitation du disque) avec son manuel, en changeant les Rams, les Roms et en rajoutant un multiplexeur pour environ 1100 francs.



RIONS UN PEU

Enterprise (la compagnie anglaise, ne blâmons pas Lansay, son distributeur français) a annoncé son intention d'avoir 10% du marché informatique anglais avant la fin de l'année. Cela représente 200.000 machines. No comment.



ORIC'HOCHET

Affaire Oric, report n° 6374351 bis. Rien n'est encore fait. Les protagonistes français de ce feuilleton, à ma droite Denis Taieb, ex-président d'Oric France, à ma gauche Jean-Claude Talar, directeur de Euréka informatique ne savent toujours pas qui va réussir à racheter Oric Angleterre. Une ultime réunion, la 324447ème réunion finale et définitive de l'année, doit avoir lieu cette semaine pour que le cercle des créanciers puisse juger sur pièces quelle est l'offre la plus intéressante des deux qui lui sont proposées. Des problèmes juridiques semblent se poser pour la propriété des noms Oric, Atmos et Stratos. Apparemment, personne ne sait si ces noms sont déposés, où, par qui et qui a le droit de les utiliser. Une forme de lassitude générale est en train de s'installer autant en France qu'en Angleterre : il y a déjà quatre mois que les pourparlers sont en cours et rien n'indique un dénouement proche.

Jean-Claude Talar estime avoir des chances de remporter le morceau, mais Denis Taieb en doute fortement : le premier n'a pas l'infrastructure suffisante pour la vente aux revendeurs et n'a pas le milliard ancien nécessaire au lancement d'une nouvelle machine (le Stratos). Aucun commentaire là-dessus.



Incertitude : c'est le mot qui revient chez nos deux compères. Alors, vous vous magnez le train : c'est le mot qui revient chez moi.

...TESTE pour vous la nouvelle imprimante graphique thermique Epson P40V. Elle est destinée à être connectée à un minitel par la prise péri-informatique, bien qu'elle puisse être reliée à n'importe quel ordinateur à l'aide d'une prise RS 232



Elle possède un certain nombre d'options intéressantes, elle est autonome (6 heures) grâce à une batterie rechargeable incorporée, elle peut imprimer en noir et blanc ou avec sept nuances de gris et en positif ou en négatif. Elle est aussi dotée d'un buffer de 2 Ko permettant d'imprimer une page alors que le travail sur minitel continue. Deux problèmes se posent lors de son utilisation pour détec-

...TREMBLE en voyant le dossier de presse d'Atari distribué à Hanovre : regardez cette homme, à quelques lettres près il est Fuhrer



Alwin Stumpf (37), Geschäftsführer Atari Corp. (Deutschland)

vendu que par correspondance.

...BONDI tel le lion en s'apercevant que le premier 128 Ko de l'année ne serait pas l'Atari, ni le Commodore, ni un Sinclair, mais l'Enterprise. La version 128 Ko est prévue pour le mois de juin en Grande-Bretagne. Pour la version 64 Ko, il existe déjà une faramineuse logithèque ne comprenant pas moins de 12 titres. De quoi se régaler pendant de longues minutes.

...TROUVE que l'idée de Firebird de lancer une gamme des "plus mauvais logiciels du monde" était géniale. Ils viennent de sortir le premier volume, constitué des cinq plus mauvais programmes qu'on leur ait jamais proposés. "Ils sont tellement nuls que cela devient drôle. Heureusement,

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS ATARI 800 XL + lecteur de cassettes + interface péritel + manette de jeux + jeu: Bristes + livre basic ATARI: 2300 F. Aymeric JOSSE. 120 route des Charmes 78320 LE VIS ST NOM.

VENDS ATARI 800 XL + lecteur de disquettes: 3600 F. + imprimante 4 couleurs: 650 F. + 16 jeux originaux sur disk. ou cart. dont Ultima III, Summer games, 7 cities of gold, Bruce Lee, Boulder Dash etc...: 2700 F. ou le tout: 6600 F. Tel: 329 48 21.

VENDS ATARI VCS 2600 + transformateur + joysticks + 8 cartouches + notices d'explication: 1500 F. Michel ARCAN. 12 rue Pierre Sonnerat 69000 LYON. Tel: (7) 875 50 37.

CANON XO7

ACHETE les programmes d'HEBDOGICIEL parus avant le n° 77. Pierre-Alain MARTIN. Chatelard 54 A 1018 LAUSANNE. SUISSE.

VENDS CANON XO7 + imprimante 4 couleurs + carte graphique + programmes: 3000 F. Laurent PÉRENOT. Pont Morlet 26260 SAINT DONAT. Tel: (75) 45 11 65.

VENDS CANON XO7 + carte meV 4KO + cordon K7: 1700 F. JC. LAURENT. 13 allée E. Dolet 93190 LIVRY GARGAN. Tel: 330 12 87.

VENDS CANON XO7 + T. Traçante + monitor card + tous accessoires + 4 cassettes: 3800 F. Magnéto en supplément. Tel: (42) 56 47 48.

VENDS CANON XO7 24K + péritel O720 + imprimante X710 + convertis X722+ cartes mémoire 4K et 8K + cartes "Fichier", "Monitor", "Graphique" + imprimante Brother EP44 + microcassette Olympus C100. Matériel fourni avec blocs-secteur + cordons + notices et emballages d'origine. M. LEMARIE. 188 bis rue de Crimée 75019 PARIS. Tel: 206 40 83.

VENDS CANON XO7 8K + alimentation secteur + cordon K7 + carte Monitor card 4Ko Ram 8Ko Rom + manuels + programmes sur K7 + documentations diverse: 2000 F. à débattre Possibilité de vendre le Monitor Card seul: 400 F. + magnéto cassette. Tel: (42) 56 47 48.

VENDS CANON XO7 8K + carte mémoire 4K + table traçante + cordons + cassettes + livres: 3200 F. Tel: 705 69 14 ou 551 66 06 après 18h.

VENDS CANON XO7 16 KO + table traçante + monitor Card + tous accessoires + 4 cassettes de programmes: Jeux graphiques, Othello, Système Expert, 2 assembleurs: 3800 F. + magnéto en supplément. Mr. NELSON. 21 Saint Félix 13800 ISTRES.

COMMODORE 64

VENDS COM 64 + lecteur de disquettes + 20 jeux: 4000 F. Stéphane DULAC. 14 rue Emile Veray 69180 SAINT PIERRE DE CHANDIEU. Tel: 16 (7) 840 26 14.

VENDS LIVRES pour COM 64 et ECHANGE programmes sur cassette jeux et utilitaires. CHERCHE unité de disquettes à prix raisonnable et stylo. Fabrice POIX. Rue de l'Eglise Ecuivilly 60310 Lassigny. Tel: 16 (4) 443 30 67.

CHERCHE jeux de rôles et d'aventures pour COMMODORE et ECHANGE logiciels de jeux et d'utilitaires. David SOUVIGNET. 18 rue Jean Zay 42100 ST ETIENNE. Tel: (77) 25 67 89 à partir de 19h. (NDLMC: Pour que je t'envoie ma photo, faudrait d'abord que tu m'envoies la tienne pour que je voie à qui ressemble mon fan le plus acharné !!!).

VENDS COM 64 + magnéto cassette + moniteur vert TP200 + manette + 4 jeux + cordon ampli + 3 livres sur COM 64: 3200 F. à débattre. Laurent PRETO. 4 impasse des Etats Unis 57110 YUTZ. Tel: 256 26 56.

VENDS COM 64 + lecteur de cassettes (sous garantie): 2200 F. Tel: 337 57 43 demander Marc.

VENDS COMMODORE 64 + lecteur de disk cassette + livres + 3 manettes + péritel + interface + moniteur + 350 programmes: Prix à débattre. Fabrice DUCATEZ. 16 rue V. Scotto 59760 GRANDE SYNTHE. Tel: (25) 25 19 20.

MSX

ECHANGE 50 programmes MSX. Stéphane FERHAT. 148 rue de Verdun BT 4 94500 CHAMPIGNY S/MARNE. Tel: 706 84 19.

VENDS MSX YAMAHA YIS503F + nombreux programmes: 2800 F. à débattre. Tel: 951 11 57. (NDLMC: Merci pour le gros bisou mon petit poussin).

ECHANGE PROGRAMMES pour MSX utilitaires (Zen, Monitor) + programmes de jeux (Zaxxon, Buck Rogers, Stop the Express, etc...). VENDS le 6502 de Rodnay: Zacks, Dictionnaire de basic télé couleur 57 cm secam pas de péritel. Jean Paul GUILLE. 2 rue Foucher le Pelletier 92130 ISSY LES MOULINEAUX. Tel: 554 84 96 à partir de 18h. (NDLMC: Merci pour la proposition de la cassette, on est d'accord).

VENDS Phil MSX VG 8000 + livre + 5 cassettes + 7 programmes + lecteur de cassette compatible + fiche + TV. NB. portable: 20000 FB. ou 3100 FF. Guy DALEZ. Cité Spruyt 2-9-C 7330 ST GHISLAIN. BELGIQUE.

CHERCHE possesseur de MSX pour échange d'idées et autre. Serge PIGUET. 82 rue du Bois Hardy 44100 NANTES. Tel: (40) 43 22 00.

CHERCHE possesseur MSX dans la région marseillaise pour échanger astuces, programmes et éventuellement former un club MSX. Tel: 64 57 38.

ORIC ATMOS

VENDS listing Rom désassemblée: 30 F. + câble magnéto et moniteur: 40 F. pièce + RS 232 C: 100 F. M. ROUVIERE. 3 chemin Bellevue Vourles 69390 VERNAISON.

ORIC ATMOS CHERCHE correspondants pour ECHANGER jeux, astuces, utilitaires, jeux d'HEBDO. CHERCHE également interface manette de jeu et manette à prix raisonnable. Thierry ANDRE. 70 rue de Lannay 28000 CHARTRES. Tel: 28 63 56. (NDLMC: Pour le gros bisou, je peux t'en envoyer un, mais pour la photo, j'suis toujours pas décidée !!!).

VENDS pour ORIC ATMOS logiciels Triathlon et Macadam Bumper: 100 F. pièce. Gérard SIMON. 6 11 allée Anatole France 92220 BAGNEUX. Tel: 547 66 12.

VENDS ORIC ATMOS 48 K alimentation + péritel + 70 programmes: 1800 F. + imprimante 4 couleurs MCP 40 + papier + stylos: 1500 F. M. PECHADRE. 1 avenue de Normandie 91940 LES ULIS. Tel: (6) 907 89 30 après 18h.

VENDS ou ECHANGE programmes pour ATMOS et utilitaires (K7 de commerce). Patrick HUQUET. 232 crs Balguerie 33000 BORDEAUX. Tel: (56) 50 24 78. (NDLMC: Si tu veux vraiment savoir comment je suis, je vais te donner un indice. Attention (roulement de tambour !), je suis brune !!!).

RECHERCHE pour ORIC ATMOS programmes ou explication pour passer des programmes de K7 à disquettes. Tel: (16 1) 845 94 73.

VENDS ORIC ATMOS + interface joysticks programmable + 50 logiciels + magnéto + tous les cordons + 20 programmes HEBDOGICIEL: 2400 F. Tel: (20) 34 38 10.

VENDS ORIC ATMOS + péritel + alimentation + K7 de jeux + manuel d'utilisation + nombreuses listes: 1900 F. François DEVALUEZ. 13 avenue de la Libération 86000 POITIERS.

CHERCHE trucs, astuces et programmes pour ORIC ATMOS. Mouhamadou DIAW. Sicap Liberté I N° 1092 DAKAR. SENEGAL. (NDLMC: J'ai une faveur à te demander mon petit canard. Voilà, est-ce que tu pourrais m'envoyer des timbres sénégalais s'il te plaît? Je te fais pleins de gros bisous et merci d'avance).

VENDS ORIC 1 + câbles + livres + 4 cassettes de jeux: 1000 F. M. DAVID. 21 rue De Bordeaux 77500 CHELLES. Tel: 008 45 08.

VENDS ORIC 1 + cordons + manuel + livres + 2 cassettes (apprendre le basic) + 1 cassette démonstration + 1 cassette de jeux d'HEBDOGICIEL: 1500 F. à débattre. Tel: (16 61) 86 42 86.

VENDS ORIC ATMOS + lecteur de disquettes + synthétiseur + livres: 4000 F. H. D'ORGEIX. 101 rue Boucaut 92260 FONTENAY AUX ROSES. Tel: 702 26 53 après 20h.

VENDS ATMOS + cordon péritel + 2 cordons magnéto + 10 cassettes de jeux: 2000 F. Tel: 872 52 47 après 18h.

VENDS cassettes pour ORIC ATMOS. Grand choix: 100 F. maximum. Philippe MEURISSE. 27 les Gramenières 13000 LA FARE LES OLIVIERES. Tel: (90) 42 53 21.

SHARP PC 1500

VENDS SHARP PC 1500 + 8KO + imprimante + manuel + langage machine + nombreux programmes + PC Macro + Fast Load + PC Vtil 2: 3000 F. Rodolphe GOLDSTEIN. 226 boulevard ST Germain 75007 PARIS.

VENDS TANDY PC 2 (PC 1500) + programmes + bidouilles: 1000 F. + extension 4 KO: 100 F. + interface K7 imprimante + alimentation + programmes + stylos + câbles: 1100 F. Tel: (50) 66 18 67. (NDLMC: Qui est-ce qui t'a permis de me pincer les fesses, c'est pas fini de te faire des illusions parasites, espèce de cochon va !!!).

AMSTRAD

CHERCHE programmes pour AMSTRAD CPC 464. ECHANGE matériel radio commande et divers contre matériel micro-informatique. Tel: 16 (49) 68 10 69.

RECHERCHE jeux utilitaires divers pour AMSTRAD CPC 464. Antoine GERARDO. Gironne Lavault ste Anne 03310 MERIS LES BAINS.

CHERCHE programmes pour AMSTRAD CPC 464. Xavier GRIS. 204 rue de l'Oradour 63000 CLERMONT FERRANT.

CHERCHE possesseur d'AMSTRAD pour échange de logiciels et d'idées. Pascal FOURNIER. 18 rue du Brabant 37100 TOURS. Tel: 51 39 50.

VENDS ou ECHANGE de nombreux logiciels pour AMSTRAD. Yannick BOCQUENET. 2 le petit Bosquet 13109 SIMIANE. Tel: 42 69 42 94.

APPLE

VENDS APPLE II + Floppy + contrôl. + Chat Mauve + livres + nombreux logiciels: 8000 F. à débattre. Tel: (43) 20 45 48.

ATARI

VENDS ATARI 800 XL + lecteur de disquettes + programmes + magnéto 1010: 5000 F. ou ATARI + lecteur drive seul: 3600 F. Tel: 222 69 18.

GAG ? ... NON ... PUB !

VIDEOTROC

ECHANGE-REPRISE DÉPÔT-VENTE JEUX ET MICRO-ORDINATEURS

2000 jeux!

NOS PRIX NEUFS!

MSX CANON V20 + 1 jeu	2 980 F	MONITEUR ZENITH	531
IMPRIMANTE MSX CANON	1 990 F	MONITEUR COULEUR PIC	532
COMMODORE 64 PAL + 1 jeu	2 290 F	MAGNETO ORDINATEUR	533
COMMODORE 64 PERITEL + 1 jeu	2 690 F	DISQUETTES PAR 10	534
FLOPPY DISK 1541	2 590 F	QUICKSHOT II	535
AMSTRAD CPC 464		CONSOLE CBS	536
• moniteur vert + 3 jeux	2 990 F	JOYSTICK HIGH SCORE	537
• moniteur couleurs + 3 jeux	4 490 F	+ ATARI, SPECTRUM, ORI	538

89 bis, rue de Char tél.: 34 métré : gare de Ly.

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 h A 19 h

BLANC BERNARD

INFORMATIQUE BUREAUTIQUE LYON

AMSTRAD - SINCLAIR - ORIC SHARP - THOMSON - SANYO LOGYSTEM

69007 Lyon 48 (près facultés)

- LOGICIEL - FORMATION

VIDEO SHOP

L'espace le plus micro de Paris

VIDEO SHOP, c'est le plus grand choix de logiciels au m². C'est aussi de très nombreuses marques:

- ATARI
- AMSTRAD
- SINCLAIR
- LANSAY
- MSX
- ADAM
- COMMODORE
- THOMSON
- EXELVISION

Passez nous voir nombreux A LA FOIRE DE PARIS STAND 2L26, nous vous y attendons jusqu'au 8 mai.

50, rue de Richelieu 75001 PARIS. 296.93.95 251, bd Raspail 75014 PARIS.

VISMO

Vente informatique service micro ordinateurs

ORIC, SINCLAIR, AMSTRAD

Moniteurs couleur et N/B.

Tous périphériques

ASSEMBLEUR MONAMS

Recommandé par Hebdogiciel

VISMO SERA PRESENT A LA FOIRE DE PARIS du 27 avril au 8 mai 1985

BAT. II niveau 2. stand K20

Venez vite chercher votre carte d'invitation à l'un de nos magasins.

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

VIDEO I/O / 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

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

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS TO7 + basic + magnéto + 16 K + K7 diététique + Budget Familial + livres + nombreux jeux : 3200 F. Tel : 537 06 53 demander Michèle.

VENDS TO7 + basic + magnéto + manettes + extension musique + troff + pilot + labo survie + 2 livres + crayon optique + truc pour dupliquer programmes : 2500 F à débattre. Tel : 74 21 22 36 après 20h.

VENDS pour TO7, TO7 70, MO5 cartouches : "Budget Familial", "Gimini" + 1 livre : 500 F. Tel : (59) 33 92 12.

CHERCHE personne possédant MO5 pour échange d'idées. Tel : (16 1) 271 08 25.

CHERCHE possesseur de TO7, TO7 70 habitant à proximité de la région sud-ouest de LYON pour échanger des programmes. Tel : 846 38 73 entre 17h30 et 19h00 demander Stéphane.

VENDS MO5 + magnéto + crayon optique + 13 programmes de jeux + 2 programmes éducatifs + 2 livres informatique : prix à débattre. Tel : (16 2) 93 27 61.

VENDS TO7 + basic + lecteur enregistreur programmes + extension 16K + extension son manettes de jeux + manettes + Pictor + Invasion + Eliminator + Pulsar II + Zaptrak + Trap + livre d'initiation Basic + nombreux programmes du journal: 3800 F. Tel : 283 33 36 demander Vincent.

VENDS TO7 unité centrale + mémo 7 + 2 livres "Basic TO7", "Découverte du TO7": 2500 F. Bruno BOUDIER. Domaine de (la) Printe 39600 ARBOIS. Tel: (16) 84 66 19 52.

VENDS TO7 + basic + magnéto K7 + 2 manettes de jeux + de nombreux programmes de jeux et autres + différents livres: 3500 F. Nicolas BLEYON. Rue de la Tournette 74230 THONES. Tel: (50) 02 00 51 après 17h.

ECHANGE jeux pour MO5. TO7. TO7 70: Pulsar 2. Fbi. Intox. Zoe. Inspecteur Gadget. Club de Football. IL Intrus. Armada. Tel: 16 (68) 65 13 37 entre 12h et 13h30.

VENDS MO5 + magnéto + crayon optique + extension musique et jeux + 2 manettes de jeux + 5 cassettes (Pulsar II, Stanley, Intox, Pancho, Vox) + cassette de 90 programmes + livre "Le Guide Du MO5" + plusieurs revues et programmes. 3200 F. Pascal GHIDONI. HLM Gpe Provence Bât B 13400 AUBAGNE. Tel: (42) 70 41 99 après 20h.

CHERCHE correspondant pour MO5 thomson pour échanger des programmes, des idées etc... Tel: (24) 41 19 13 après 19h.

TRS 80

VENDS TRS 80 Pocket + imprimante + notice + livre + programmes : 700 F. Tel : (23) 64 16 33.

VENDS nombreux programmes pour TRS 80 mod I. Hervé HENRION. 163 rue de Lorraine 54400 LONGWY. Tel : 224 27 28.

VENDS TRS 80 mod 1 niveau 2 + extension 48K + 1 drive + 35 disquettes + nombreux logiciels (visicalc, jeux, utilitaires) + manuels et revues : 4500 F. Alexandre L'HUILLIER. 7 chemin des Prés 59420 MOUVAUX. Tel : (20) 36 81 93.

VENDS imprimante pour TRS 80 modèle DMP 100 : 1500 F. + câble. Jean Michel RAMADE. 335 rue Camp des Indiens 45160 OLIVET. Tel : (38) 69 24 99. (NDLMC : Merci pour le bisou (décidemment, je m'Répète en ce moment !!)).

VENDS TRS 80 color 2 Basic Etendu + Pritel + raccordement magnétophone : 1500 F. Tel : (16 91) 53 23 71 après 20h.

VENDS TRS 80 modèle III 48K + 1 lecteur de disquettes + programmes : 9500 F. + L.O.I. N° 12 et 14 à 65 RECHERCHE revue américaine 80 Micro. Olivier CREMEL. 5 square Maurice Ravel 76240 LE MESNIL ES-NARD.

VENDS imprimante pour TRS 80 modèle DMP 100 : 1500 F. Tel : (38) 69 24 99. (NDLMC : Merci pour le bisou, va falloir que j'trouve une autre formule parce que ça d'viend ringard, j'trouvez pas ?).

VENDS TRS 80 modèle 3 : 3350 FF. ou 22000 FB. G. SIRAUX. 214 rue Ferrer 7161 HAINE ST PAUL. BELGIQUE.

VENDS TRS 80 16 KO modèle 1 niveau 2 + jeux + livres + imprimante + son + assembleur + vidéo : 3000 F. Gérard CORDES. 32 rue George Sand 85000 LA ROCHE YON. Tel : (51) 36 18 87.

SPECTRUM

VENDS ZX SPECTRUM 48K + péritel + ZX 1 + micro Drive + 8 cartouches + clavier + manette + imprimante Alphacom 32 + 200 programmes + 4 bouquins : 4000 F. Mark DURY. 16 rue des Alliés 93160 NOISY LE GRAND. Tel : 305 38 78.

VENDS ZX SPECTRUM + 9 cassettes + guide + interface joysticks : 2000 F. + microdrive + interface ZX1 + manuel + traitement de texte : 1200 F. + cassettes de jeux et nombreux livres. Tel : 330 16 66.

CHERCHE moniteur couleur (avec prise Pritel) pour SPECTRUM. Donne en échange 250 F. + 13 softs. Michel GRAND 23 rue du parc d'artillerie 03400 YZEURE. Tel : (70) 44 78 95.

SPECTRUMISTE CHERCHE contacts ou Club dans sa région pour échange de programmes et d'idées. Maurice METAIS. 4 allée Bergère 78480 VERNEUIL S/S. Tel : 971 73 19.

VENDS SPECTRUM " + " + interface programmable + manette + 13 cassettes + HEBDOGICIEL N° 23, 24, 25 + 2 livres pleins de programmes en prime : 2600 F. Tel : (61) 73 43 72.

VENDS ou ECHANGE nombreux logiciels sur SPECTRUM. Vincent RAME. Chemin ST Jean 13870 ROGNONAS.

VENDS SPECTRUM 48K + interface péritel + 20 jeux (jamais servis). Tel : (94) 79 22 74.

VENDS SPECTRUM + magnéto + péritel + imprimante Therm + logiciel + livres : 2000 F. Tel : 682 09 02.

VENDS SPECTRUM 48K + péritel + NB. + interface + 2 joysticks + magnétophone + livres Basic et Assembleur + logiciels dont, Manic Miner, Jet set, Eureka, Cobalt, Sabre wulf, Atic atac, Alchemist, Décaathlon : 4000 F. Possibilité de vente séparée. Tel : (94) 63 12 30.

VENDS ZX SPECTRUM 48K + 150 programmes : 2000 F. + interface. Serge REVOL. 2 avenue du Plateau 91260 JUVISY SUR ORGE. Tel : 921 46 25.

VENDS SPECTRUM 48K + péritel (avec son) + TV. NB. Thomson 31 cm + adaptateur NB. + 4 livres + 4 cassettes : 2500 F. Tel : 461 11 90.

ZX 81

VENDS ZX 81 + 16K + carte graphique montée + interface manette + manette + magnéto-cassettes + moniteur AGB + 8 cassettes 16K du commerce + 1 K7 avec 10 jeux 16K : 1600 F. + TV neuve NB. : 2500 F. Renaud CAUSIER. 29 avenue Foch 92420 VAUCRESSON. Tel : 16 1 741 49 19.

VENDS ZX 81 + 16 K + clavier ABS + inverse vidéo + livre de programmation + très nombreux programmes sur cassettes : 800 F. Tel : 063 15 41 après 18h.

VENDS ZX 81 avec clavier mécanique + connection sur la télévision + connection sur le magnétophone + transformateur + manuel d'utilisation + 2 K7 : 600 F. Tel : 16 94 36 14 49.

VENDS ZX 81 + extension 16 K + clavier ABS + nombreux logiciels + listings : 950 F. Christian CHARZOT. 30 rue Charles Dumont 21000 DIJON. Tel : 16 80 67 46 40 après 16h.

VENDS ZX 81 + extension 16K0 + clavier ABS + alimentation + cordons + livre + 23 programmes sur K7 + 15 listings : 900 F. Tel : (16 21) 42 34 01.

VENDS ZX 81 + 16 K + clavier ABS + Ord 5 (1 à 10) + 6 livres + magnéto Philips + 9 cassettes : Prix à débattre, cédé au plus offrant. Tel : (16 28) 48 05 96.

VENDS ZX 81 + 16 K + 1 cassette contenant 6 jeux : 700 F. Tel : (74) 39 01 53 après 17h.

VENDS ZX 81 + extension 16 K + magnéto (spécial informatique) + 2 Ord 5 + nombreux programmes. Xavier FISSE-LIER. 86 rue Félibien 44000 NANTES.

VENDS ZX 81 + clavier professionnel (intégré dans boîtier) + extension 16K + méthode débutants + méthode langage machine + nombreux softs. Tel : 569 60 77.

CHERCHE ZX 81 entre 150 et 200 F. Christophe GAUDILLERE. 12 rue puis de Chavannes 71100 ST REMY. Tel : (85) 48 25 75.

VENDS ZX 81 + 16 K + magnéto + 13 programmes + hebdos + cordons magnéto + 60 jeux + manuel ZX 81 + pratique des sinclairs ZX 81 et Timex + clavier mécanique : 2000 F. Tel : 959 27 25 demander Julien après 18h.

ÇA C'EST DU SÉRIEUX !



NOUVEAU ! Commandez MICRO-INFO Dès maintenant.

LE LIVRE DE L'IMPRIMANTE

Faites grosse impression ! Le livre de l'imprimante pour les utilisateurs d'un C64 est enfin arrivé ! Il comporte un énorme recueil de trucs et astuces, de listings, de programmes et d'informations techniques. ROLF BRUCHMAN et KLAUS GENTS traitent des adresses secondaires, de la connexion d'une machine à écrire sur le port utilisateur, des interfaces imprimantes Centronics, V24, bus IEEE, du graphisme haute-résolution du hardcopy, du texte et du graphisme, du graphisme avec le jeu de caractères standard, du formatage des données numériques et alphanumériques, de l'écriture pour affichage et du traitement de texte. Décassage du système d'exploitation de la MS-DOS, avec description du processeur (80386), schéma fonctionnel et un listing commenté de la ROM, etc.
Prix : 479 F TTC
Réf. : ML 108

LA BIBLIÈRE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC

LA BIBLIÈRE DE L'AMSTRAD CPC est une aide indispensable pour les programmeurs en BASIC et le MUST absolu pour les programmeurs en assembleur. Cet ouvrage de référence qui révèle vraiment tous les secrets du CPC, est le fruit d'un travail minutieux de plusieurs mois.
Contenu :
- organisation de la mémoire - le processeur - particularité du Z80, du CPC - GATE ARRAY - le contrôleur vidéo - la ROM vidéo - le CHIP sonore - les interfaces - les systèmes d'exploitation - utilisation des routines avec l'exemple du HARD COPY - le générateur de caractères - l'interpréteur BASIC - BASIC et langage machine - le listing de la ROM - etc.
Prix : 249 F TTC
Réf. : ML 122



LES JEUX D'AVENTURES. COMMENT LE PROGRAMMER.
Prix : 429 F TTC
Réf. : ML 121

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541
Prix : 479 F TTC
Réf. : ML 101

APPLE 2
TRUCS ET ASTUCES
Prix : 449 F TTC
Réf. : ML 111

AMSTRAD OUVERE-TOI
Prix : 99 F TTC
Réf. : ML 120

LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64
Tome 2
Prix : 149 F TTC
Réf. : ML 106

PEEKES ET POKES
Prix : 99 F TTC
Réf. : ML 102

AMSTRAD CPC 464.
TRUCS ET ASTUCES
Prix : 149 F TTC
Réf. : ML 112

TRUCS ET ASTUCES DU COMMODORE 64
Prix : 149 F TTC
Réf. : ML 107

LE LANGAGE MACHINE POUR L'AMSTRAD CPC
Prix : 129 F TTC
Réf. : ML 123

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS CPC 464
Prix : 149 F TTC
Réf. : ML 118

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Alimentez votre CPC 464.
Prix : 129 F TTC
Réf. : ML 119

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541
Prix : 479 F TTC
Réf. : ML 101

LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530
Prix : 99 F TTC
Réf. : ML 103

L'ANATOMIE DU C 64
Prix : 199 F TTC
Réf. : ML 117

LE GRAPHISME DU COMMODORE 64
Prix : 149 F TTC
Réf. : ML 109

AU SICOB Stand F. 185 Niveau 3

MICRO APPLICATION

92500 RUEIL-MALMAISON
147, av. Paul Doumer
Tel. : (1) 732.92.54
Télex : MA 205944 F

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX	BON DE COMMANDE	
			Quantité	Prix
TOTAL TTC				

Mandat Cheque CCP

Libaillez votre cheque à l'ordre de Micro-Application.

Nom, Prenom. _____
Adresse _____
Ville _____
C.P. _____

Date et signature _____

20 F de frais d'envoi ou 80 F pour envoi recommandé

PLAISIRS INTERDITS

de Salvatore Samperi



Avec Monica GUERRITORE (qu'est assez gironde, 33), Lorenzo LENA (qu'est assez bouches du rhône, 13) et Gianfranco MANFREDI (qu'est assez dit la baleine). 1H35. ITA.

Où, un film rituel ! Ca f'sait longtemps qu'on avait pas eu ça par chez nous !

Là, le titre a pris un vieux coup dans le nez : en rituel il s'appelle "Photographiant Patricia". Et bien pour une fois c'est le titre français qui tombe juste (à mon très humble avis). J'dis ça parce que comme d'habitude je râle dans l'autre sens...

C'est pas mal raté. Au moins avec ça vous êtes affranchis dès le départ.

L'histoire en elle-même ne manque pas d'intérêt pourtant : entre un garçon de 17 ans replié sur lui-même, et sa soeur d'une dizaine d'années plus vieille naissent des sentiments que Claude Lévy-Strauss déclare punis dans toutes les cultures qu'il ait rencontrées (cf Tristes Tropiques, si je ne m'abuse), pour tout dire : (ratatatata ! dzing ! l'inceste). Mon Dieu, quelle horreur ! Justement, tu l'as dit bout filtre ! Quelle horreur ! C'est là que réside tout l'intérêt du film : la soeur, bien que follement excitée par l'idée (si, si, je n'invente rien), y est au départ très réticente. Et puis petit à petit, eh bien... mais seulement à la fin du film.



Quand je dis petit à petit, c'est pas pour des prunes : le film est ponctué d'arrêts sur image, images où figure toujours Patricia. Ces images deviennent photos qui se placent au fur et à mesure autour d'une spirale, de la périphérie vers le centre, pîgez le symbole hachement complexe ? Une fois, ça va même pas, alors imaginez sept fois ! Ahaaaa ! Maintenant vous comprenez le pourquoi du comment du titre original, mais au fait, qu'est-ce qui précède quoi ? Le titre ou bien le coup de la spirale à photos ? Vous creusez pas la tête : ça vaut l'oeuf de Christophe Colomb !

Déjà, vous pouvez imaginer la lourdeur éléphantesque de ce procédé largement ridicule, mais de plus il y a une autre chose que je supporte difficilement c'est la complaisance. Je cite Robert (attention aux mauvais jeux de mots) : "Disposition à s'accommoder (...) aux goûts d'autrui dans le but de plaire." Alors là, il a tout bon, le réalisateur, c'est exactement ça. Mais s'il croit duper son monde en mettant un peu de fesses par-ci et un peu de seins par-là, eh bien il se fourre le doigt droit dans l'oeil et jusqu'au genou, même.

Parce que la gonzesse, il nous la montre sous tous les angles, et sous tous les angles "mode". J'esspique : nue, nue avec bas et porte-jarretelles, habillée sans dessous, se masturbant, conduisant une voiture de sport, bref l'image de la femme moderne selon Newlook : "libérée, donc nymphomane". Quel manque d'imagination ! Quelle puérite ! Est-ce qu'il ne prendrait pas les spectateurs pour des cons par hasard ?

Enfin, c'est peut-être un film pour adolescents attardés, va savoir... Juste un dernier petit mot pour exprimer un regret qui n'est que, ma foi, très personnel : pourquoi ces mecs-là quand ils racontent une histoire d'amour, faut-il toujours qu'ils se mettent du côté du mec ? Et la nana, là-dedans, elle meuble seulement ? Faudrait pas voir à voir, non plus !

CINOCHÉ !

édito

Ah ! Enfin une semaine intéressante !

Sur un plateau je vous offre, d'une part de la fesse, avec plein de belles gonzesses, et d'autre part de l'Inde. Non, pas de la dinde, je sais bien que dans Astérix les Indiens imitent les dindes, mais là : tout faux, mais vous ne perdez pas tout pour autant car vous repartez avec nos superbes boîtes de jeux, illustrées par Carali, qu'elles vaudront de l'or dans 10 ans.

PUB < --- page de publicité.

Et que donc que j'vous causerais-je des films de la semaine...

Bon alors, ceux là-bas au fond qui ricanent et qui disent que

"si on met la page cinoche de cette semaine dans un mixer on obtient le Kama Sutra", dehors !

Je reprends :

En plus, en gadget, vous devez trouver tous les liens qui existent entre les films, et croyez-moi, y'en a !

Tiens, rien que pour vous aider, et parce que je l'ai omis dans l'article, dans La Route Des Indes (non, pas la malle) y'a une sombre histoire de viol, donc de la fesse (ouéééé !) que c'est d'ailleurs la seule histoire de ce film trop long. Ah si, y'a aussi un semblant de message avec 60 ans de retard sur le comportement des colons Anglais. Simpliste. Amusez-vous bien les enfants, et ne faites pas les fous.

CLOU.

box office

1) APRES LA REPETITION	18/20
2) BRAZIL	17/20
3) PERIL EN LA DEMEURE	17/20
4) AU-DELA DES MURS	17/20
5) LA VIE DE FAMILLE	16/20
6) LA MAISON ET LE MONDE	16/20
7) BLANCHE ET MARIE	16/20
8) SUBWAY	16/20
9) NUIT PORTE JARRETTES	15/20
10) PIANOFORTE	15/20
11) ANOTHER COUNTRY	15/20
12) LA BALADE INOUBLIABLE	15/20
13) LES SAISONS DU COEUR	15/20
14) LE BAISER DE TOSCA	15/20
15) ELECTRIC DREAMS	15/20*
16) FASTER PUSSYCAT	14/20
17) LA DECHIRURE	14/20
18) LOUISE L'INSOUMISE	14/20
19) 2010	14/20
20) POULET AU VINAIGRE	14/20*
21) LES SPECIALISTES	14/20
22) MOJADO POWER	14/20
23) LE JEU DU FAUCON	14/20
24) TERMINATOR	14/20
25) THE BOSTONIANS	14/20
26) LA ROUTE DES INDES	14/20*
27) LE KID DE LA PLAGE	13/20



LA ROUTE DES INDES

de Garry Marshall



Avec Dame Peggy ASHCROFT (oscar !), Judy DAVIS, James FOX, Victor BANERJEE (my hero !), Alec GUINNESS (hips !), James FOX et Nigel HAVERS. 2H45. GB.

Evidemment quand vous voyez sur la même page deux films qui traitent de l'Inde vous doutez bien qu'il y a anguille sous roche, surtout avec un persifleur comme je suis, gniark ! gniark ! gniark ! Et bien sûr vous avez tout bon, effectivement, je mijote un sale coup. Vous savez bien, c'est le mec qu'a fait Le Docteur Jivago, Le Pont De La Rivière Kwai et Lawrence d'Arabie. Comme quoi, je sais bien lire la pub. "David LEAN, ah ! David LEAN ! Mais pourquoi n'as-tu donc rien fait depuis tant d'années ?" Voilà ce que certains seraient tentés de dire avant même d'avoir vu ce dernier film long (ça commence).

Oui, pourquoi ? Sag warum ! Hein, nan mais dis, pourquoi ? Parce que t'avais peur ? Mais de qui donc, de la critique ? Mais t'es con, ou quoi ? Tu sais très bien que quoi que disent les critiques, tu fais ta tune de la même façon, alors franchement, c'qu'on en dit, nous...

Pourquoi t'as fait un film qu'il est si long, hein ? Parce que ça faisait des années que tu rêvais de te payer un voyage en Inde et que t'attendais le moment propice pour pouvoir partir aux frais de la princesse ? Mais, quoi, t'as pas assez de tunes pour partir tout seul, comme un grand ? T'as absolument besoin de toute une armada de technicos, d'acteurs et de figurants pour te déplacer tranquillement ? Ah ben si j'avais su !

Et évidemment une fois que t'es sur place tu peux pas t'empêcher de gâcher de la pellicule en filmant les paysages de l'Inde que tu trouves si beaux depuis que tu les a vus en cartes postales il y a si longtemps. Au moins comme ça t'as quelque chose à montrer à la production quand tu rentres au bercail, pour bien leur montrer que t'as pas foutu en l'air tout leur fric.

D'ailleurs c'est vachement pratique, parce que comme ça tu pourras montrer les images dans le film que tu es censé faire. Des beaux paysages, la mer, le Gange, les grottes que t'as fait faire exprès par la déco parce que sur place y en avait pas. Attendez, les grottes (ouais, parce que y'a des grottes dans le film, qu'elles sont hachement importantes) ne sont pas en carton-pâte, non, non, non : ils avaient tellement de fric sur ce film qu'ils ont percé des falaises à l'explosif ! BOUM ! Dans la série "On fait dans la dentelle !", bonjour les dégâts ! J'me d'mande s'ils ont tout rebouché après. Ça s'trouve non, parce que c'est le genre d'endroits qui peut maintenant devenir un haut lieu de tourisme/pèlerinage, avec des guides qui vous font payer pour vous montrer là où a tourné le "maitre" ! Et hop, par ici la monnaie des royalties !

Chuis vraiment dur avec ce film, mais faut dire qu'il a vraiment tiré très fort sur l'élastique très mince de son scénario pour en sortir 2H45. Heureusement qu'il y a Dame Peggy Ashcroft avec son oscar mérité, et Victor Banerjee qui sauve la mise, mais on aurait pu tirer beaucoup plus d'Alec Guinness à la pression, lui qu'est toujours prêt à se faire mousser ! Sur ce dernier jeu de mots vazeux, ne courez pas voir ce film !

Avec Soumitra CHATTERJEE (un monsieur), Swatileka CHATTERJEE (une madame) et... Victor BANERJEE (my hero !). 2H21. INDE.

LA MAISON ET LE MONDE

de Satyajit Ray



Que ceux qui ne connaissent pas Satyajit RAY se lèvent et sortent. Ou plutôt non : qu'ils restent et lisent un peu de façon à avoir quelques notions sur ce super-grand du cinéma mondial. Quand je dis super-grand, c'est pas du pipeau, vous pouvez le ranger dans votre album de photos-souvenirs aux côtés de Gance, Méliès, De Sica, Renoir, Fellini, Lang (non, non pas le ministre, lui il est seulement balaise en théâtre) et autres Kurosawa, Ozu and Co.

D'abord je vous touche deux mots du cinéma indien en général, puis je vous cause du metteur en scène et enfin je vous causerai du film et du bouquin dont il a été tiré. J'dis ça comme ça pour ceux qu'auraient un train à prendre ou autre chose urgente de ce genre à faire, et qui n'auraient pas le temps de tout lire, ainsi ils pourront directement passer aux derniers paragraphes.

Et maintenant à table ! L'Inde est le plus gros producteur mondial de films. Ça vous en bouche un coin, non ? Plus forts que les Ricains, plus forts que les Chinois de Hong-Kong. Deux à trois films par jour sortent des studios indiens, faites un peu fonctionner votre cervelle saturée des algorithmes et des schémas de notre glorieuse page pédago, mettez un peu de musique de fond, genre "Switched On Bach" avec des synthés tout pgiout pour bien arriver au nirvana de l'arithmétique mentale, et vous déduisez que la production annuelle de films indiens est d'environ 800 à 1000 ! Mas-seu ! Quelle claque ! Bon il ne

faut évidemment pas oublier que les Indiens sont de l'ordre de 700 millions, et qu'il est nécessaire de produire en proportion, mais quand même !

Et quel genre de films est-ce donc là mon enfant ? Eh bien Papy, il faut malheureusement avouer que les Indiens ont un goût très prononcé pour les romances à l'eau de rose, avec plein de guimauve et plein de miel qui dégouline. Moi, j'aime pas trop, même que pendant Chamrousse j'ai bien failli me faire vider du Festival à cause des conneries que je racontais pendant un film soviétique lui aussi allo de rose. (Comme j'avais plein de gens qui se marraient parce qu'eux aussi s'ennuyaient comme des rats morts, on m'a pas vidé, ouf !)

En tous cas il faut bien se résoudre à admettre qu'il doit exister un large public en Inde pour ce genre de films. Le plus fou, c'est la façon dont ces films sont faits. Aujourd'hui se tourne tel film qui conte comment la princesse Machinjee (elle est bengali) se fait délivrer des griffes du vilains radjah par son héros sans peur et tralala et toc. Vous voyez le ta-

bleau. Demain ce sera une histoire d'enfants perdus qui après avoir été recueillis par un couple de pauvres pêcheurs du Gange, se rendent compte qu'ils sont en fait des fils et filles de princes et de rois dont la mère était cousine au deuxième degré par alliance du gouverneur, etc... Curieusement dans les deux films il y a une scène qui se passe dans un temple, devinez ce qui arrive, eh bien comme de bien entendu, d'un film à l'autre on se repasse les décors, ni vu ni connu. C'est ainsi qu'on arrive à faire des films qui ne coûtent pratiquement rien, d'toutes manières, c'sont les mêmes acteurs dans les deux cas !

Stop ! Deux mots sur Satyajit Ray. D'aucuns diront que ce monsieur fait des films ennuyeux et longs. Ce sont les mêmes qui diront la même chose pour les films de Kurosawa. Tout ça n'est qu'une question de goût. Mais avant de juger, mieux vaut voir par soi-même, non ? C'est un Bengali qui a intégré sa culture dans son cinéma, souvent grave et drôlatique (cf la trilo-

MATA-HARI

de Curtis Harrington



Avec Sylvia KRISTEL (ouais, la fille dans Emmanuelle), Christopher CAZENAVE et Oliver TOBIAS. USA.

Voilà le 7e (au bas mot) film de fait sur Mata-Hari depuis la mort de celle-ci en 1917. Conclusion : ou bien c'est un puits sans fond en matière d'inspiration, ou bien les scénaristes n'ont plus d'imagination, ou bien les deux, toujours est-il qu'en v'la un nouveau qu'a-t-il de plus ? Un peu de fesse. Quelqu'un est-il étonné ? Non ? Bon, c'est que vous connaissez donc un minimum le monde du cinéma. De toutes façons, les fesses en question, on les connaît déjà,

n'est-ce-pas ?

Que voulez-vous que je vous en dise ? Que c'est fabuleux ? Non, bien entendu. Bon alors nous sommes d'accord et parlons de choses plus rigolotes : de coïncidences, que comme par hasard j'ai pas fait exprès. La première c'est que JL RICHARD a réalisé un "Mata-Hari" en 1964 avec un scénariste du nom de François TRUFFAUT, ça vous rappelle rien, ce tandem (cf ci-contre) ? Et dans ce Mata-Hari-là c'était Jeanne MOREAU, quelques tailles au-dessus quoi.

Deuxième coïncidence. Sylvia a été l'héroïne d'un film de Salvatore Samperi (cf l'autre ci-contre) qui date de 1981 : L'Amour En Première Classe, étonnant, non ? Et à votre avis est-ce qu'on la voyait nue dans ce film ? Pardon ? Lisez plus fort, je n'vous entends pas... Vous avez bien dit "oui" ? Eh bien, vous avez raison, bravo. Bon, ben à part toutes ces considérations pour le moins déplacées, comme nos coïncidences, vous avez autre chose à voir Electric Dreams, par exemple ?

LE DECLIC de Jean-Louis Richard

Avec Florence GUERIN (qu'est belle, mais ça fait tellement de belles gonzesses, qu'on se demande bien où ils vont les chercher), Jean-Pierre KALFON (super) et Bernard KUBY. FRA.

Prendre un BD à succès et en faire un film, ça c'est une idée qu'elle est bonne, pas vrai ? Quand en plus c'est une BD de Milo Manara, c'est encore mieux, a priori. Mais quand on sait que Manara n'a fait cette BD que pour pouvoir se faire un peu de sous, et qu'en fait il en est pas particulièrement fier, là on commence à tiquer. C'est vrai que c'est loin d'être la meilleure de ses productions, HP et Giuseppe Bergman, par exemple, c'est du solide, c'est fouillé, c'est rigolo, c'est raffiné, sophistiqué et délectable, c'est une BD à avoir absolument dans sa BDtheque. Le Declic sur papier est plutôt bandant (hé oui !), grâce à certaines pages qui trent très nettement sur le porno et quand il dessine une belle fille c'est LA belle fille, bonjour le

canon ! Le problème c'est qu'à la limite la BD ne tient que par ces scènes de cul, le reste de l'histoire tient plutôt à un fil, ou mieux, à une petite boîte.

Dans le film, les scènes porno sont transformées en scènes softs, et encore, c'est surtout dans le langage que notre nymphomane sur commande se déchaîne, un peu faible. Mais ce qu'il faut savoir c'est que ces scènes n'ont pas été tournées par Jean-Louis Richard qui eut un accident quelques jours avant la fin du tournage, c'est peut-être une explication. Remarquez, ce n'est même pas lui qui devait le faire ce film, on lui avait proposé, mais il l'avait refusé (je sais tout ça parce que je l'ai interviewé), mais les circonstances aidant...

Donc voilà, c'est loin d'être génial, mais les films de commande, vous savez, c'est rarement ce qu'il y a de mieux, vous pouvez être sûr que JL Richard, fera mieux la prochaine fois, après tout il fut le scénariste de "La Nuit Américaine" de Truffaut. LE film qui m'a décidé à essayer de faire du cinoche.



LES LUMIERES DE LA VILLE
Manhattan



Film de Woody Allen (1979) avec Woody Allen, Margot Hemingway, Meryl Streep et Diane Keaton. Musique Georges Gershwin. Photo Gordon Willis.

MANHATTAN, c'est du grand spectacle, du noir et blanc en cinémascope, un art de l'espace et du jeu nostalgique d'un cinéma aux coudees franches. MANHATTAN, c'est un personnage de farfêlu tendre qui renoue avec une veine de sentimentalité chaplinesque, une succession de gags fondée sur la psychologie et le verbe (en V.O. s'il vous plaît).

Ouverture musicale. Jazzy. Voix off. Fondu enchaîné. *I Love New-York*. Répété sept fois. Tout est là, l'atmosphère, le sujet, la manière.

L'intrigue, c'est théoriquement les amours d'Isaac Davis (Woody Allen), écrivain médiocre, sex-symbol pour films d'horreurs. Abandonné par sa femme, Jill (Meryl Streep), qui vit maintenant avec une amie et menace de publier l'histoire de sa vie intime, Isaac hésite à s'engager entre Tracy (M. Hemingway), très jeune, très dynamique et Mary (Diane Keaton), intellocrate patentée.

Les méandres du coeur et des reins d'Isaac ne sont que des prétextes. Le personnage principal du film, c'est MANHATTAN, le quadrilatère entre Greenwich Village et Central Park qu'Isaac parcourt à pied lorsqu'il court dire son amour à Tracy. Davantage que les femmes, c'est sa ville qu'il aime et possède.



De toute façon, les poissons n'entendent rien au karaté.

MANHATTAN, c'est un délire en narcissisme majeur, un poème d'amour sublime. Ma ville, entends-tu l'homme qui crie son amour au milieu de la nuit ?

Diffusion le 9 mai à 20h35 en V.O. sur FR 3.



Lundi 6 mai

- 20h30 C + : **LE FAUCON** (le réalisateur n'est pas un aigle)
- 20h35 A2 : **L'HEURE DE VERITE**, François Léotard
- 20h35 FR 3 : **T'EMPECHES TOUT LE MONDE DE DORMIR** (film soporifique)
- 20h35 TF 1 : **PLUS DURE SERA LA CHUTE** (le dernier Bogart)
- 21h55 A2 : **PETIT THEATRE**, Bunny's bar (voir CURIOSITES)
- 22h20 TF 1 : **ETOILES ET TOILES** (magazine branché)
- 22h30 FR 3 : **THALASSA** (magazine qui a le vent en poupe)

Mardi 7 mai

- 20h30 C + : **TIR GROUPE** (dans le nul)
- 20h35 FR 3 : **TESS** (voir article)
- 20h35 TF 1 : **ENIGMES DU BOUT DU MONDE**
- 20h35 A2 : **LE JOURNAL D'ANNE FRANCK**
- 21h35 TF 1 : **MULTIFOOT**
- 22h05 C + : **FOOTBALL**

Mercredi 8 mai

- 20h30 TF 1 : **DALLAS**
- 20h35 FR 3 : **CADENCE 3**
- 20h35 A2 : **LE BLOCKHAUS** (scénario imprenable)
- 21h00 C + : **CLASS** (histoires de potaches)
- 21h30 TF 1 : **GUERRE D'UN SEUL HOMME**
- 22h10 A2 : **39-45 n° 1** (archives militaires)
- 22h25 FR 3 : **LA GRANDE BOURGEOISE** (voir CURIOSITES)
- 22h30 TF 1 : **COTE D'AMOUR** (La bourse qui rocke)
- 22h40 C + : **GEORGIA** (voir article 80)

Jeudi 9 mai

- 20h30 C + : **LES PRINCES** (mon pote le gitan)
- 20h35 FR 3 : **MANHATTAN** (voir article)
- 20h35 TF 1 : **LES MISERABLES** (série riche)
- 20h35 A2 : **LA CUISINE AU BEURRE** (peu digeste)
- 21h30 TF 1 : **L'ENJEU** (vive la sociale)
- 22h00 A2 : **39-45 n° 2**
- 22h15 C + : **UNE SI GENTILLE PETITE FILLE** (gentillet)
- 23h05 TF 1 : **LE SEIGNEUR DE LA GUERRE** (voir CURIOSITES)

Vendredi 10 mai

- 20h35 A2 : **CHATEAUVALLON**
- 20h35 FR 3 : **PORTRAIT D'UN PRESIDENT**, François Mitterrand (le mythe errant sédentaire)
- 20h35 TF 1 : **MARRAVAL** avec Patrick Sébastien
- 21h35 C + : **J'AI LE DROIT DE VIVRE** (voir CURIOSITES)
- 21h35 A2 : **APOSTROPHES**, De l'école à l'université
- 22h35 FR 3 : **DECIBELS DE NUIT**
- 22h35 C + : **L'AFFRONTEMENT** (voir CURIOSITES 80)
- 23h00 A2 : **IT'S A GIFT** (voir CURIOSITES)

Samedi 11 mai

- 20h35 TF 1 : **LE DON D'ADELE** (pièce peu douée)
- 20h35 A2 : **CHAMPS ELYSEES**
- 20h35 FR 3 : **DISNEY CHANNEL**
- 22h10 TF 1 : **DROIT DE REPONSE**
- 22h15 A2 : **LES ENFANTS DU ROCK**, Jambalaya (voir article)
- 22h15 FR 3 : **DYNASTIE**
- 23h00 C + : **SCUM** (excellent film sur l'univers carcéral)

Dimanche 12 mai

- 19h00 A2 : **ET LA VIE CONTINUE** n° 1 (à suivre)
- 20h35 TF 1 : **L'ANNEE PROCHAINE SI TOUT VA BIEN** (1981), film (comédie) de J-L Hubert avec Isabelle Adjani
- 20h35 A2 : **LE GRAND RAID**
- 20h35 FR 3 : **HOMMAGE A FRANCOIS TRUFFAUT**
- 21h00 C + : **LA FEMME PUBLIQUE** (voir article)
- 21h35 A2 : **L'ART AU QUOTIDIEN**, Manger des yeux
- 22h30 FR 3 : **BILLY THE KID** (1934), film (western) de King Vidor avec Wallace Berry

leur passage. Pas de panique, ça se passe au XIème siècle et la poudre à canon reste inconnue. Chrysgon met en déroute l'envahisseur (dehors les étrangers). Le duc de Normandie content (le Pen aussi) récompense le preux en lui donnant la seigneurie de la région dévastée (bof), ce qui lui permet désormais d'exercer le

droit de cuissage (tout s'explique).

Reconstitution parfaite du climat médiéval et de ses moeurs frustrées, aussi ne vous attendez pas à une débauche de décors en carton-pâte, ni à des héros hollywoodiens.

Diffusion le 9 en V.O. à 23h05 sur TF 1.



ROMAN NOIR
Tess

QUELLE ANGOISSE!

Film de Roman Polanski (1979) avec Nastassia Kinski.

Tess (Nastassia Kinski) est la fille de John Durbeyfield, misérable adorateur du dieu Alcool (In vino veritas). Envoyée chez ses cousins les nobles D'Urberville (grands buveurs de the devant l'éternel), elle devient leur employée de maison. Séduite et abandonnée par Alec D'Urberville, elle retourne chez ses parents pour mettre au monde un enfant qui meurt en bas âge (mourir en collant Chesterfield aurait été trop chic). Dégoûtée par sa famille,

elle choisit le lait (égoutté) et s'engage dans une laiterie. Mais le destin s'acharnera sur elle, et tout cela s'achèvera dans un bain de sang (rouge, un pair et manque).

Roman noir à l'origine de Thomas Hardy, la balade de Tess est un sinistre mélodrame que Polanski a transformé en drame lyrique. Eludant l'horreur de l'histoire, le cinéaste a accentué la dimension romantique, naïve et violente. L'intensité amoureuse est vécue comme souffrance intérieure, d'où le caractère tragique de l'itinéraire de Tess; les paysages anglais mélancoliques accentuent l'émotion froide et intense qui parcourt le film. Flottant comme une écume légère à la surface du mal, Nastassia, transcendante, incarne de sa blondeur frêle et de ses yeux bleus toute la gravité du film.



Photo FR 3.

T'as de beaux yeux, tu sais.

Diffusion le 7 à 20h35 sur FR 3.



LAISSER LE BON TEMPS ROULER
les enfants du rock

Reportage sur le Mardi Gras Time in New Orleans (JAMBALAYA) présenté par Zachary Richard.

Le JAMBALAYA, c'est du riz, du poulet, du porc, des fruits de mer, des oignons, des poivrons et des épices. Plat de fête, c'est un appel aux réjouissances. Miracle, c'est aussi pour vous ce soir, un festival d'images, de couleur et de son, la parade de la Nouvelle Orléans, le carnaval des bayous.

Le JAMBALAYA, c'est du folklore traditionnel Louisianais, des rythmes africains, du blues des campagnes, du jazz Dixieland et de la musique Cajun.

C'est un cocktail qui explose dans la tête, vous remue les tripes et vous vous retrouvez en train de taper du pied et de balancer du cul sans vous en rendre compte. Square dance, boogie-woogie, rock and roll et toutes ces sortes de choses.



Le JAMBALAYA, c'est grâce aux Neville Brothers, Allen Toussaint, Zachary Richard, Dr John et Clifton Chenier la meilleure émission des enfants du rock de l'année. Bien arrosé, ça déménage sec.

curiosités:

BUNNY'S BAR

Pièce de Josiane Balasko avec Josianne Balasko, Michel Blanc et Valérie Mairesse.

Au Bunny's bar, une boîte à strip-tease de Pigalle, Anita (Balasko) dame-pipi de l'établissement discute avec Jacques (Blanc) le portier, pianiste raté qui rêve d'être une star. Ils accueillent Betty (Mairesse), petit chaperon rose de banlieue, qui vient remplacer Anita, laquelle part à Metz épouser l'homme de sa vie.



Mon rêve c'était d'élever des moutons.

Le café-théâtre à son sommet (1980). Le texte est correct, les acteurs bien dans la peau des personnages mais la mise en scène inexistante. C'est mou. Le comique débridé est un genre qui exige un rythme effréné. Dommage.

Diffusion le 6 à 21h55 sur A2.

IT'S A GIFT

Film de Norman McLeod (1934) avec W.C Fields et Baby le Roy.

Tourné en deux jours à partir d'un scénario de W.C Fields, l'ivrogne le plus célèbre de la Californie apparaît à chaque scène. L'histoire de Harold Bissonette, petit boutiquier, mal-



mène par sa famille n'est qu'un festival, une succession de gags où il subit Baby le Roy, le bébé le plus mal luné d'Hollywood.

Diffusion le 10 à 23h00 sur A2.

LE SEIGNEUR DE LA GUERRE

Film (médiéval) de Franklin Schaffner (1965) avec Charlton Heston.

Les Frisons débarquent en Normandie et ravagent tout sur

BOM BOM

LE BRUIT ET LA FUREUR
la femme publique

Film de Andrej Zulawski (1983) avec Francis Huster, Valérie Kaprisky et Lambert Wilson.

Ethel (Valérie Kaprisky) a vingt ans et veut devenir comédienne. Elle pose pour des photos de nu "artistique". Pantin désarticulé mais dominante, c'est elle qui mate les photo-matours amateurs. Remarquée par Lucas Kesling (Francis Huster), metteur en scène talentueux, elle accepte le rôle de Lise dans son film LES POSSEDES d'après le roman de Dostoïevski. Suit une relation d'amour-haine avec Lucas, avec un jeune garçon (Lambert Wilson) qui entretient des rapports ambigus avec Lucas, doublée d'une sombre histoire de complot politique.

la transposition dans la vie réelle de l'action d'un film est un sujet passionnant. Dommage qu'il soit nécessaire de connaître le roman pour apprécier le film. Dommage encore que ce thème soit traité sur un registre hystérique, très vite insupportable.



Je suis fou n'oublie pas.

Le tournage fut, paraît-il, à l'image du film, la distinction jeu-réalité devenant de plus en plus ténue. Il reste une oeuvre pour personnes averties qui révèle une grande comédienne, Valérie Kaprisky, sous toutes les coutures.

Diffusion le 12 à 21h00 sur C +.

J'AI LE DROIT DE VIVRE

Film de Fritz Lang (1937) avec Henry Fonda et Sylvia Sydney.

Eddie Taylor (H. Fonda) sort de taule et épouse immédiatement l'élue de son coeur, Joan (ce qui denote un masochisme incurable). En butte à l'hostilité de ses con-citoyens, il est impliqué dans un hold-up criminel. Coupable idéal, il n'échappera pas à son destin.

Passionné par les rapports entre l'homme et la justice, entre le criminel et la société, Fritz Lang réalisa de nombreux films sur ce thème. Celui-ci est l'un des moins optimistes. Le choix d'Henry Fonda, dont l'image de marque était la probité, renforce l'amertume du propos. Inédit à la T.V. et en V.O.

Diffusion le 10 à 21h00 sur C +.

LA GRANDE BOURGEOISE

Film de M. Bolognini (1974) avec Catherine Deneuve, Laura Betti, Giancarlo Giannini, Marcel Bozzuffi et Fernando Rey.

Une famille honorable est l'objet d'un scandale. La bonne société italienne en profite pour s'acharner sur un de ces membres aux idées avancées.



Comment veux-tu que je t'embrasse avec ce machin ?

Tiré d'un fait divers des années 1900, le film s'enferme dans une reconstitution glacée. Le parti pris d'esthétisme altère la force politique du propos (chiadé, non ?). Diffusion le 11 à 20h35 sur FR 3.

En avant première du Festival de Cannes, je vous livre le Palmarès télévisuel de la semaine :

PALME D'OR : MANHATTAN

MEILLEURE INTERPRETATION FEMININE : Nastassia Kinski (TESS).

MEILLEURE CONTRIBUTION ARTISTIQUE :

Catégorie musique : Jambalaya

Catégorie costume : La femme publique

Eureka!

Personne n'a encore trouvé!



Avec 5 jeux d'aventures passionnants en français, avec effets sonores, plus 5 jeux d'arcade, EUREKA a déjà occupé les longues soirées d'hiver de plus de 8000 Fans. Avec en plus un concours et 250000 Francs au premier qui trouvera le code d'EUREKA... voilà bien de quoi vous rendre enragés!

Personne n'ayant trouvé la bonne réponse au 31 Mars, date de clôture du concours, celui-ci a été prorogé jusqu'à la fin de l'année... ou jusqu'à ce que quelqu'un ait trouvé!

250 Kof pure mystery

Jeu du mois dans TILT, Joystick d'or en Angleterre, EUREKA est vraiment LE jeu à avoir absolument pour Commodore 64 ou Spectrum (préciser à la commande).

Bon de Commande à retourner à:
EUREKA INFORMATIQUE 39 Rue Victor Massé, 75009 PARIS

M.....
Adresse.....
Code Ville

désire recevoir la cassette du jeu EUREKA pour :
Commodore 64 Spectrum.
Ci-joint 250 Francs en règlement de ma commande (Franco de port)

Suite de la page 1

THOMSON TO 9 TO 7 - 2 ?

Pas de photo pour ce n... engin. Thomson ne veut pas déflorer la magistrale présentation qui sera faite le 6 Mai sur le Sicob. Pour une fois, nous n'avons pas réussi à récupérer des images de la bête mais nous avons quelques indications sur ses possibilités, nos espions ne sont quand même pas aussi nuls que ceux de Gorbatchov. Le Thomson TO9, puisqu'il faut l'appeler par son nom, n'est qu'un Thomson TO7/70 amélioré. Le clavier de type professionnel est séparé de l'unité centrale et lui est relié par un câble torsadé du plus bel effet. 32 Ko pour la ROM et 128 Ko pour la Ram, ou plus exactement deux pages switchables de 64

prix redhibitoire ou Thomson devrait le vendre. Le TO9 n'existe pas officiellement avant Septembre, ce qui veut dire que vous pourrez vous en payer un en Novembre si tout va bien.

C'EST LE PRINTEMPS

Mais dites-moi ça s'annonce pas mal du tout le printemps est là et les ordinateurs fleurissent. Bien qu'aucune innovation technique n'agite le marché de secousses sismiques ces quatre nouveaux engins remontent le moral: la micro n'est pas morte! La tendance est même franchement enthousiasmante quand on regarde les prix de vente d'Atari et d'Amstrad. Dans six mois ils vont nous vendre des 16 bits 512 Ko de RAM utilisateur à moins de 2000 francs!

JEU

UN OBJET INTRUS S'EST GLISSÉ PARMI CES DESSINS DONT LES NOMS COMMENCENT TOUS PAR LA LETTRE "C" SAUF LE STYLO. LEQUEL EST-CE?



SOUS LE STYLO NOUS L'AVONS

Ko. Les innovations principales viendraient de 3 logiciels intégrés dont un agenda et un répertoire et surtout d'un lecteur de disquettes intégré, double face, double densité, 320 Ko formaté pour les deux faces. Une trappe originale pour enficher les cartouches de Rom compléterait ce TO7 + 2 qui ne révolutionnera ni le marché mondial ni le marché français, surtout au

ET C'EST PAS FINI

Enfin, l'article est fini, pas les nouveautés: la semaine prochaine c'est le Sicob de Mai qui commence et les bombes préparées par les constructeurs vont écarter les voiles pudiques qui les couvrent aujourd'hui. Espérons que les pétards ne seront pas mouillés!

Suite de la page 28



Le résumé de l'affaire peut se présenter ainsi: un mystérieux personnage, l'Ombre Verte, a enlevé vingt jeunes femmes. En échange, il exige qu'on lui livre les trois plus grands patrons de la micro-informatique: Steve Jobard (Appoil), Jack Tramolo (Atrahi) et Clive Sansclerc (Sansclerc). Après moult péripéties, je persuade Tramolo et Jobard de m'accompagner en Europe. Ils profitent de l'occasion pour emmener leurs prototypes afin de les présenter en première mondiale. Notre avion est détourné sur Cuba par un terroriste Moleskien. Fidel Monastorio, le dictateur, veut nous enfermer et conserver les précieux prototypes par devers lui. Grâce à ma vieille canne truquée, je neutralise Monastorio. Nous nous échappons sur des vélos dans la campagne cubaine, et nous trouvons refuge dans un monastère. Je ne vois pas ce que cette histoire a de très compliqué.

- Il faut quitter cette île d'urgence, dit Jobard.
- Ach ya! Je peux vous aider! Je suis l'abbé Descochons et il n'est pas dit que je laisserai

des amis dans la Kolossale mouise. Je donnerai mon béret contre deux litres de Kir que cet abbé est un ancien officier de la Waffen SS réfugié ici à la fin de la guerre. J'ai le flair pour ce genre de chose. Descochons nous invite à le suivre. Dans le patio du monastère, une immense table est dressée à même le sol. (Mais peut-on dresser une table ailleurs que sur le sol???)

- Avant tout, je vous propose de partager notre frugal repas! Quarante boules de billard cerclées de couronnes de cheveux sont déjà prêtes à communier de l'estomac. Notre venue ne semble étonner personne. Nous prenons place. L'abbé Descochons va se poster au bout de la table. Là, il entre-ouvre sa tunique, et nous trouvons un homard qui y était dissimulé et entonne une litanie:
- Moi je connais un homard savoureux et moelleux c'est le homard à l'américaine... Quarante voix clament à l'unisson: "AMÈNE!!!!!"

(à suivre...)

A BAS LES AMATEURS, VIVE LES PROS

Texas Instrument redémarre à fond les manettes, mais dans le haut de gamme. C'est moins fluctuant (qu'ils disent) que dans le familial. Pour arroser cet heureux événement, la firme texane a lancé le "BUSINESS PRO" (plus PRO tu meurs) qui est un ordinateur compatible IBM PC AT avec 512 Ko de cervelle bien fraîche et pas trop cuite. Emballez-moi

le tout dans du papier cellophane et faites-moi un petit



prix aux alentours de 4000 dollars. Merci Madame Texas Instruments, on est rudement bien servi dans votre échoppe.

J'AI PAS LA PHOTO, MAIS J'EN PARLE QUAND MÊME

Broderbund n'avait pas sorti depuis fort longtemps de logiciels de jeu. Essentiellement axés sur le domaine professionnel, les programmeurs de cette société avaient quelque peu laissé tomber les mémoires de nos chers micros.

quent à tour de bras des batteries de DCA (Défense Contre les Avions, pour ceux qui ne connaissent pas), des radars, des chasseurs et des bombardiers sans oublier des chars d'assaut. Vous commencez à piger l'astuce? Il faut retourner les armes de ces destructeurs contre eux. De plus chaque usine est d'une couleur différente des autres et est ravitaillée par des bateaux de sa couleur. Donc si vous coulez les bateaux verts, l'usine verte ne pourra pas tourner faute de matières premières. Par contre si vous laissez les usines continuer leurs fabrications, vous aurez à faire face à l'ensemble de la production de celles-ci.

Mais un peu de patience valait bien ce qui nous arrive. **Raid On The Bungeling Bay** vaut son pesant de cellules grises: ce superbe jeu d'arcade (destiné à Apple, Amstrad, Commodore et Atari) vous emporte en vitesse et en couleur à bord d'un hélicoptère meurtrier. Votre objectif consiste à détruire huit usines installées sur huit îles. Quelle idée saugrenue de bombarder des usines, me direz-vous. Pas de problème: c'est une mission humanitaire: ces usines fabri-



MOI, ICONOCLASTE ?

Icon Software propose de multiples logiciels pour de multiples micro-ordinateurs, dont voici une liste non exhaustive (mais ça vous permettra d'éviter bien des dépenses inutiles).

Chrysalis permet aux possesseurs de Spectrum, de MSX, de BBC et d'Electron de swinger comme des malades avec une chenille qui bouffe des pommes dans un verger tout en évitant des champignons mortels. Super non ?

Le cas de **Frankenstein 2000** (Amstrad, MSX, Spectrum, BBC) est moins net. Ce jeu d'aventure n'en est pas un, pas plus qu'un jeu d'arcade d'ailleurs. En fait il est tellement ennuyeux qu'on se demande s'il ne devrait pas être vendu en pharmacie, catégorie somnifères puissants.

Pour ce qui est de **Contraption** (mêmes micros que Chrysalis) vous n'aurez pas d'hésitation: un Space Invaders sans le moindre doute, mais avec quatre ans de retard.

Caveman Capers n'échappe pas aux critiques non plus: vous reconnaîtrez immédiatement BC's Quest For Tires, en nettement moins bien, malheureusement pour les MSX,

BBC, Amstrad et autres Spectrum.



Seul de tous à échapper au massacre, **Phantom Zone** vous emmènera, à bord de la voiture de Mad Max, dans une mission pire que toutes: survivre ou mourir. Seul ce logiciel peut prétendre à se commercialiser honnêtement: bons graphismes (au moins sur Amstrad), mais une sonorisation quasi inexistante et un manque de créativité quant aux incidents de parcours (monstres vus et revus).

Pour ce qui est des autres titres, je ne vous infligerai même pas un commentaire, c'est encore plus inexistant que ce qui précède.

WANG FAIT RIEN QU'À COPIER, MONSIEUR !

A leur tour, les six usines de production de Wang vont s'arrêter deux semaines pendant le mois de juillet. Le dollar grimpe et les commandes baissent. C'est donc pour éviter la surproduction que les employés vont tous se retrouver en vacances en même temps. Apple avait dû prendre une mesure similaire durant le mois de mars en fermant ses usines huit jours. Décidément c'est le marasme économique dans l'informatique.



COMMODORE, LA CONCORDE RÈGNE

Entre Commodore USA, Commodore Europe, Commodore Angleterre et Commodore France, pas un attaché de presse ne déclare la même chose. Pour ce qui est du président de Commodore Europe, il annonce la sortie couplée de deux nouvelles machines pour le mois de juin. Des deux machines que savons-nous: l'une ressemble à l'arlésienne (le C128) et l'autre ne s'adresse qu'aux professionnels (ou aux particuliers fortunés). Le Commodore 900 offre, en configuration de base et pour 30.000 francs, un processeur 16 bits, compatibilité UNIX, 512 Ko de mémoire vive extensible à deux Mégas, un lecteur de disquettes 1.2 Mega-

une horloge interne perpétuelle, deux RS 232 et une Centronics plus une IEEE 488 sans oublier les quatre slots d'extension, la possibilité de brancher un disque dur de 20 à 67 Mégas... Bref la bécane de course! Mais juin, c'est vraiment sûr. Monsieur Commodore ?



PLUS SPRITE QUE LUI, AIE, AIE, AIE !

Les sprites. Voilà une belle obsession que c'en est une pour tous les programmeurs du Commodore 64. Eh bien nous qui vous causons dans le poste, nous vous avons déjà fourni des utilitaires pour vous dépatouiller avec ces lutins.

comme logique pour trouver un nom accrocheur, mais bon... Toujours est-il que si ça vous intéresse, vous pouvez stocker 336 sprites, les animer, les faire scroller dans tous les sens, les colorier, les incorporer dans un programme basic... La seule chose qui m'étonne: les concepteurs n'indiquent nulle part comment



Mais des sociétés parfaitement honorables se lancent et se relancent dans des éditions inutilisées. La preuve: **Anirag** propose pour la modique somme de 100 francs (en K7) ou 160 francs (en Disquette) un éditeur de sprites fort performant mais qui reste un éditeur de sprites. Son nom? **Sprite Machine 64**. insoupçonnable



intégrer plus de huit lutins simultanément dans un programme basic. La dernière boutade: d'après l'éditeur, ce programme est le must du programmeur débutant (ça peut-être) mais aussi du professionnel (alors là... mon oeil!).

VIETNAM COMMANDO

OU
LE "SERGENT
KIRK" EN
RAJOUTE !

UNE SUPER
-MAUVAISE- PRODUCTION DE
HILABIANO



* Vieille blague sudiste *



Le programme de monsieur Philippe DESMARTIN transformera votre CANON en véritable petit géographe.

Mode d'emploi :
Après le générique musical, 3 options sont offertes :
1-FUSEAU
2-GEOGRA.
3-FIN
FUSEAU : les continents se déplacent lentement vers la gauche (1 tour en 20 minutes) et 2 sous-options proposées :
1-Explicite : l'explicatif défilant peut être stoppé par appui sur une touche quelconque.
2-Figure : les fuseaux se dessinent et le méridien d'origine est marqué par O. L'appui sur une touche permet le déplacement des continents, les deux méridiens rapprochés représentent le méridien op-

posé à celui d'origine.
L'appui sur R renvoie au menu principal.

GEOGRA : après générique musical, un point clignote sur le planisphère et les noms des villes possibles défilent à droite de l'écran. Après appui sur M, tapez votre réponse (attention à l'orthographe) et validez par appui sur ". Utilisez " pour revenir en arrière en cas d'erreur. L'appui sur O, permet à l'ordinateur de vous donner la bonne réponse.
S permet de continuer et F ordonne le retour au menu.

FIN : après générique musical, arrêt du programme.



GEO sur CANON-X 07

En ligne 210, le signe \ correspond au signe *

```
1 DEFINTA-Z: CLEAR1024: IN=0
2 DIMA(31), Z$(48), X(48), Y(48): CONS
OLE, , , , 1
3 ' ***MI-GEO***
   SUR CANON X-07
4 ' *Par Philippe*      ** DESMART
IN**
9 ER=1: GOSUB5000
10 ' AMERIQUEDUNORD
15 DATA128, 1, 0, 2, 0, 7, 0, 13, 0, 13,
0, 10, 0, 10, 0, 17, 0, 20, 0, 1, 1, 11, 1, 14,
1, 14, 1
20 DATA17, 1, 20, 1, 1, 2, 15, 2, 0, 3, 8, 3,
10, 5, 15, 3, 1, 4, 13, 4, 17, 3, 19, 3, 17, 4,
20, 4
25 DATA1, 5, 14, 5, 17, 5, 21, 5, 0, 6, 1, 6,
6, 6, 20, 6, 7, 7, 19, 7, 8, 8, 18, 8, 8, 9, 12,
9, 15, 9, 18, 9
30 DATA8, 10, 12, 10, 15, 10, 17, 10, 8, 11,
17, 11, 7, 12, 17, 12, 7, 13, 7, 13, 11, 13,
16, 13
35 DATA10, 14, 16, 14, 12, 15, 14, 15, 17,
15, 18, 15, 14, 10, 14, 10
40 ' AMERIQUEDUSUD
45 DATA56, 14, 16, 15, 16, 15, 17, 21, 17,
17, 18, 23, 18, 16, 19, 24, 19, 16, 20, 25, 2
0, 18, 22, 24
50 DATA22, 18, 23, 23, 23, 18, 24, 22, 24,
18, 25, 22, 25, 18, 26, 21, 26, 18, 27, 20, 2
7, 18, 28, 19
55 DATA28, 18, 29, 18, 30, 17, 21, 25, 21
60 ' EUROPEDEL' OUEST
65 DATA76, 36, 1, 37, 1, 35, 2, 39, 2, 35, 3
, 40, 3, 34, 4, 35, 4, 37, 4, 40, 4, 34, 5, 35,
5, 38, 5, 40, 5
70 DATA31, 7, 32, 6, 36, 6, 40, 6, 33, 7, 40
, 7, 32, 8, 40, 8, 33, 9, 34, 9, 36, 9, 40, 9, 3
1, 10, 33, 10
75 DATA36, 10, 36, 10, 39, 10, 40, 10, 31,
11, 32, 11, 35, 11, 35, 11, 37, 11, 40, 11
80 ' EUROPEDEL' EST
85 DATA52, 45, 0, 55, 0, 45, 1, 61, 1, 59, 0
, 59, 0, 41, 2, 67, 2, 41, 3, 68, 3, 41, 4, 66,
4
90 DATA41, 5, 62, 5, 64, 5, 64, 5, 41, 6, 61
, 6, 65, 6, 64, 6, 41, 7, 61, 7, 41, 8, 60, 8, 4
1, 9, 53, 9
95 ' ASIE
99 CLS
100 DATA76, 54, 9, 55, 9, 42, 10, 54, 10, 5
6, 10, 56, 10, 42, 11, 53, 11, 55, 11, 55, 11
, 41, 12
105 DATA53, 12, 42, 13, 53, 13, 44, 14, 52
, 14, 45, 15, 48, 15, 50, 15, 52, 15, 54, 14,
54, 14
110 DATA46, 16, 47, 16, 50, 16, 51, 16, 46
, 17, 46, 17, 50, 17, 51, 18, 51, 19,
52, 20, 52, 20
115 DATA41, 14, 41, 14, 41, 15, 42, 15
120 ' AFRIQUE
125 DATA60, 33, 12, 34, 12, 38, 12, 40, 12
, 31, 13, 40, 13, 40, 14, 40, 14, 30, 14, 38,
14, 30, 15
130 DATA39, 15, 30, 16, 40, 16, 31, 17, 40
, 17, 34, 18, 34, 24, 35, 18, 35, 26, 36, 18,
36, 26
135 DATA37, 18, 37, 26, 38, 18, 38, 25, 39
, 18, 39, 20, 33, 18, 33, 18
140 ' OCEANIE
145 DATA40, 53, 18, 54, 18, 56, 19, 57, 19
, 54, 21, 57, 21, 59, 21, 59, 21, 53, 22, 59,
22, 53, 23
150 DATA60, 23, 54, 24, 60, 24, 57, 25, 59
, 25, 63, 23, 63, 23, 62, 22, 62, 22
170 RESTORE15
180 CLS
190 FORG=1TO7
200 READF
210 FORI=1TOF\4
220 READA1, A2, A3, A4
230 LINE(A1, A2)-(A3, A4)
240 NEXTI
300 NEXT
310 IFIN=1THENIN=0: RETURN
320 LINE(71, 0)-(71, 31)
410 GOSUB2000
```

```
420 LOCATE12, 0: PRINT"1 fuseau": LOC
ATE12, 1: PRINT"2 geogra": LOCATE12, 2
: PRINT"3 france"
425 LOCATE 12, 2: PRINT"3 conti."
430 LOCATE12, 2: PRINT"3 fin "
440 AS=INKEY$: A=VAL(AS): IFA<10RA>3
THEN440
445 ONAGOTO450, 500, 5000
450 ' FUSEAUX
451 GOSUB2000: LOCATE12, 1: PRINT"lex
pliq": LOCATE12, 2: PRINT"2 figure"
455 FORG=0TO31: IFPOINT(0, G) THENA(G
)=1ELSEA(G)=0
460 AS="": NEXTG: AS=INKEY$: IFA$="R"
THENGOTO10
461 IF AS="1" THEN265
462 IF AS="2" THEN2800
465 FORF=1TO70: FORG=0TO31: IFPOINT(
F, G) THENPSET(F-1, G) ELSEPRESET(F-1,
G)
470 NEXTG: AS=INKEY$: IFA$="R" THENGO
TO10ELSEIFA$="1" THEN2650ELSEIFA$="
2" THEN2800
475 NEXTF: FORG=0TO31: IFA(G)=1 THENP
SET(70, G) ELSEPRESET(70, G)
480 NEXTG: GOT0455
500 ' GEOMONDIALE
505 CLS: PRINT, "Il etait une fois
dans le monde"
506 DATA22, 16, 29, 16, 24, 16, 24, 4, 24,
4, 25, 2, 24, 2, 22, 2, 24, 2, 22, 16
507 DATA34, 16, 36, 8, 29, 8, 29, 16, 29, 1
2, 30, 2, 32, 2, 34, 12, 34, 4
508 DATA27, 16, 27, 4, 27, 4, 29, 2, 27, 2
, 25, 2, 27, 2, 25, 16, 34, 16, 36, 8, 29, 8
509 DATA29, 16, 22, 16, 29, 16, 24, 16, 24
, 4, 24, 4, 25, 2, 24, 2, 22, 2, 24, 2
510 DATA22, 16, 34, 16, 36, 8, 29, 8, 29, 8
, 30, 8, 32, 16, 34, 12, 32, 4
511 DATA32, 16, 27, 8, 32, 4, 37, 4, 37, 14
, 36, 12, 37, 4, 36, 8, 29, 8, 29, 8, 29, 8
512 DATA34, 16, 34, 8, 32, 8, 30, 8, 29, 8
, 27, 8, 24, 16, 24, 8, 22, 8, 22, 16
517 RESTORE506: FORI=1TO70: READA, B:
BEEPA, B: NEXT
520 DATA " ANCHORAGE", 4, 5
521 DATA " LOS ANGELES", 8, 11
522 DATAHOUSTON, 14, 14
523 DATAMEXICO, 13, 15
524 DATACHICAGO, 13, 11
525 DATATORONTO, 15, 10
526 DATAMONTREAL, 17, 9
527 DATA " NEW YORK", 17, 11
528 DATAWASHINGTON, 17, 12
529 DATAMIAMI, 16, 14
530 DATAQUITO, 16, 23
531 DATALIMA, 17, 25
532 DATASANTIAGO, 18, 30
533 DATABOGOTA, 18, 22
534 DATACARACAS, 19, 21
535 DATACAYENNE, 23, 22
536 DATAMANAU, 22, 24
537 DATA " RIO DE JANEIRO", 24, 26
538 DATAPARIS, 33, 8
539 DATAMOSCOU, 40, 5
540 DATAIRKOUTSK, 49, 6
541 DATAALGER, 33, 12
542 DATADAKAR, 30, 16
543 DATA " LE CAIRE", 37, 13
544 DATAKAARTOUM, 37, 15
545 DATAADDIS-ABEBA, 39, 16
546 DATADJIBOUTI, 40, 16
547 DATANAYROBI, 39, 18
548 DATA " DAR EL SALAM", 39, 20
549 DATAKIGALI, 37, 18
550 DATA " PORT VICTORIA", 42, 20
551 DATAATHENES, 36, 10
552 DATADAMAS, 39, 12
553 DATABAGDAD, 40, 12
554 DATATEHERAN, 41, 12
555 DATAKOWEIT, 40, 13
556 DATADJEDDAH, 40, 44
557 DATAABOU-DHABI, 42, 15
558 DATAKARACHI, 44, 14
559 DATABOMBAY, 45, 15
560 DATADELHI, 46, 13
561 DATAPEKIN, 53, 10
562 DATABANGKOK, 50, 17
563 DATAHANOI, 52, 15
564 DATAHONG-KONG, 53, 13
```

```
565 DATAHO-CHI-MINH-VILLE, 51, 16
566 DATATOKYO, 55, 11
567 DATACAMBERRA, 60, 29
568 DATAVLADIVOSTOK, 61, 7
569 RESTORE520
570 IN=1: GOSUB15: RESTORE520: FORI=1
TO24: READA$, Q1, Q2: BS=BS+A$+"- "
571 Z$(I)=A$: X(I)=Q1: Y(I)=Q2: NEXT
575 FORI=1TO24: READA$, Q1, Q2: CS=C$+
A$+"- ": Z$(I+24)=A$: X(I+24)=Q1: Y(I+
24)=Q2
576 NEXT
580 P=PO: PO=INT(RND(0)*48): IFP=PO
THEN580
585 Z$=Z$(PO): X=X(PO): Y=Y(PO)
590 GOSUB2000
591 R$=""
594 LINE(71, 0)-(71, 31)
595 LOCATE13, 0: PRINT"VILLES": LOCAT
E13, 2: PRINT"(M)oi": LOCATE13, 3: PRIN
T"(O)rdi"
600 FORI=1TOLEN(B$): LOCATE12, 1: PRI
NTMID$(B$, I, 8): PSET(X, Y)
605 IF TKEY("M") THEN700ELSEIFTKEY(
"O") THEN750
610 PRESET(X, Y): NEXT
620 FORI=1TOLEN(C$): LOCATE12, 1: PRI
NTMID$(C$, I, 8): PSET(X, Y)
625 IF TKEY("M") THEN700ELSEIFTKEY(
"O") THEN750
630 PRESET(X, Y): NEXT
640 GOT0600
700 GOSUB2000
710 LOCATE12, 0: PRINT"reponse?": LO
CATE12, 1: F=12: G=1
711 S$=INKEY$: IFS$="" THEN711
712 IFS$="" THEN720
713 IFS$="" THENLOCATEF-1, G: PRINT"
": R$=LEFT$(R$, LEN(R$)-1): F=F-1
714 IFS$="" ANDF<12 THENG=G-1: F=19
715 IF S$="" THEN711
718 LOCATEF, G: PRINTS$: R$=R$+S$: F=
F+1: IF F>19 THENF=12: G=G+1
719 GOT0711
720 IF R$=Z$ THENGOTO800
730 GOSUB2000: LOCATE12, 1: PRINT" re
ponse": LOCATE12, 2: PRINT" fausse"
;
740 FORI=1TO600: GOT0590
750 GOSUB2000: LOCATE12, 0: PRINT"Rep
onse:"
760 Z1$=MID$(Z$, 1, 8): LOCATE12, 1: PR
INTZ1$
770 Z2$=MID$(Z$, 9, 8): LOCATE12, 2: PR
INTZ2$
780 Z3$=MID$(Z$, 17, 7): LOCATE12, 3: P
RINTZ3$
790 FORI=1TO1200: NEXT: GOT0900
800 GOSUB2000
805 LOCATE12, 0: PRINT"B": LOCATE13,
1: PRINT"R":
810 LOCATE14, 2: PRINT"A V": LOCATE1
7, 3: PRINT"O!":
820 DATA29, 4, 25, 4, 29, 16, 29, 8
, 27, 4, 25, 4, 27, 4, 29, 8, 25, 4
821 DATA22, 4, 17, 8, 17, 16, 17, 16, 17, 8
, 29, 4, 25, 4, 27, 16, 27, 16
822 DATA27, 4, 25, 3, 22, 3, 25, 3, 22, 4, 2
, 4, 8, 24, 8, 24, 8, 24, 4, 29, 2, 25, 2
823 DATA29, 16, 29, 16, 29, 8, 27, 4, 25, 4
, 27, 4, 29, 8, 25, 4, 22, 4, 17, 8, 17, 16
824 DATA17, 16, 17, 12, 17, 4, 20, 8, 17, 4
, 20, 4, 22, 4, 25, 8, 29, 16, 29, 8, 27, 4, 25
, 4
826 DATA22, 16, 22, 16, 24, 16, 22, 8, 29
, 4, 25, 4
827 DATA29, 16, 29, 16, 29, 8, 27, 4, 25, 4
, 27, 4, 29, 8, 25, 4
828 DATA22, 4, 17, 8, 17, 16, 17, 16, 17, 8
, 29, 4, 25, 4, 27, 16, 27, 16
829 DATA27, 8, 25, 4, 22, 4, 25, 4, 22, 8, 2
, 4, 16, 24, 16, 24, 16, 24, 8, 29, 4, 25, 4
830 DATA29, 16, 29, 16, 29, 8, 27, 4, 25, 4
, 27, 4, 29, 8, 25, 4, 22, 4, 17, 8, 17, 16
831 DATA17, 16, 17, 12, 17, 4, 20, 8, 17, 4
, 20, 4, 22, 4, 25, 8, 29, 16, 29, 8, 27, 4, 25
, 4
832 DATA22, 16, 22, 16, 24, 16, 22, 8, 29
, 4, 25, 4
833 DATA22, 16, 22, 16, 22, 8
```

```
840 RESTORE20: FORI=1TO119: READA,
B: BEEPA, B: NEXT:
900 GOSUB2000: LOCATE12, 0: PRINT"???"
; LOCATE13, 1: PRINT"(S)uite":
910 LOCATE13, 2: PRINT"(F)in.":
920 IFTKEY("S") THEN580
930 IF TKEY("F") THEN15ELSEGOTO920
1021 Y$=" 1- Amerique du nord 2
-Amerique du sud 3-Europe de l'ou
est "
1022 Y$=Y$+"4-Europe de l'est 5-A
frique 6-Inde 7-Oceanie"
2000 ' EFFCAGE
2010 FORI=0TO2: LOCATE12, 1: PRINTSTR
ING$(B, " "); NEXTI
2020 LOCATE12, 3: PRINTSTRING$(7, " "
)
2030 RETURN
2650 ' EXPLICATIONS
2651 AS=""
2660 GOSUB2000
2670 AS="Les fuseaux horaires ont
ete crees car on ne peut pas utili
ser "
2680 AS=AS+"l'heure solaire ou heu
re vraie. Ils partagent le globe en
24 parts"
2690 AS=AS+" de 15 degres de longi
tude dans lesquelles l'heure legal
e est la "
2700 AS=AS+"meme."
2710 LOCATE12, 6: PRINT"-RAPPEL-":
2715 LOCATE12, 2: PRINT"--": LOCATE19,
2: PRINT"--":
2720 FORI=1TOLEN(A$)
2725 FORJ=1TO40: NEXTJ
2730 LOCATE13, 2: PRINTMID$(A$, I, 6):
2740 IFINKEY$="" THENNEXTELSE450
2750 GOT02720
2800 ' figure
2801 AS=""
2804 FORI=0TO31: PRESET(71, I): NEXTI
2805 IN=1: GOSUB10
2810 GOSUB2000
2820 LOCATE12, 0: PRINT" Or re-": LOC
ATE12, 1: PRINT"tranche": LOCATE12, 2
: PRINT"vers 1":
2830 LOCATE12, 3: PRINT" ouest":
2840 FORI=0TO7: STEP3
2850 LINE(I, 31)-(I, 0)
2860 NEXTI
2862 FORI=31TO35: FORJ=27TO31: PRESE
T(I, J): NEXTJ, I
2864 LINE(32, 30)-(34, 30): LINE(32, 3
0)-(32, 27): LINE(34, 27): LINE(34, 3
0)
2870 IFINKEY$="" THEN2870ELSEGOSUB2
000: GOT0450
5000 ' FIN
5001 CLS
5002 IFER=0 THEN5010
5005 CLS: PRINT" Philippe DESMARTIN
": PRINT" presente", "
MINI-GEOGRAPHE":
5010 DATA41, 4, 37, 4, 32, 4, 29, 4, 25, 4,
29, 4, 34, 6, 29, 4, 32, 4, 34, 4, 34, 4, 29, 4
, 32, 16
5020 DATA41, 4, 37, 4, 32, 4, 29, 4, 25, 4,
29, 4, 32, 4, 29, 4, 32, 4, 37, 4, 37, 4, 36, 4
, 37, 16
5030 DATA41, 4, 44, 4, 44, 4, 41, 4, 37, 8,
41, 4, 37, 4, 34, 4, 37, 4, 41, 4, 37, 4, 32, 1
6
5040 DATA41, 4, 44, 4, 44, 4, 41, 4, 37, 4,
41, 4, 37, 4, 32, 4, 37, 4, 37, 4, 36, 4, 37, 1
6
5050 DATA41, 4, 37, 4, 32, 4, 29, 4, 25, 4,
29, 4, 34, 6, 29, 4, 32, 4, 34, 4, 34, 4, 29, 4
, 32, 16
5060 DATA41, 4, 37, 4, 32, 4, 29, 4, 25, 4,
29, 4, 32, 4, 29, 4, 32, 4, 37, 4, 37, 4, 36, 4
, 37, 16
5080 DATA32, 8, 32, 4, 32, 4, 34, 4, 32, 6,
0, 6, 32, 4, 37, 32
5099 RESTORE5010
5100 FORI=1TO84
5110 READA, B: BEEPA, B: NEXT
5120 IFER=1 THENER=0: RETURN
5200 CLS: PRINT" PRINT" Votre servi
teur": PRINT" Vous salue": END
```

Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

Déjà des mois que vous planchez, les uns grâce au cours pratique, les autres sur les connaissances plutôt théoriques (et réthoriques ?) de l'informatique en général et de la programmation en assembleur en particulier.

Pour cette semaine un grand mouvement de réflexion du côté du Z 80 du ZX 81. Mais les fanatiques du 6502 de l'Oric ne perdent rien pour attendre : la semaine prochaine sera pour eux !

Depuis le début nous avons eu les cours suivants :

- No 55 ----> ZX 81
- No 56 ----> ZX 81
- No 57 ----> ORIC 1, ATMOS

D'un point de vue théorique, vous aurez deux parties dans ce programme d'affichage. La première gèrera un affichage, quel qu'il soit, à l'écran (souvent il suffit de se servir du sous-programme qui existe déjà dans la ROM de votre micro). La deuxième ressemblera à un tableau à une dimension qui contiendra votre message, chaque lettre étant rangée dans une case du tableau. A partir de cette structure (encore elle, mais elle est partout en langage machine !) de base vous aurez à choisir entre une routine qui ne vous servira que pour cet affichage spécifique ou une routine qui pourra gérer n'importe quel message, dont celui qui vous préoccupe.

Dans le premier cas il vous suffit de compter les lettres du message et de réaliser une boucle faisant exactement appel au tableau autant de fois qu'il y a de lettres dans cet affichage. Dans le second, il vous faudra raisonner d'un point de vue général avant de vous attaquer au cas particulier qui vous inquiète.

En fin de compte je ne vous ai pas appris comment réaliser ce petit programme, mais j'ai essayé de vous faire saisir à quel point un problème inexistant en Basic peut devenir contraignant en langage machine. C'est pour cela que je tiens à vous répéter ce conseil (mille fois entendu peut-être) que lorsque vous lancez dans la programmation en langage machine, vous devez disséquer votre problème sur le papier jusqu'à l'obtention d'un algorithme transférable directement dans le micro-ordinateur. Fermons ici cette gigantesque parenthèse et revenons à nos questions plus générales sur la programmation en langage machine.

QUELQUES CONSEILS POUR PROGRAMMER EN LANGAGE MACHINE

Dans l'exemple précédent j'ai tenté de vous faire saisir l'extraordinaire complexité qui préside à la conception d'un programme en langage machine. Nous allons essayer de rationaliser un peu plus nos connaissances de manière à éviter de sombrer dans le gouffre du programme impossible à réaliser ou à terminer.

Ne vous effrayez pas devant les nombreuses étapes que je vais vous décrire, certaines ne nécessiteront pas plus de quelques secondes pour être franchies.

1. Débranchez votre micro, prenez un stylo et beaucoup de papier.
2. Ecrivez en bon français ce que vous désirez réaliser, ainsi que le but que vous cherchez à atteindre.
3. Tentez de séparer votre problème en un ensemble de petits problèmes, sachant que chacune des parties de cet ensemble

- No 58 ----> APPLE
- No 59 ----> TO7, TO7 70
- No 60 ----> COMMODORE 64
- No 61 ----> ZX 81
- No 62 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 63 ----> APPLE
- No 64 ----> TO7, TO7 70
- No 65 ----> COMMODORE 64
- No 66 ----> ZX 81
- No 67 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 68 ----> APPLE
- No 69 ----> TO7, TO7 70
- No 70 ----> COMMODORE 64
- No 71 ----> ZX 81
- No 72 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 73 ----> APPLE
- No 74 ----> TO7, TO7 70
- No 75 ----> COMMODORE 64
- No 76 ----> ZX 81
- No 77 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 78 ----> APPLE
- No 79 ----> TO7, TO7 70
- No 80 ----> COMMODORE 64

ble devra répondre aux critères suivants :

- a. poser un seul problème
 - b. être (relativement) indépendant des autres problèmes
 - c. ne pas cacher un autre problème !!!
4. Essayez d'établir un ordre chronologique entre les différentes parties que vous aurez dégagé à l'étape 3.
 5. Etablissez un organigramme (ou ordigramme) des différentes parties que vous avez créées, en respectant l'ordre chronologique que vous venez de vous fixer.
 6. A partir de là, programmez sur le papier chacune des différentes parties de votre problème.
 7. Rallumez votre micro et testez chacune des petites routines que vous venez d'écrire. Deux cas se présentent alors :

- a. vos routines fonctionnent et vous pouvez continuer (étape 8)
- b. au moins une routine ne marche pas ou ne fait pas ce que vous souhaitez. Dès lors vous devez effectuer une vérification essentielle : avez-vous mal dégrossi le problème (et de ce fait vous vous retrouvez obligé de reprendre à l'étape 3) ? Si vous n'avez effectivement qu'une tâche à accomplir d'après votre papier, reprenez votre programmation sur le papier pour la corriger (et n'oubliez pas de comparer ce que vous avez à l'écran avec ce que vous avez écrit sur le papier).

8. En vous basant sur votre organigramme, construisez sur le papier le programme qui vous permettra d'appeler chacune des routines que vous venez d'écrire au moment voulu.

9. Programmez sur votre micro et testez l'ensemble. Ca ne marche pas ? Revenez à l'étape 8 et reprenez pas à pas votre programme (sur le papier toujours) pour essayer de découvrir l'erreur. Ca ne marche toujours pas ? Reprenez votre organigramme (étape 4 et 5) et contrôlez que vous ne vous êtes pas abusé en vous lançant ainsi sur ce schéma-là.

10. Ca marche ! N'oubliez pas de sauvegarder votre oeuvre sur un support magnétique avant d'éteindre votre micro et de profiter d'un repos bien mérité.

Dans la série des conseils que l'on a plaisir à donner, mais que l'on trouve inutile de suivre, en voici de nouveaux :

1. Gardez la place d'introduire des commentaires dans vos listings (si votre programme d'assemblage ne permet pas la création de lignes de REM) et commentez-le le jour même où vous le terminez.



2. Conservez au moment de la programmation la structure que vous vous êtes fixé sur le papier, sinon gare à la perte de temps lorsque vous chercherez la grain de sable qui bloque la machine.

3. N'hésitez pas à résoudre un problème de deux ou trois façons différentes, vous garderez la meilleure pour d'autres programmes.

4. Tentez de programmer des routines à application générale et non spécifique, vous ne serez pas obligé de la réécrire pour chaque cas particulier, vous pourrez la transférer d'un programme à l'autre.

Vous vous doutez que si je donne ce genre de conseils, ce n'est pas seulement parce que je m'inspire d'auteurs célèbres (Zaks ou Leventhal par exemple) mais aussi en me fiant à mon expérience personnelle de ce sport intellectuel qu'est la programmation en langage machine. En effet, rien ne vous oblige à appliquer les méthodes que je vous indique, mais sachez que nombre de programmeurs n'appliquent aucune structure à leur travail et se retrouvent rapidement obligés de suivre pas à pas ce qu'ils ont écrit pour en comprendre la signification. Je me fais l'effet d'un vieux gâcheux à insister de la sorte, mais il me paraît vraiment nécessaire, indispensable même, que vous ne vous lanciez pas tête baissée dans la programmation sans avoir franchi une seule des phases préparatoires qui lui sont utiles.

Dorénavant vous allez pouvoir trouver quelques conseils de programmation sur des problèmes classiques posés par les micro-ordinateurs. Vous ne serez en aucun cas tenu de vous y fier. Ce que je tiens à réaliser, c'est vous faire toucher du doigt des règles qui se retrouvent cycliquement dans différents cas de figure. J'ai même plus loin : si un problème se présente de telle façon que vous le trouvez insoluble, envoyez-moi la description précise de celui-ci, je pourrai peut-être vous aider à trouver une solution.

Enfin un dernier point me semble important à souligner : lors de l'utilisation du langage machine sur un micro-processeur donné par plusieurs personnes, vous pourrez découvrir autant de méthodes de programmation que de programmeurs pour résoudre un même problème. Je pourrai même dire qu'un programmeur chevronné programme un micro-processeur de manière si personnelle que sa programmation est reconnaissable entre toutes. Nous pouvons considérer que son oeuvre est signée, s'il a réalisé un programme entièrement sur ses idées et à l'aide d'astuces de programmation qui lui sont propres.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... SUR ZX 81

Gauche ! Droite ! Gauche ! Droite ! Incroyable : le principe de l'alternance démocratique est aussi celui de la bonne marche des armées. C'est à y perdre son libéralisme, pas vrai ?

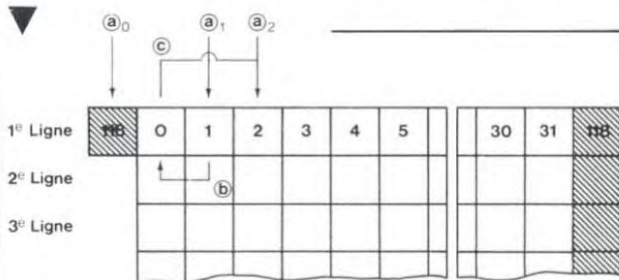
P'tits gars faut que j'vous dise la vérité ; ouvrez grandes vos esgourdes, serrez les fesses, bombez-moi les écrans cathodiques et que j'vove pas un joystick sortir du rang ! J'aime l'ordre, l'ordre et tout ce qui s'y rapporte : ordonnance, ordonnateur et ordinateur. Compris ! Alors repos.

Quant à vous, vaste contingent des lecteurs de l'Hebdo, comme moi farouches partisans de l'ordre dans la programmation et... d'un joyeux désordre dyonisiaque partout ailleurs, je ne vous proposerai aujourd'hui que la mise au pas du SCROLL du bataillon d'octets dociles de votre fichier d'affichage. Serez-vous, ex-réformés et futurs exemptés, vous faire obéir de cette armée masochiste qui ne connaît comme mouvement d'ensemble que le CLS du Basic Sinclair qui l'anéantit ? Je suis là pour vous aider à gagner les seuls galons qui valent la peine d'en jouir...

Gauche ! Droite ! Définissons d'abord notre objectif : un SCROLLING c'est un mouvement d'ensemble de la page écran qui permet de décaler celle-ci dans une direction donnée. Vous connaissez l'instruction SCROLL du Basic de notre ZX qui, en même temps qu'elle décale l'image d'une ligne vers le haut, positionne le pointeur d'écriture au début de la vingt deuxième ligne de l'écran. Nous laisserons de côté cette dernière fonction et nous nous consacrerons uniquement à trouver le moyen d'obtenir un décalage global de l'image d'une ou plusieurs colonnes vers la gauche ou vers la droite.

Gauche ! Droite ! Mais d'abord choisissons démocratiquement notre bord : pile à gauche, face à droite et la tranche à Le Pen. Allez ! Trois petits tours et... nous voilà dans le camp majoritaire. Reste à agir en bon politicien : analyser le problème, définir une stratégie puis rédiger le texte qui sera ensuite soumis à l'approbation de la machine.

S'agissant d'un travail sur le fichier d'affichage (F.A.) il est nécessaire de se représenter clairement sa structure : 24 lignes de 32 caractères s'achevant toutes par un octet codé 118, et au début du fichier, un octet codé 118. La solution la plus simple pour obtenir notre effet de SCROLLING à gauche consistera à dupliquer à gauche chacune des cases du F.A. mis à part les invariables octets de fin de ligne (118). Nous utiliserons pour cela un pointeur à trois temps qui balayera le F.A. suivant le mouvement décrit sur notre schéma :



- a. on pointe sur l'octet à dupliquer (à partir de a1)
- b. on pointe sur la case où le dupliquer (simple décrémentation)
- c. on pointe sur la case suivante (double incrémentation et redémarrage du cycle en a2)

Ce mouvement très simple permet l'écrasement des valeurs de la colonne 1 par les valeurs de la colonne 2, la substitution des valeurs de la colonne 2 par celles de la colonne 3 et ainsi de suite jusqu'à la colonne 31 qui, exception à la règle jusque-là suivie, ne voit pas sa valeur écrasée par un caractère de fin de ligne 118 mais doit purement et simplement disparaître (caractère espace). On amorce de cette façon-là l'effacement de l'écran par un effet de sortie de l'image par la gauche et de décalage simultané par la droite. Tous les 118 doivent, quant à eux, rester bien en place : pour obtenir un décalage global de l'image d'une case à gauche l'opération devra être répétée sur les 24 lignes du F.A. Si l'on veut une sortie complète de l'image, ce dernier mouvement devra être répété 32 fois. Rassurez-vous : avec l'assembleur tout cela va très vite.

C'est à ce stade de notre analyse, avant de rédiger le programme, qu'il convient d'examiner attentivement le mécanisme de notre scrolling afin d'en dégager toutes les structures répétitives, structures qui devront tendre vers un mouvement unique, vers une loi générale. On vise ici la simplification du programme, la concision de son écriture, le gain de temps dans son exécution. Dans notre exemple on peut retenir comme système dynamique principal le mode de balayage du pointeur à trois temps, c'est à dire que nous ne modifierons pas, tout au long de l'exécution du programme, les modalités de son avancée dans le F.A. : un pas à gauche, deux pas à droite !

Nous aboutissons donc au listing suivant :

Listing 1

```
REM * INITIALISATIONS
LD B,24      compteur lignes
LD HL,(16396) adresse du F.A.(départ en a0)

REM * POINTAGE SUR L'OCTET A DUPLIQUER
;L1 INC HL   étape c
INC HL       idem
LD A,(HL)   contenu mis à la
              disposition du processeur
CP 118      traque des intouchables
JR NZ,L2    passer au module de
              duplication

REM * EFFACEMENT DES OCTETS COLONNE 31
DEC HL      pointe sur la colonne 31
LD (HL),0  pour y mettre un espace
INC HL      restaure l'état initial
           après la 24ème ligne...
DNZ,L1     ...retour au basic

REM * MODULE DE DUPLICATION GAUCHE
;L2 DEC HL  temps b
LD (HL),A  on duplique
JR L1      retour au temps c
```

Vous remarquerez que la seule entorse à notre règle de déplacement à trois temps est due à l'écrasement forcé de la valeur de la colonne 31 par le code 0, manoeuvre inévitable puisqu'on ne peut y dupliquer le caractère 118.

Dans l'état actuel de notre programme, si nous souhaitons chasser totalement l'image de l'écran il suffira d'insérer notre routine à l'intérieur d'une boucle basic. On pourra aussi de cette façon régler à sa convenance le déplacement latéral de la page écran ce qui permet des effets amusants. Nous verrons, avec le scrolling à droite, comment introduire directement ce système de répétition dans notre routine.

Gauche ! Droite ! Le moment est bien choisi pour retourner sa veste, aussi basculerons-nous dans l'autre camp sans plus tarder. Scrolling à droite : il existe de nombreuses solutions permettant d'arriver au même résultat, cependant par souci de simplicité et de clarté il serait bien d'imaginer un programme exactement symétrique du précédent. Que les paresseux se retiennent malgré tout de contempler le même programme et ses effets réfléchis par un miroir judicieusement placé ! Car la solution est simple : elle consiste à prendre le F.A. à l'envers, c'est à dire de commencer notre balayage à trois temps par l'avant-dernier des octets visibles à l'écran sur la 24ème ligne. Vous constaterez aisément qu'on pourra alors remplacer de façon parfaitement symétrique les INC par des DEC et inversement. Quant à la colonne à effacer il suffira de remplacer son ancien numéro 31 par celui de la première colonne de gauche n° 0. Il nous reste encore une modification : l'insertion d'un système de répétition automatique qui chassera complètement l'image de l'écran ; il sera composé d'un classique compteur et d'une non moins classique décrémentation de celui-ci avec comparaison à chaque tour. Le programme se décompose donc comme suit :

Listing 2

```
REM * INITIALISATIONS
LD C,32      compteur de tours (nombre
              de colonnes)
;L3 LD B,24  compteur de lignes
LD HL,(16396) F.A.
LD DE,792   nombre d'octets du F.A.
ADD HL,DE   addition de HL avec DE,
              résultat rangé dans HL,
              on obtient l'adresse de
              fin du F.A.

REM * POINTAGE SUR L'OCTET A DUPLIQUER
;L1 DEC HL   on
DEC HL      recule
LD A,(HL)  au
CP 0        lieu
JR NZ,L2   d'avancer

REM * EFFACEMENT COLONNE 0
LD A,0     l'accu prend le code
INC HL     pointe sur la colonne 0
LD (HL),A  efface
DEC HL     restaure le pointeur
DNZ,L1    compte les lignes en
           décrémentant B

REM * COMPTEUR DE COLONNES
DEC E      C est comparé à A (A=0)
CP C       on recommence un tour...
JR NZ,L3  ...si non retour au basic

REM * MODULE DE DUPLICATION
;L2 INC HL  on avance
LD (HL),A  au lieu de
JR L1      reculer
```

Remarquez que la totalité des registres jusqu'alors évoqués (B, C, D, E, H, L) ont été utilisés. Nous atteignons déjà les limites de la capacité mémoire du Z80 ! Sommes-nous à la fin de nos aventures ? Non grâce à la... Pile je continue, face j'arrête... Ah ! Alors à la prochaine !

Bernard GUYOT

DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

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

Les prix sont, nous l'espérons, les meilleurs du marché et les abonnés - anciens ou nouveaux - bénéficient en plus d'une remise de 10 %. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous pourrions rapidement arriver à faire baisser les tarifs des fournisseurs pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé: ramener les prix à une plus juste valeur !

Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et ne tiennent pas compte des prix, c'est à vous de juger de l'opportunité de la dépense. N'oubliez quand même pas que si le rapport qualité/prix est mauvais, le logiciel ne peut figurer dans cette page !

nouveau

KRYSTAL OF ZONG

De l'action et de l'arcade, le tout dans un même programme. Incroyable mais... (merci les chœurs). A ne rater sous aucun prétexte (sauf avis médical contraire).

UP'N DOWN

Jamais vu de route pareille, et pourtant ça monte et ça descend comme les montagnes russes de la Foire du Trône.

TAPPER

Un p'tit coup à servir, facile. Cent grands coups ? Dur, très dur et pourtant on y arrive !

SORCERY

Voilà un jeu d'aventures qu'il est bon ! Pas de problème de vocabulaire : tout au joystick. Et il est beau...

MACADAM BUMPER

Le meilleur simulateur de flipper et avec un éditeur de flippers. Pourquoi aller au café ?

DEFEND OR DIE

Le plus dingue des jeux d'arcade, chez vous, et en stéréo !

MEURTRE A GRANDE VITESSE

Une enquête à 260 Km/h à mener tambour battant, en vous basant sur les indices fournis avec le soft.

SÉRIE NOIRE

Un véritable jeu de meurtre (Killer) entre les différents joueurs. Qui embrasserez-vous, tuerez-vous ou volerez-vous ?

SURVIVOR

De l'aventure, vite et bien servie, en couleur et haute résolution, sans problème complexe à résoudre : survivre sera votre seul mot d'ordre.

MESSAGE FROM ANDROMEDA

En voilà un super jeu d'aventure, largement plus beau qu'un camion et encore plus largement passionnant.

FOREST AT WORLD'S END

Le bout du monde à vos portes, juste après le troisième arbre à gauche. Un dédale d'aventures rocambolesques ou angoissantes.

HOUSE OF USHER

Claustrophobes éloignez-vous, cette aventure s'adresse exclusivement aux agoraphobes.

BC'S QUEST FOR TIRES

La course à l'échalotte préhistorique, rien de tel pour rester en jambe !

LUNAR LEEPER

Des tonnes de ferraille vous sautent dessus, sachez les éviter pour mieux servir votre natale planète.

JAW BREAKER II

Comme vous n'avez pas peur des plus gros que vous, défoncez ces dents qui vous guettent.

AQUATRON

Défendre la Terre passe encore, mais nettoyer en plus les océans, faut pas pousser... A moins que vous ne soyez plus balèze que balèze !

LE CRIME DU PARKING

Résoudre une affaire aussi sordide et crapuleuse que le meurtre d'Odile Conchoux nécessite un sang-froid et un esprit déductif acérés. Seriez-vous la réincarnation de Sherlock Holmes ?

SPY HUNTER

Vous passez de la voiture de James Bond au bateau de 007. Un must du jeu d'arcade.

DARK STAR

Partez à la rescousse de la Galaxie, sans peur et sans reproche. Votre écran n'y verra que du feu en plongeant de planète en trou noir et de combat spatial en hyperspace.

ZAXXON

De l'arcade comme au café... Et largement plus abordable ! Un classique qui manquait au Spectrumiste averti.

PSI WARRIOR

Des combats à coups d'énergie psychique, des ballades en skate anti-gravité, des dizaines d'heures de recherches avant d'atteindre la Source de tout le Mal. Génial...

SPY VS SPY

Retrouvez tous les documents secrets, placez des bombes et partez le premier de ce pays surpeuplé par les espions. Un must pour deux joueurs.

BOULDER DASH

Depuis Lode Runner, les jeux d'arcade vous ennuyaient ? Ce problème ne se pose plus dorénavant : vingt tableaux et cinq niveaux pour passer des heures uniques.

MEURTRE A GRANDE VITESSE

De l'aventure, du suspense et de la réflexion. Un vrai polar d'Agatha Christie où vous devenez Hercule Poirot. Extraordinaire de subtilité et d'ingéniosité.

XAVIOR

Plus vite, toujours plus vite ! Des kilomètres de pièces à fond les manettes. Heureusement, pas de radar à l'horizon et le compteur qui s'envole. Waow, c'est le pied d'acier.

FBI

Une bonne enquête vaut mieux que deux gangsters dans le dos, dans une impasse avec un réverbère en panne. Un vrai bon polar.

3D FONGUS

Le Paris-Dakar en avion, ça vous dit ? C'est tout pareil, on perd la piste, on s'emplacement des rhinocéros, mais on se marre bien.

INVASION

Dés Aliens comme s'il en pleuvait, des dangers à tous les coins de la galaxie, de l'action et du sang-froid : voilà ce qui vous guette dès que vous prenez les commandes de votre vaisseau.

COBRA PINBALL

"Beau comme un camion" vous connaissez. "Splendide comme un flipper" vous allez l'apprendre avec ce super soft de course. Du massage et du bourrage en quantité, d'accord, mais aussi en qualité.

BATTLE FOR MIDWAY

Si vous avez la mégalo galopante, précipitez-vous : l'Amiral Fletcher, c'est vous ! A votre casquette...

FRELON

Bande de petit salopards, vous n'êtes pas là pour frimer ! C'est la guerre, et malgré les ennemis qui nous canardent, il faut aller réparer ce sacré pont ! Le premier qui crie "Maman" a mon pied aux fesses !

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

APPLE

1 CONAN	DISK	A J *	350
2 CRIME DU PARKING	DISK	F V *	190
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 BRUCE LEE	DISK	A J M *	265
5 SKYFOX	DISK	A J M *	395
6 SUMMER GAMES	DISK	A J M *	440
7 PARANOIAK	DISK	F V R *	350
8 DALLAS	DISK	A V R *	265
9 EPIDEMIE	DISK	F V R *	350
10 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M *	380
11 BC'S QUEST FORTIRES	DISK	A J *	190
12 LUNAR LEEPER	DISK	A J *	190
13 AQUATRON	DISK	A J *	190
14 JAW BREAKER II	DISK	A J *	190
15 ONE-ON-ONE	DISK	A R M *	380
16 AZTEC	DISK	A J M *	350
17 FLIGHT SIMULATOR II	DISK	A J R *	490
18 MASK OF THE SUN	DISK	A V R *	290
19 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	F J R *	380
20 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M *	380
21 CHOPLIFTER	DISK	A J M *	300
22 HARD HAT MACK	DISK	A J M *	380

AMSTRAD

1 SORCERY	K7	A J M *	110
2 DEFEND OR DIE	K7	A J *	110
3 MACADAM BUMPER	K7	F J *	160
4 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F J *	180
5 SURVIVOR	K7	A J *	110
6 BATTLE FOR MIDWAY	K7	A J M *	150
7 HOUSE OF USHER	K7	A V *	110
8 FOREST AT WORLD'S END	K7	A V *	95
9 MESSAGE FROM ANDROMEDA	K7	A J *	95
10 SERIE NOIRE	K7	A J *	145

ZENJI

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

RIGEL

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

SCORPIRUS

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

AIRBUS

Plus vrai que nature le pilotage de cet Airbus. A vous de démontrer que vous en êtes digne !

HOVER BOVVER

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

si vous êtes
ABONNÉS
déduisez VOUS-MÊMES
vos 10 %
de remise sur
le bon de commande

10 % de remise pour
les abonnés !

SOFT-PARADE ©

COMMODORE 64

1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	A V M *	380
2 LODE RUNNER	MODULE	A J M *	380
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 BOULDER DASH	K7	A J M *	125
5 PSI WARRIOR	K7	A F J M *	140
6 UP'N DOWN	DISK	A J M *	160
7 TAPPER	DISK	A J M *	160
8 SPY HUNTER	DISK	A J M *	160
9 SPY VS SPY	K7	A J M *	140
10 CONAN	DISK	A J *	330
11 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M *	380
12 TOURNAMENT TENNIS	DISK	A J M *	150
13 RAID OVER MOSCOW	K7	A J M *	230
14 SUMMER GAMES	DISK/2 K7	A J M *	280/200
15 KRYSTAL OF ZONG	K7	A V J M *	60
16 BATTLE FOR MIDWAY	DISK/K7	F J R M *	200/150
17 GHOSTBUSTERS	DISK/K7	A J M *	250/149
18 BRUCE LEE	DISK ou K7	A J M *	230
19 SPELUNKER	DISK	A J M *	275
20 HYPER BIKER	K7	F J M *	90
21 WHISTLER'S BROTHER	DISK	A J M *	275
22 MR ROBOT	K7	A J M *	160
23 DECATHLON	DISK/K7	A J M *	230/130
24 BEACH HEAD	K7	A J M *	145
25 BLUE MAX	K7	A J M *	380
26 PSYTRON	K7	A R J *	140
27 MASK OF THE SUN	DISK	A V R *	340
28 VOYAGEUR	K7	F V *	145
29 CHINESE JUGGLER	K7	A J M *	95
30 DALLAS	DISK	A V R *	220
31 HOBBIT	K7	A V R *	210
33 HOVER BOVVER	K7	A J M *	120
34 KILLER WATT	K7	A J M *	120
35 ZENJI	K7	A J R M *	120
36 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M *	380
37 ONE-ON-ONE	DISK	A J M *	380
38 ARABIAN NIGHTS	K7	A J M *	85
39 FLIGHT SIMULATOR II	DISK	A J R *	490
40 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M *	380
41 CHOPLIFTER	MODULE	A J M *	380
42 HARD HAT MACK	DISK	A J M *	380
43 ARCHON	DISK	A J M *	380

ORIC 1 / ATMOS

1 3D FONGUS	K7	F J *	140
2 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V *	180
3 AIGLE D'OR	K7	F V R *	180
4 MR WIMPY	K7	F J *	95
5 DOGGY	K7	F J *	120
6 SUPER JEEP	K7	F J *	140
7 HOBBIT	K7	A V R *	210
8 COBRA PINBALL	K7	F J *	140
9 FRELON	K7	F J *	120
10 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V *	160
11 BIG BASTON	K7	F J *	120
12 PSYCHIATRIC	K7	F J *	120
13 TENDRE POULET	K7	F V R *	120
14 LANCELOT	K7	F J *	150
15 TERMINUS	K7	F J *	120
16 ULTIMA ZONE	K7	A J *	95
17 MISSION DELTA	K7	F J R *	95

SPECTRUM

1 DARK STAR	K7	A J *	95
2 XAVIOR	K7	F J *	70
3 BRUCE LEE	K7	A J *	150
4 ZAXXON	K7	A J *	110
5 MATCH POINT	K7	A J M *	95
6 SABRE WULF	K7	A J *	140
7 UNDERWORLDE	K7	A V *	135
8 BEACH HEAD	K7	A J *	150
9 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V *	100
10 ATIC ATAC	K7	A J M *	95
11 PSYTRON	K7	A R J *	90
12 HOBBIT	K7	A V R *	210
13 PAINTING JOE	K7	F J *	75
14 LOMBRIX	K7	F J *	95
15 VOX	K7	F L *	180
16 3D MOVER	K7	F L *	180
17 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F J R *	95
18 MANOIR Dr GENIUS	K7	F A R *	140

TEXAS TI/99

1 LUNAR LANDER	K7	F J M *	95
2 DRIVING DEMON	MODULE	A J M *	110
3 AMBULANCE	MODULE	A J M *	110
4 RABBIT RAIL	MODULE	A J M *	110

THOMSON

SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TOUS CES LOGICIELS SONT COMPATIBLES M05, T07 AVEC EXTENSION 16K ET T07.70			
1 AIGLE D'OR	K7	F V *	180
2 FBI	K7	A J M *	190
3 INVASION	K7	F J *	155
4 AIRBUS	Module	F J M *	475
5 ELIMINATOR	K7	F J M *	120
6 PULSAR II	K7	F J M *	140
7 STANLEY M05	K7	J M *	140
8 SPACE SHUTTLE SIMULATOR M05	K7	F R J *	260
9 VOX	K7	F L *	180
10 YETI	K7	J M *	140
11 LABYRINTHE SURVIE	K7	F V M *	190
12 BACKGAMMON	K7	R *	170

ZX 81

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

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

Nom/Prénom
Adresse
Ville Code postal

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

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



Remake, pas tout à fait, mais presque, enfin pourquoi pas, du jeu dont le nom original est le nom de ce programme moins la lettre U. Et encore, on en est pas sûr. Et en plus, on me dit que c'est pas ça. Enfin vous trouverez tout de suite dès que vous lancerez le jeu.

Gérard SEBBAH

Suite du N°80



LE MOT "QUIX" S'EST CACHÉ DANS CETTE GRILLE. POUR LE DÉCOUVRIR, RAYEZ TOUTES LES LETTRES INUTILES. (SOLUTION PLUS LOIN →)

F	W	L	T	O	C	R	A	P	H
Y	M	V	G	N	R	J	T	S	C
L	B	Q	R	D	F	H	B	O	E
W	V	K	Z	U	O	T	I	E	J
K	N	E	X	R	S	E	P	G	N
Y	A	M	Z	D	R	K	A	L	S

SOLUTION: QUIX
IL SUFFISAIT DE RAYER TOUTES LES AUTRES LETTRES

LISTING 2

Hex-Check

```

6000- 20 DE F3 20 BC 6A A9 80
6008- 8D 2C 03 A9 00 8D 29 03
6010- 8D 2A 03 8D 2B 03 8D 8D
6018- 6A A2 28 8D 2D 6A 9D 00
6020- 03 CA 10 F7 2C 10 C0 A9
6028- 20 20 E4 F3 2C 54 C0 2C
6030- 52 C0 38 A0 2C 03 E9 10
6038- 8D 2C 03 A2 00 8E 38 68
6040- 86 EB EB 8E 27 44 8E D0
6048- 57 A9 03 8D 00 44 8D F7
6050- 57 20 EC F6 A0 00 A2 03
6058- A9 02 20 11 F4 A9 15 A2
6098- 01 A0 02 20 3A F5 A9 15
6068- A2 01 A0 BE 20 3A F5 A9
6070- 03 A2 00 A0 BE 20 3A F5
6078- A9 03 A2 00 A0 02 20 3A
6080- F5 A9 21 85 EC A9 38 85
6088- ED A9 20 85 EC A9 85 8D
6090- 22 6B A9 50 8D 4E 6B 20
6098- 31 61 20 1E 61 20 5F 61
60A0- 20 1E 61 A0 FE 6B C9 B1
60A8- 90 12 A0 D4 6B C9 B7 90
60B0- E6 A9 8D 8D 04 6B 8D 05
60B8- 68 4C 19 60 A2 01 8D 8B
60C0- 68 DD 02 68 90 12 0D 05
60C8- E8 06 06 D0 F1 A2 05 8D
60D0- 87 6B 9D E1 6B CA D0 F7
60D8- A9 8D A2 05 9D B7 6B CA
60E0- D0 FA 8D 04 6B 8D 05 6B
60E8- A9 B3 8D FE 6B 20 5B FC
60F0- AD 53 C0 A9 00 85 24 A9
60F8- 17 20 5B A9 00 6C A9 00
6100- 20 3A DD 2C 10 C0 A0 00
6108- C0 10 FB 2C 10 C0 C9 CE
6110- F0 06 20 5B FC 4C 06 60
6118- AD 51 C0 68 6C AD A2 2C
6120- 03 20 A8 FC 20 0C 63 AD
6128- 2C 03 20 A8 FC 20 17 62
6130- 60 A2 07 8D 03 03 9D A6
6138- 6B CA 10 F7 E8 8D 0B 03
6140- 95 F9 E0 01 D0 F6 20 A2
6148- 61 A2 07 8D A6 6B 9D 03
6150- 03 CA 10 F7 E8 85 F9 0D
6158- 08 03 E0 01 D0 F6 40 A2
6160- 07 8D 03 9D A6 6B CA
6168- 10 F7 E8 8D 15 03 95 F9
6170- E0 01 D0 F6 20 A2 61 A2
6178- 07 8D A6 6B 9D 03 CA
6180- 10 F7 E8 85 F9 15 03
6188- E0 01 D0 F6 85 F9 0D 08
6190- 03 D0 0E CA 10 F6 A2 03
6198- 8D 03 9D 0D 03 CA 10
61A0- F7 60 AD A0 6B 8D EB 67
61A8- AD AC 6B 8D 02 03 AE AA
61B0- 6B 8E 00 03 AC AE 6B 8C
61B8- 01 03 20 D7 67 8D A0 6B
61C0- 20 FD 67 8E AA 6B 8C AB
61C8- 6B 8D AC 6B 20 11 F4 18
61D0- 98 65 26 85 26 A2 FC AA
61D8- 00 6A BD AA 6A 91 F9 B1
61E0- 26 9D AA 6A 8D 8D 6A 90
61E8- 03 0A 09 6A 91 26 08 18
61F0- A5 FA 69 04 85 FA A5 27
61F8- 69 04 85 27 28 EB 0D DA
6200- 8F 09 10 85 FA A5 26 85
6208- F9 C5 EB 0D 09 A5 FA C5
6210- EC 0D 03 4C A5 64 60 2C
6218- 26 03 10 35 AC 4E 6B AD
6220- 1E 03 D0 1C AD 3B 6B AE
6228- 22 6B CD 1C 03 06 B0
6230- 0B A9 00 F0 18 EC 1B 03
6238- F0 06 90 F5 A9 02 D0 0D
6240- CC 1D 03 F0 DF 90 04 A9
6248- 03 D0 02 A9 01 85 9F 10
6250- 18 20 AE EF C6 9F 0D 11
6258- 20 D0 6E EC 20 03 20 57
6260- 69 CE 20 03 20 57 69 30
6268- AE 20 2B 6B AD 22 6B 8D
6270- 00 03 AD 3B 6B 8D 01 03
6278- AD 4E 6B 8D 02 03 20 FD
6280- 67 20 1D 6B 20 11 F4 18
6288- 98 65 26 85 26 85 FB A5
6290- 27 85 FC A0 00 A2 03 B1
6298- FB F0 11 30 67 2C 26 03
62A0- 10 B2 20 CB 6B 8D A0 EE
62A8- 02 FC D0 09 A5 FC 69 04
62B0- 85 FC CA 10 E2 A9 00 8D
62B8- 21 03 20 85 6B 20 24 6B
62C0- 8E 22 6B 8C 3B 6B 8D 4E
62C8- 6B 20 11 F4 18 98 65 26
62D0- 85 26 A2 FC A0 00 6A 8D
62D8- 22 6A 91 ED 8D 84 6A 90
62E0- 03 0A 09 80 91 26 08 18
62E8- A5 EE 69 04 85 EE A5 27
62F0- 69 04 85 27 28 EB 0D DF
62F8- 3B E9 10 85 EE A5 26 85
6300- ED A9 00 F0 06 CE 02 63
6308- 4C FA 66 60 AE 1E 03 AC
6310- 1F 03 AD 22 03 8D 23 03
6318- A0 00 20 10 5C C9 A0 00
6320- 07 2C 26 03 F0 E5 D0 51
6328- 2C 10 C0 C9 D3 00 03 4C
6330- C1 64 C9 D2 D0 00 20 BC
6338- 6A 2C 50 C0 2C 57 C0 2C
6340- 54 C0 60 C9 95 D0 07 A2
6348- 07 A9 00 A8 F0 22 C9 82
6350- D0 0B A2 F9 A9 02 A0 00
6358- F0 16 C9 C1 D0 08 A2 00
6360- A9 03 A0 FC D0 0A C9 DA
6368- D0 0F A2 00 A9 01 A0 04
6370- 8D 23 03 8E 1E 03 8C 1F
6378- 03 AD 18 03 8D 00 03 AD
6380- 1C 03 8D 01 03 AD 1D 03
6388- 8D 02 03 20 FD 67 2C 26

```

```

6390- 03 10 A9 20 61 65 A0 26
6398- 03 D0 6F 60 AC 01 03 F0
63A0- 04 E0 15 80 F6 C9 BE 80
63A8- F2 20 1D 68 20 11 F4 18
63B0- 98 65 26 85 26 85 FB A2
63B8- 03 A0 00 A5 27 85 FC B1
63C0- FB D0 29 A5 FC 69 04 85
63C8- FC CA 10 F3 AD 18 03 8D
63D0- 8E 67 A0 1C 03 8D 90 67
63D8- AD 1D 03 8D 92 67 A9 00
63E0- 85 F0 A9 71 85 FE 38 6E
63E8- 26 03 D0 1E 10 10 A5 FC
63F0- 69 04 85 FC B1 FB 10 73
63F8- 20 0A 64 4C 6C 64 A5 FB
6400- 6A B1 26 90 01 4A C9 2A
6408- F0 61 A2 FC A0 00 A5 26
6410- 6A BD 18 02 91 EB B1 26
6418- 9D 18 02 8D 8B 6A 08 90
6420- 01 4A 91 26 A5 EC 69 04
6428- 85 EC A5 27 69 04 85 27
6430- 28 EB D0 DD AE 26 03 F0
6438- 17 48 A5 EC C8 38 E9 10
6440- 91 FD 8B A5 EB 91 FD 68
6448- E6 FD E6 F0 00 02 E6 FE
6450- 38 E9 10 85 EC A5 26 85
6458- EB AD 23 03 8D 22 03 20
6460- 24 68 8E 1B 03 8C 1C 03
6468- 8D 10 03 60 A2 01 85 EB
6470- 0D 0B 03 D0 07 CA 10 F6
6478- A2 03 D0 0E A2 01 85 EB
6480- DD 15 03 D0 20 CA 10 F6
6488- A2 0D A5 EB 6A AD 03 8D
6490- 03 03 48 B9 84 6B 90 02
6498- 4A 38 9D 03 03 6B 99 17
64A0- 03 CA 88 10 EA A9 30 8D
64A8- AE 6A A0 40 20 AA 6A CE
64B0- AE 6A D0 F6 A0 10 20 AA
64B8- 6A EE AE 6A 10 F6 CE FE
64C0- 6B A9 00 85 24 A9 14 20
64C8- 5B FB A9 AF A0 6B 20 3A
64D0- 0B A9 D9 A0 6B 20 3A DB
64D8- A9 6F 8D E4 6A A9 20 8D
64E0- E3 4A AD E2 64 F0 0D 20
64E8- ED FD EE E3 64 D0 F3 EE
64F0- E4 4A D0 EE AD 53 C0 A9
64F8- 3D 8D 0A 65 8D 13 65 A9
6500- 3F 8D 10 65 A0 9F A2 27
6508- 8D 00 3D 99 00 70 8D 0D
6510- 3F 9D 0D 3D 8B CA 10 F0
6518- 3B AD 0A 65 E9 04 8D 0A
6520- 65 8D 13 65 3B AD 10 65
6528- E9 04 8D 10 65 C0 FF D0
6530- 05 2C 10 C0 AD 00 C0 10
6538- FB C9 A0 D0 F4 A0 9F A9
6540- 3D 8D 4B 65 A2 27 8D 90
6548- 70 9D 0D 3D 8B CA 10 F6
6550- 3B AD 4B 65 E9 04 8D 0A
6558- 65 C0 FF D0 E7 AD 52 C0
6560- 60 20 1D 6B 20 11 F4 18
6568- 98 65 26 85 26 85 FB A5
6570- 27 85 FC A0 00 A2 03 B1
6578- FB D0 78 A5 FC 69 04 85
6580- FC CA 10 F3 AC 22 03 AD
6588- 23 03 D0 1A C0 01 D0 06
6590- A2 6C A9 6B 00 44 C0 03
6598- 02 06 A2 6A A9 6B 00 3A
65A0- A2 74 A9 6B 00 34 C9 01
65A8- 10 C0 00 00 06 A2 6B
65B0- A9 6B D0 26 C0 02 F0 E2
65B8- D0 1C C9 02 D0 10 C0 01
65C0- D0 06 A2 70 A9 6B 00 12
65C8- C0 03 F0 E2 D0 D2 C0 00
65D0- F0 F0 C0 02 F0 BA A2 78
65D8- A9 6B 8E E6 65 8D E7 65
65E0- A2 03 A5 EB 6A 8D E5 65
65E8- 90 02 4A 3B 90 17 03 CA
65F0- 10 F3 60 10 D0 A5 FC 69
65F8- 04 85 FC B1 FB 10 08 4C
6600- FA 66 20 CB 66 8D 03 6B
6608- 68 06 A5 26 8D 24 03 A5
6610- 27 8D 25 03 A5 EB 8D 27
6618- 03 A5 EC 8D 2B 03 20 84
6620- 65 20 0A 64 E2 26 03 20
6628- 7B 69 AE 22 6B AC 3B 68
6630- AD 4E 6B 06 E6 20 11 F4
6638- B1 26 F0 04 A9 D0 00 02
6640- A9 F0 8D 90 66 A9 07 8D
6648- A4 6B A9 00 8D 01 03 8D
6650- 00 03 A9 04 8D 02 03 AE
6658- A4 6B A0 00 20 FD 67 8E
6660- 01 03 20 11 F4 8B C0 26
6668- 90 1B AD 02 03 69 03 C9
6670- 8C 9D 05 46 E6 4C C1 64
6678- 8D 02 03 AD A4 6B 49 FE
6680- 8D A4 6B 00 D2 CB B1 26
6688- 10 06 29 0F D0 C9 F0 02
6690- F0 C5 20 6B 6A 3B A5 27
6698- E9 20 85 27 A2 FC 98 6A
66A0- 8D A4 6A 08 90 02 49 7F
66A8- 91 26 8A 48 98 48 65 E2
66B0- 29 2F 8D AE 6A A0 10 20
66B8- AA 6A 6B 6A 8A 18 A5
66C0- 27 69 04 85 27 28 EB 0D
66C8- D7 F0 8C A9 71 85 FC A9
66D0- 00 85 FB A0 00 B1 FB C5
66D8- 26 D0 07 C8 B1 FB C5 27
66E0- F0 16 A5 FB C5 FD D0 06
66E8- A5 FC C5 FE 8D 08 E6 FB
66F0- E6 FB D0 DF E6 FC D0 DB
66F8- 18 60 A9 10 8D AE 6A AE
6700- 1B 03 AC 1C 03 AD 10 03
6708- 20 11 F4 18 98 65 26 85
6710- 26 A0 00 A2 03 C5 ED D0
6718- 06 A5 27 C5 EE F0 0D 98
6720- 91 26 18 A5 27 69 04 85
6728- 27 CA 10 F3 A4 FD C0 02
6730- D0 06 A6 FE E0 71 F0 55
6738- C6 FD C6 FD 98 D0 02 C6
6740- FE A0 01 A2 00 B1 FD 09
6748- ED 00 00 01 E8 99 FB 00

```

```

6390- (8B5)
6398- (8B2)
63A0- (870)
63A8- (87A)
63B0- (8A4)
63B8- (8E9)
63C0- (8B3)
63C8- (8ED)
63D0- (821)
63D8- (862)
63E0- (8B0)
63E8- (8B2)
63F0- (83D)
63F8- (854)
6400- (8C5)
6408- (8EC)
6410- (823)
6418- (843)
6420- (80B)
6428- (824)
6430- (8B6)
6438- (81F)
6440- (8AE)
6448- (8CA)
6450- (8AE)
6458- (8EA)
6460- (849)
6468- (80E)
6470- (82E)
6478- (8B2)
6480- (817)
6488- (895)
6490- (89C)
6498- (809)
64A0- (8AF)
64A8- (80A)
64B0- (80B)
64B8- (896)
64C0- (8FE)
64C8- (877)
64D0- (8A1)
64D8- (8CF)
64E0- (871)
64E8- (8B4)
64F0- (829)
64F8- (8B0)
6500- (87D)
6508- (804)
6510- (8ED)
6518- (890)
6520- (87E)
6528- (8FA)
6530- (854)
6538- (820)
6540- (8A2)
6548- (8A4)
6550- (890)
6558- (852)
6560- (8E8)
6568- (8A3)
6570- (8EE)
6578- (8E2)
6580- (8FD)
6588- (8F5)
6590- (83B)
6598- (838)
65A0- (83B)
65A8- (81C)
65B0- (8E4)
65B8- (806)
65C0- (804)
65C8- (813)
65D0- (852)
65D8- (8C0)
65E0- (8B8)
65E8- (8A3)
65F0- (8AE)
65F8- (863)
6600- (8CA)
6608- (8B4)
6610- (86B)
6618- (84B)
6620- (820)
6628- (80A)
6630- (8AD)
6638- (8CB)
6640- (801)
6648- (864)
6650- (8BC)
6658- (85B)
6660- (8AB)
6668- (8B4)
6670- (860)
6678- (859)
6680- (81F)
6688- (8DB)
6690- (8AD)
6698- (8C7)
66A0- (8DF)
66A8- (822)
66B0- (80F)
66B8- (87F)
66C0- (8FB)
66C8- (8A3)
66D0- (851)
66D8- (891)
66E0- (856)
66E8- (8C4)
66F0- (803)
66F8- (826)
6700- (818)
6708- (8B3)
6710- (80F)
6718- (8CA)
6720- (8C5)
6728- (895)
6730- (8BA)
6738- (8BC)
6740- (86B)
6748- (8B4)

```

```

6750- 88 10 F2 E0 02 F0 D5 C8
6758- 6A A2 FC 8D 8B 6A 08 90
6760- 01 4A 91 FB 18 A5 FC 69
6768- 04 85 FC 28 EB D0 EC 38
6770- E9 10 85 FC A0 70 EE AE
6778- 6A 20 AA 6A 18 A2 03 98
6780- 91 FB A5 FC 69 04 85 FC
6788- CA 10 F4 30 9F A2 00 A0
6790- 00 A9 00 8D 10 03 8E 1B
6798- 03 8C 1C 03 20 11 F4 18
67A0- 98 65 26 85 26 85 EB 6A
67A8- A5 27 85 EC A0 00 A2 FC
67B0- B1 26 9D 18 02 8D 8B 6A
67B8- 08 01 4A 91 26 18 A5
67C0- 27 69 04 85 27 28 EB D0
67C8- E7 8E 26 03 AD 17 03 10
67D0- 03 20 6C 64 4C 84 64 20
67D8- 11 F4 18 98 65 26 85 26
67E0- A0 00 A5 27 48 18 69 24
67E8- 85 27 A9 03 51 26 AA 68
67F0- 85 27 8A 48 8D 16 6B BC
67F8- 1A 6B AA 68 60 18 8A 30
6800- 0A 6D 00 03 90 D0 EE 01
6808- 03 D0 08 60 00 03 B0 03
6810- CE 01 03 AA 18 98 6D 02
6818- 03 AC 01 03 60 85 45 86
6820- 44 84 47 60 A5 45 A6 46
6828- A4 47 60 A5 9F 29 03 8D
6830- BA 62 D0 17 AB A2 07 86
6838- FC D0 21 03 F0 43 AD 21
6840- 03 C9 01 D0 1A A2 98 A9
6848- 6B D0 56 C9 01 D0 16 A0
6850- 04 A2 00 86 FC D0 21 03
6858- F0 43 AD 21 03 F0 1C A2
6860- 94 A9 6B D0 3C C9 02 D0
6868- 1E A0 00 A2 F9 86 FC D0
6870- 21 03 F0 D0 AD 21 03 C9
6878- 01 F0 1C A2 90 A9 6B D0
6880- 20 A2 8B A9 6B D0 1A A0
6888- FC A2 00 86 FC D0 21 03
6890- F0 0B AD 21 03 D0 AE A2
6898- 9C A9 6B D0 04 A2 8C A9
68A0- 6B 8E AA 6B 8D AB 6B A2
68A8- 03 8D A9 6B 9D 1E 6B CA
68B0- 10 F7 A6 FC 60 AE 20 03
68B8- E0 15 F0 05 EE 20 03 D0
68C0- 03 20 57 69 AE 20 03 8D
68C8- 21 6B 9D 22 6B 37 6B
68D0- 9D 3B 6B 8D 4D 6B 9D 4E
68D8- 6B CA D0 EB 60 AE 20 03
68E0- A0 00 8D 4E 6B 48 8D 2E
68E8- 6B 48 8D 3B 6B 48 B9 4E
68F0- 6B 9D 4E 6B 89 22 6B 9D
68F8- 22 6B 89 3B 6B 9D 3B 6B
6900- 6B 99 3B 6B 6B 99 22 6B
6908- 6B 99 4E 6B CA 86 FB C8
6910- C4 F9 90 CE AD 4E 6B AE
6918- 22 6B AC 3B 6B 20 11 F4
6920- 18 98 65 26 85 ED A5 27
6928- 85 EE AD 4E 6B CD 4F 6B
6930- D0 1A AD 3B 6B CD 39 6B
6938- 9D E0 D0 08 AD 22 6B CD
6940- 23 6B 00 04 A9 D0 F0 C0
6948- A9 02 D0 08 9D 04 A9 01
6950- D0 02 A9 03 8D 21 03 6B
6958- 20 03 8D 3B 6B 8D 4E
6960- 6B 8D 22 69 AA 6B 20
6968- 11 F4 A2 03 1B A9 00 91
6970- 26 A5 27 69 04 85 27 CA
6978- 10 F3 60 A9 07 8D A4 6B
6980- A9 00 8D AE 6B 8D 01 03
6988- 8D 00 03 A9 04 8D 02 03
6990- AE A4 6B A0 00 20 FD 67
6998- 8E 00 03 20 11 F4 8B 84
69A0- E5 C0 26 90 16 AD 02 03
69A8- 69 03 C9 BC 8C 8C 8D 02
69B0- 03 AD A4 6B A9 FE 8D 0A
69B8- 6B D0 05 3B 98 65 26 85
69C0- 26 85 FB 27 85 FC A0
69C8- 02 A2 03 B1 FB 30 10 D0
69D0- 2A A5 FC 69 04 85 FC CA
69D8- 10 F1 AE 6B 10 10 A5
69E0- FC 69 04 85 FC B1 FB 30
69E8- F1 A2 8F D0 E2 A2 80 18
69F0- A5 27 69 20 85 27 BA 91
69F8- 26 90 95 18 A5 27 69 C0
6A00- 85 FC A5 E5 F0 12 C9 25
6A08- F0 31 B1 26 F0 DF AD AE
6A10- 6B A9 01 8D AE 6B 10 05
6A18- B1 26 D0 12 B1 FB F0 07
6A20- 20 5E 6A 29 70 D0 C6 AD
6A28- A4 6B 30 E2 10 BF B1 FB
6A30- D0 DC 20 5E 6A 29 70 D0
6A38- D5 F0 0F B1 26 D0 12 B1
6A40- FB F0 07 20 5E 6A 29 0F
6A48- D0 A3 AD A4 6B 30 9E 10
6A50- 8D B1 FB D0 89 20 5E 6A
6A58- 29 0F D0 82 F0 C9 3B A5
6A60- FC 69 04 85 FC B1 FB 60
6A68- A2 05 A9 BA FE 87 8D 00
6A70- B7 6B D0 0B A9 80 90 87
6A78- 6B CA D0 EE EE 8D 6A EE
6A80- 29 03 D0 0E EE 2A 03 D0
6A88- 03 EE 2B 03 A9 00 C9 11
6A90- D0 17 A9 00 8D 8D 6A EE
6A98- 05 6B A9 BA CD D5 6B D0
6AA0- 0B A9 8D 05 6B EE D0
6AA8- 6B 60 AD 30 C0 A2 00 D0
6AB0- 01 EB CA EA EA EA D0 FA
6AB8- 8D 00 EF 60 20 5B FC A9
6AC0- 6C 8D CB 6A A9 1A 8D CA
6AC8- 6A AD C9 6A F0 D0 20 E0
6AD0- FD EE CA 6A D0 F3 EE CB
6AD8- 6A D0 EE 2C 51 C0 2C 10
6AE0- C0 AD 00 C0 10 FB 2C 10
6AE8- C0 10 5B FC 60 00 00 00
6AF0- 10 10 15 00 11 01 BC 00
6AF8- F7 33 10 10 15 00 11 01
6B00- 8C 01 F7 33 10 00 28 08
6B08- 00 00 00 03 00 00 00 00

```

```

6750- (865)
6758- (8F3)
6760- (809)
6768- (8B9)
6770- (810)
6778- (8AB)
6780- (827)
6788- (8B3)
6790- (8AF)
6798- (84D)
67A0- (87C)
67A8- (815)
67B0- (84C)
67B8- (8D9)
67C0- (8FB)
67C8- (8E5)
67D0- (897)
67D8- (8B5)
67E0- (83F)
67E8- (8BD)
67F0- (81C)
67F8- (871)
6800- (816)
6808- (806)
6810- (8B9)
6818- (88B)
6820- (8E5)
6828- (81E)
6830- (89B)
6838- (82C)
6840- (892)
6848- (843)
6850- (833)
6858- (872)
6860- (8A1)
6868- (852)
6870- (899)
6878- (8CD)
6880- (8A2)
6888- (8CB)
6890- (8AB)
6898- (80D)
68A0- (8CB)
68A8- (85D)
68B0- (850)
68B8- (81D)
68C0- (82D)
68C8- (87F)
68D0- (886)
68D8- (877)
68E0- (8EF)
68E8- (872)
68F0- (8BE)
68F8- (86D)
6900- (81A)
6908- (8AB)
6910- (847)
6918- (873)
6920- (829)
6928- (80A)
6930- (8AB)
6938- (86F)
6940- (8B9)
6948- (84F)
6950- (879)
6958- (896)
6960- (835)
6968- (864)
6970- (8A1)
6978- (86F)
6980- (86E)
6
```

ALQUERQUE

Un damier et des pions, Il n'en faut pas plus à votre vic et ses 16 KO pour se transformer en adversaire impitoyable !

Joëlle HAAS



ET SI ON FAISAIT
UNE PARTIE DE DAMES?
ÇA SERA UN ÉCHEC



VIC 20

MIEUX VAUT
SE MARRER
DANS UN COIN
QUE DE
PLEURER
AILLEURS

```

10 GOSUB2010
20 POKE36879,26
30 E=4096+70 C0=37888-4096 G=4096 H=G+505
40 LV=3 LJ=3
50 DIMP(25),QA(50),QD(50),RA(30),RD(30),
  R(24),E(24)
60 FORI=0T04 P(I)=E+I#3:NEXT
70 FORI=5T09 P(I)=E+66+(I-5)*3:NEXT
80 FORI=10T14 P(I)=E+66*2+(I-10)*3:NEXT
90 FORI=15T19 P(I)=E+4*66+(I-15)*3:NEXT
100 FORI=20T24 P(I)=E+4*66+(I-20)*3:NEXT
110 FORK=1T08:READB(K),C(K),D(K),E(K)
115 D(K+12)=-D(K):E(K+12)=-E(K):NEXT
117 FORK=9T12:READD(K),E(K):D(K+12)=-
  -D(K):E(K+12)=-E(K):NEXT
120 DATA3,6,6,9,69,138,72,75,66,132,138,
  141,63,126,135,207,-3,-6,132,204
122 DATA-69,-138,129,201,-66,-132,126,
  198,-63,-126,60,195,0,192,0,189,
  0,123,0,57
130 GETA$:IFR#<"0" THEN130
140 PRINT"J":FORI=0T0505:POKE4096+T,
  65:NEXT
150 GOSUB2340
160 IFFF<1 THENGOSUB590
170 GOSUB130:GOSUB590:GOTO170
180 POKEP(24,0),160
190 REM#JOUEUR#
200 C=4:L=19:GOSUB2570
210 PRINT"A VOUS!":
220 GETA$:IFR#="" THEN220
230 PRINTA$:
240 GETB$:IFB#="" THEN240
250 PRINTB$:
260 GETC$:IFC#="" THEN260
270 PRINTC$:PRINT"0":
280 D=ASC(A$)-65:A=ASC(C$)-65
290 IFD<0ORD>24 THEN530
300 IFA<0ORR>24 THEN530
310 IFPEEK(P(D))<83ANDPEEK(P(D))>
  211 THEN530
320 IFPEEK(P(A))<32ANDPEEK(P(A))>
  160 THEN530
330 FORK=1T08:IFP(D)+B(K)>P(24)ORP(D)+
  B(K)<P(0) THEN350
340 IFP(A)=P(D)+B(K) THEN400
350 NEXTK
360 FORK=1T08
370 IFP(A)=P(D)+C(K) THENKJ=K:GOTO440
380 NEXTK
390 GOTO530
400 REM#AVANCE PION JOUEUR #
410 POKEP(D),PEEK(P(D)+1):GOSUB1750
420 IFPEEK(P(A)+1)=160 THENPOKEP(A),211:
  GOT0520
430 POKEP(A),83:POKEP(A)+C0,0:GOTO520
440 REM#PRISE PION VIC#
450 IFPEEK(P(D)+B(K))>99ANDPEEK(P(D)+
  B(K))<218 THEN530
460 POKEP(D)+B(K),PEEK(P(D)+B(K)+1)
470 POKEP(D),PEEK(P(D)+1)
480 IFPEEK(P(A)+1)=160 THENPOKEP(A),211:
  GOT0500
490 POKEP(A),83:POKEP(A)+C0,0
500 C=1:L=LJ:GOSUB2570:PRINT"0":IFLJ=
  14 THEN1810
510 LJ=LJ+1:GOSUB1800
520 GOTO570
530 C=4:L=19:GOSUB2570
540 PRINT"ERREUR!!"
550 FORI=1T0500:NEXT
560 C=4:L=19:GOSUB2570:PRINT"
  #####":GOTO170
570 C=4:L=19:GOSUB2570:PRINT"
  #####":GOTO170
580 RETURN
590 REM#STRATEGIE-VIC
600 RA=0:RB=0:DV=0:IV=0:AV=0:M=0:RD=0:
  
```

```

RA=0
610 FORI=0T024
620 IF(PEEK(P(I))OR128)<>218 THEN710
630 FORK=1T08
640 IFP(I)+B(K)>HORP(I)+B(K)<GTHEN700
650 IFP(I)+C(K)>HORP(I)+C(K)<GTHEN680
660 IF(PEEK(P(I)+B(K))OR128)<>211OR(PEEK
  (P(I)+C(K))OR128)<>160 THEN680
670 RA=RA+1:PD(RA)=P(I):PI(RA)=P(I)+B(K)
  :PA(RA)=P(I)+C(K):GOTO700
680 IF(PEEK(P(I)+B(K))OR128)<>160 THEN700
690 BB=BB+1:QD(BB)=P(I):QA(BB)=P(I)+B(K)
700 NEXTK
710 NEXTI
720 REM#STRAT.PRISE#
730 IFRAC<1 THEN960
740 FORX=1T09A
750 FORK=1T08
760 IFPD(X)+B(K)>HORPD(X)+B(K)<GTHEN800
770 IFPD(X)+C(K)>HORPD(X)+C(K)<GTHEN800
780 IF(PD(X)+B(K))=PI(X) THEN800
790 IF(PEEK(PD(X)+B(K))OR128)=218AND(
  PEEK(PD(X)+C(K))OR128)=211 THEN930
800 NEXTK
810 FORK=1T08
820 IFPI(X)+B(K)>HORPI(X)+B(K)<GTHEN850
830 IFPI(X)+C(K)>HORPI(X)+C(K)<GTHEN850
840 IF(PEEK(PI(X)+B(K))OR128)=218AND
  (PEEK(PI(X)+C(K))OR128)=211 THEN930
850 NEXTK
860 FORK=1T08
870 IFPA(X)+B(K)>HORPA(X)+B(K)<GTHEN910
880 IFPA(X)+C(K)>HORPA(X)+C(K)<GTHEN910
890 IF(PA(X)+B(K))=PI(X) THEN910
900 IF(PEEK(PA(X)+B(K))OR128)=211AND
  (PEEK(PA(X)+C(K))OR128)=160 THEN930
910 NEXTK
920 DV=PD(X):IV=PI(X):AV=PA(X):GOTO1630
930 NEXTX
940 X=INT(RND(1)*RA)+1
950 DV=PD(X):IV=PI(X):AV=PA(X):GOTO1630
960 REM#STRAT.AVANCE#
970 CC=0:V=0
980 IFBB<1 THEN1810
990 FORX=1T08B
1000 FORK=1T08
1010 IFQD(X)+B(K)>HORQD(X)+B(K)<GTHEN1040
1020 IFQD(X)+C(K)>HORQD(X)+C(K)<GTHEN1040
1030 IF(PEEK(QD(X)+B(K))OR128)=218AND
  (PEEK(QD(X)+C(K))OR128)=211 THEN1120
1040 NEXTK
1050 FORK=1T08
1060 IFQA(X)+B(K)>HORQA(X)+B(K)<GTHEN1100
1070 IFQA(X)+C(K)>HORQA(X)+C(K)<GTHEN1100
1080 IF(PEEK(QA(X)+B(K))OR128)=211AND
  (PEEK(QA(X)+C(K))OR128)=160 THEN1120
1090 IF(PEEK(QA(X)+B(K))OR128)=211ANDQA
  (X)=B(K)=QD(X) THEN1120
1100 NEXTK
1110 CC=CC+1:RD(C)=QD(X):RA(C)=QA(X)
1120 NEXTX
1130 IFCC<1 THEN1600
1140 FORX=1T0CC
1150 Z=RA(X)-RD(X)
1160 IFRD(X)-Z>HORRD(X)-Z<GTHEN1210
1170 IF(PEEK(RD(X)+Z)OR128)<>211 THEN1210
1180 FORL=1T0CC
1190 IFRD(L)=RD(X) THENY=Y+1:SD(Y)=RD(L)
  :SA(Y)=RA(L)
1200 NEXTL
1210 NEXTX
1220 IFY<1 THEN1300
1230 FORX=1T0Y
1240 M=SA(X)
1250 FORZ=1T0Y
1260 IFZ=X THEN1280
1270 IFSAZ)=M THENDV=SD(Z):AV=M:GOTO1700
1280 NEXTZ:NEXTX
  
```

```

1290 X=INT(RND(1)*Y)+1:DV=SD(X):AV=SA(X)
  :GOTO1700
1300 FORX=1T0CC
1310 FORK=1T08
1320 IFRD(X)+B(K)>HORRD(X)+B(K)<GTHEN1360
1330 IFRD(X)+C(K)>HORRD(X)+C(K)<GTHEN1360
1340 IF(PEEK(RD(X)+B(K))OR128)<>211OR(
  PEEK(RD(X)+C(K))OR128)<>160 THEN1360
1350 DV=RD(X):AV=RA(X):GOTO1700
1360 IFRD(X)+B(K)>HORRD(X)+B(K)<GTHEN1400
1370 IFRD(X)+C(K)>HORRD(X)+C(K)<GTHEN1400
1380 IF(PEEK(RD(X)+B(K))OR128)<>211OR(
  PEEK(RD(X)+C(K))OR128)<>218 THEN1400
1390 DV=RD(X):AV=RA(X):GOTO1700
1400 NEXTK
1410 NEXTX
1420 IFLV<14 THEN1580
1430 IFLJ>12 THENPRINT"MATCH NUL":END
1440 FORX=1T0CC:FORK=1T024
1450 IFRD(X)=P(A)+B(K) THEN1521
1500 IFRD(X)=P(A)+E(K) THEN1521
1505 NEXTK
1506 FORL=1T024
1510 IFRD(X)=P(A)+E(L) THENDV=RD(X)
  :AV=RA(X):GOTO1700
1520 NEXTL
1521 NEXTX
1530 FORX=1T0CC:FORK=1T024
1540 IFRD(X)=P(A)+E(K) THEN1560
1545 FORL=1T024
1550 IFRD(X)=P(A)+D(L) THENDV=RD(X)
  :AV=RA(X):GOTO1700
1555 NEXTL
1560 NEXTK
1570 NEXTX
1575 FORX=1T0CC:FORK=1T08
1576 IFRD(X)=P(A)+E(K) THENDV=RD(X)
  :AV=RA(X):GOTO1700
1577 NEXTK
1578 FORL=1T024:IFRA(X)=P(A)+D(L) THENDV=
  RD(X):AV=RA(X):GOTO1700
1579 NEXTL:NEXTX
1580 X=INT(RND(1)*CC)+1
1590 DV=RD(X):AV=RA(X):GOTO1700
1600 X=INT(RND(1)*BB)+1
1610 DV=QD(X):AV=QA(X):GOTO1700
1620 END
1630 REM#PRISE PION JOUEUR #
1640 POKEDV,PEEK(DV+1):POKEIV,PEEK(IV+1)
1650 IFPEEK(RV+1)=160 THENPOKEAV,218:
  GOT01670
1660 POKEAV,90:POKEAV+C0,0
1670 C=21:L=LJ:GOSUB2570:PRINT"0":
  ILV=LJ+1:GOSUB1800
1680 IFLV>14 THEN1890
1690 GOTO1740
1700 REM#AVANCE PION JOUEUR #
1710 POKEDV,PEEK(DV+1):GOSUB1750
1720 IFPEEK(RV+1)=160 THENPOKEAV,218:
  GOT01740
1730 POKEAV,90:POKEAV+C0,0
1740 RETURN
1750 REM#SON#
1760 POKE36878,15:POKE36876,220
1770 FORI=1T050:NEXTI
1780 POKE36878,0:POKE36876,0
1790 RETURN
1800 FORJ=1T03:GOSUB1750:NEXT:RETURN
1810 REM#JOUEUR GAGNANT#
1820 PRINT"J":POKE36879,8
1830 POKE36878,25
1840 FORU=128T0228STEP5:POKE36875,U
1850 PRINT"VOUS AVEZ GAGNE!!"
1860 FORW=1T0130:NEXTW
1870 NEXTU:POKE36878,0:POKE36875,0
1880 END
1890 REM#VIC GAGNANT#
1900 PRINT"J":POKE36879,8
  
```

```

1910 POKE36878,25
1920 FORU=228T0128STEP-5:POKE36875,U
1930 PRINT"VOUS AVEZ PERDU!!"
1940 FORV=1T0130:NEXTV
1950 NEXTU:POKE36878,0
2000 END
2010 PRINT"#####"
  PRINT"
  * ALQUERQUE *":PRINT"
  *":
2020 PRINT"#####"
2030 PRINT"
  * ALQUERQUE *":PRINT"
  *":
2040 FORI=1T01200:NEXT
2050 PRINT"0 *REGLE DU JEU*
2060 PRINT"0*VOUS ET LE VIC AVEZ *PRINT"
  CHACUN 12 PIONS.(LES *SONT A VOUS)
2070 PRINT"LES PIONS PEUVENT AVANCER DANS
  TOUTES LES DIRECTIONS D'UNE SEULE"
2080 PRINT"CASE A LA FOIS.
2090 PRINT"ILS NE PEUVENT OCCUPER
  DES CASES VIDES."
2100 PRINT"POUR PRENDRE UN PION ADVERSE
  IL FAUT SAUTER AU DESSUS DE LUI ET"
2110 PRINT"ARRIVER DANS UNE CASE VIDE
2120 PRINT" POUR GAGNER IL FAUT
  PRENDRE TOUS LES PIONS ADVERSES."
2125 PRINT"FRAPPER UNE TOUCHE"
2126 GETA$:IFR#="" THEN2126
2130 PRINT"0 EXEMPLES:"
2140 PRINTTAB(2)" A B C D E
2150 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2160 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2170 PRINTTAB(2)" I F G H I J
2180 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2190 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2200 PRINTTAB(2)" 0 K L M N O
2210 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2220 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2230 PRINTTAB(2)" I P Q R S T
2240 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2250 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2260 PRINTTAB(2)" 0 U V W X Y
2270 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2280 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2290 PRINT"0-E PERMET DE PRENDRE I":
  PRINT"0-K,DE PRENDRE L"
2300 PRINT"0-F,PERMET D'AVANCER
2310 PRINT"0-PRET?
2320 RETURN
2330 END
2340 PRINT"#####ALQUERQUE#####
2350 PRINT"
2360 PRINTTAB(2)" A B C D E
2370 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2380 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2390 PRINTTAB(2)" I F G H I J
2400 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2410 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2420 PRINTTAB(2)" 0 K L M N O
2430 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2440 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2450 PRINTTAB(2)" I P Q R S T
2460 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2470 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2480 PRINTTAB(2)" 0 U V W X Y
2490 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2500 PRINTTAB(2)" 0 0 0 0 0
2510 PRINTTAB(2)"
2520 PRINT"0*VOULEZ-VOUS COMMENCER?
2530 GETA$:IFR#="" THEN2530
2540 IFR#="0" THENFF=1:GOTO2560
2550 FF=0
2560 PRINT"#####":
  RETURN
2570 POKE781,L-1:POKE782,C-1:POKE783,0:
  SYS65520:RETURN
READY.
  
```



ON SE MARIE?
LES MECS SONT
TOUJOURS
PRESSES



```

Suite de la page 8
870 CM(2)=CM(2)+DM(2,MM)+DM(2,PM)
880 IFPOINT(CM(1),CM(2))=-1AND(CM(
  1)<>CL(1)ORCM(2)<>CL(2)) THENGOSUB7
  70
890 PRESET(X,Y):PSET(CM(1),CM(2)):
  X=CM(1):Y=CM(2)
900 IFQ(PM,NM)=CM(2)+CM(1)/100 THEN
  PM=PM+1:IFPM=5 THENPM=1
910 IFCL(1)=CM(1)ANDCL(2)=CM(2) THE
  N1110
920 GOTO530
930 S=STICK(0):IFS=0 THEN860
940 ONPMGOTO950,990,1030,1070
950 IF(S=1ANDNM=4)OR(S=5ANDNM=1) TH
  EN860
960 IFS=5 THENNM=NM-1:U=1:GOTO850
970 IFS=1 THENNM=NM+1:U=-1:GOTO840
980 GOTO860
990 IF(S=3ANDNM=4)OR(S=7ANDNM=1) TH
  EN860
1000 IFS=7 THENNM=NM-1:U=1:GOTO850
  
```

```

1010 IFS=3 THENNM=NM+1:U=-1:GOTO840
1020 GOTO860
1030 IF(S=1ANDNM=1)OR(S=5ANDNM=4)
  THEN860
1040 IFS=5 THENNM=NM+1:U=-1:GOTO840
1050 IFS=1 THENNM=NM-1:U=1:GOTO850
1060 GOTO860
1070 IF(S=3ANDNM=1)OR(S=7ANDNM=4)
  THEN860
1080 IFS=3 THENNM=NM-1:U=1:GOTO850
1090 IFS=7 THENNM=NM+1:U=-1:GOTO840
1100 GOTO860
1110 BEEP1000,10:FORA=1T0300:NEXTA
  :C=C-1:GOTO420
1120 PRESET(X,Y)
1130 CLS:LOCATE 7,1:PRINT"BONUS ";
  E#5:STC=STC+E#5:E=E+1
1140 FORA=16T056:BEEPA,1:BEEP72-A,
  1:NEXTA:FORA=1T0500:NEXTA
1150 CLS:GOTO420
1160 FORA=100T0120:BEEPA,2:NEXTA
1170 CLS:LOCATE 3,0:PRINT"VOTRE SC
  ORE ";STC+SC;
  
```

```

1180 LOCATE 3,1:PRINT"AU TABLEAU "
  ";NEXTA
1190 LOCATE 0,3:PRINT"VOULEZ VOUS
  REJOUER?";
1200 IFTKEY("0")=-1 THENCLS:GOSUB12
  30:GOTO410
1210 IFTKEY("N")=-1 THENCLS:END
1220 GOTO1200
1230 CLS:LOCATE 3,0:PRINT"1) POURS
  UITE"
1250 LOCATE 3,2:PRINT"3) HASARD"
1260 IFTKEY("1")=-1 THENJ=1:GOTO130
  0
1270 IFTKEY("2")=-1 THENJ=3:GOTO130
  0
1280 IFTKEY("3")=-1 THENJ=2:GOTO130
  0
1290 GOTO1260
1300 CLS:RETURN
1310 IFC=-1 THEN1160
1320 FORA=1T03:LOCATE 0,A:PRINT"
  
```

```

1330 FORA=8T016STEP2:LINE(46+A,A)-
  (80-A,A)
1340 LINE-(80-A,34-A):LINE-(46+A,3
  4-A)
1350 LINE-(46+A,A):NEXTA
1360 LINE(55,9)-(71,25)
1370 LINE(71,9)-(55,25)
1380 FORA=10T014STEP2
1390 PRESET(63,A):PRESET(63,34-A)
1400 PRESET(80-A,17):PRESET(46+A,1
  7):NEXTA
1410 LOCATE 15,1:PRINT"W"
1420 LOCATE 14,2:PRINT"CAR"
1430 LOCATE 15,3:PRINT"R";
1440 LOCATE 5,0:PRINT"SCORE ";STC
1450 IFC=0 THEN1470
1460 FORA=1T02*C-1STEP2:LOCATE A,1
  :PRINTCHR$(128);:NEXTA
1470 BEEP60,4:BEEP80,4:BEEP100,4
1480 PSET(CL(1),CL(2)):PSET(CM(1)
  ,CM(2))
1490 GOTO520
  
```

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

ZARBI GOLF

Jouer au golf sur un ordinateur est assez peu ordinaire. Mais si vous jouez au "Zarbi Golf" alors là, on ne répond plus de rien !!!

Gaël LOZAC'H



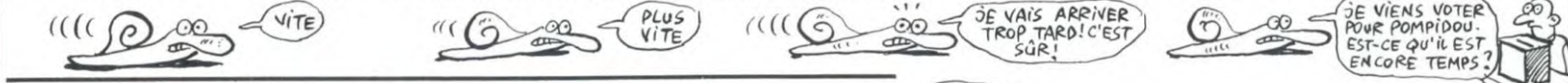
```
10 /=====
20 '== ZARBI-GOLF ==
30 /=====
125 ENT 1,100,2,2
130 ENV 2,10,5,3
140 ENT 2,100,-2,1
150 ENV 3,125,2,2
160 ENT 3,100,2,2
170 ENV 4,20,2,2
180 ENT 4,100,2,2
190 CLS: CLEAR
200 GOTO 2350
210 PRINT:PRINT:PRINT "voulez
vous les regles ? ( O / N )":
220 CALL @BB06
230 IF INKEY(34)=0 GOTO 2470
235 T=0: SCORE(1)=0: SCORE(2)=0
240 PRINT:PRINT:PRINT
250 INPUT " nombre de Joueurs ( 1
ou 2 )":NB
260 IF NB>2 OR NB<1 THEN PRINT CHR
(7):GOTO 250
270 CLS: SOUND 1,100,100,7,0,1
280 /=====
290 '== OBSTACLES ==
300 /=====
310 SYMBOL AFTER 227
320 SYMBOL 241,61,94,53,94,61,94,6
1,28
330 SYMBOL 242,8,24,60,94,61,94,61
,94
340 SYMBOL 252,201,42,44,126,153,2
8,42,73
350 SYMBOL 251,153,189,255,255,255
,231,247,255
360 SYMBOL 250,20,139,76,40,43,212
,56,24
370 SYMBOL 229,0,0,0,24,60,62,234,
255
380 SYMBOL 230,0,0,0,8,28,126,91,2
53
390 SYMBOL 231,129,129,195,195,231
,231,247,255
400 SYMBOL 232,0,57,255,255,255,23
1,63,255
410 SYMBOL 233,60,60,0,60,60,0,60,
126
420 SYMBOL 235,62,28,28,28,28,28,2
8,60
430 SYMBOL 234,28,28,28,28,28,44,9
0,253
440 SYMBOL 236,20,126,251,221,93,2
51,255,255
450 SYMBOL 237,31,107,197,155,163,
213,75,63
460 SYMBOL 238,255,255,143,255,255
,240,255,255
470 SYMBOL 239,252,246,251,251,239
,223,254,252
480 SYMBOL 248,56,56,56,16,108,124
,124,124
490 SYMBOL 244,56,56,56,40,56,56,5
6,56
500 SYMBOL 245,16,56,84,84,84,84,8
4,120
510 /=====
520 '== initialisation ==
530 '== du Parcours ==
540 /=====
550 WINDOW #1,32,40,2,15
560 WINDOW #2,1,9,2,15
570 WINDOW #4,1,40,15,25
580 WINDOW #3,14,30,1,6
590 T=1: IF T=1 THEN 700
600 PEN 2: LOCATE 1,1: PRINT "Joueur
2"
610 LOCATE 31,1: PRINT "Joueur 1"
620 /=====
630 '== Affichage des coups ==
```

```
640 /=====
650 IF GAGNE(1)=1 THEN PRINT #1,T-
1:CHR(243):ESSAIS(1) ELSE PRINT #
1,T-1:CHR(243)+CHR(32)+CHR(204)
660 IF NB=1 GOTO 690
670 IF GAGNE(2)=1 THEN PRINT #2,T-
1:CHR(243):ESSAIS(2) ELSE PRINT #
2,T-1:CHR(243)+CHR(32)+CHR(204)
680 REM
690 IF T>9 THEN 1720
700 FOR JOUEUR 1 TO NB
710 ESSAIS(JOUEUR)=GAGNE(JOUEUR)
=0: MALUS=0: BONUS=0: GRING=0
720 S=1: D=2: F=2: X=0
730 CLS #4
740 Y=19
750 M=INT(RND*28)+10
760 N=INT(RND*25)+10
770 IF N=M THEN 760
780 O=INT(RND*24)+10
790 IF O=N THEN 780
800 IF O=M THEN 780
810 Q=INT(RND*15)+10
820 IF Q=M THEN 810
830 IF (T=4 OR T=6) AND N+4>39 THE
N M=35
840 IF (T=4 OR T=6) AND O+4>39 THE
N M=35
850 IF (T=4 OR T=6) AND (M)=N OR
M=O) AND (M+N+4 OR M+O+4) THEN
760
860 ON T GOSUB 1590,1600,1610,1620
,1630,1640,1650,1660,1670
870 IF T>1 THEN PRINT #3,"PARCOURS
"J" avec des "PRINT #3,A@
890 INK 0,1: INK 1,10: PEN 1: PAPER 0
900 INK 2,26
910 LOCATE 5,22: PRINT "JOUEUR": JOU
EUR
920 LOCATE 1,20
930 /=====
940 '== JEU ==
950 /=====
960 FOR TERRAIN=1 TO 40
970 PRINT CHR(143): NEXT
980 FOR I=0 TO 800: NEXT
990 FOR I=0 TO D STEP S
1000 CLS #3
1010 LOCATE 17,2: PRINT " "
1020 IF I<=1 GOTO 1500
1030 IF GRING=1 THEN Y=10: LOCATE I
-1,Y: PRINT " " : LOCATE I+1,Y: PRINT
" " : GOTO 1220
1040 IF Y<19 THEN LOCATE I-1,Y+1: P
RINT " "
1050 LOCATE I-1,Y-1: PRINT " "
1060 LOCATE I-X,19: PRINT " "
1070 LOCATE M+1,19
1080 PRINT CHR(211)
1090 LOCATE M,20: PRINT " "
1100 LOCATE M+1,18
1110 PRINT CHR(211)
1120 LOCATE M+1,17
1130 PRINT CHR(246)
1140 IF T>6 THEN GOSUB 2020: GOTO 1
220
1150 LOCATE N,P
1160 PEN 3: PRINT B@
1170 LOCATE O,P
1180 PEN 3: PRINT B@
1190 IF T=4 OR T=6 GOTO 1220
1200 LOCATE Q,P
1210 PEN 3: PRINT B@
1220 LOCATE I,Y: PEN 2
1230 PRINT CHR(181): IF GRING=1 TH
EN SOUND 1,45-I,1: GOTO 1280
1240 SOUND 1,20+Y,1
1250 IF I<=INT(D/2) THEN Y=Y-1 ELSE
```

```
E Y=Y+1
1260 IF Y<2 THEN Y=2
1270 IF Y=19 THEN Y=19
1280 NEXT I: F=0
1290 /=====
1300 '== Position de la balle ==
1310 '== apres le jet ? ==
1320 /=====
1330 IF D>M THEN X=-1: S=-1: GOTO 13
50
1340 X=1: S=1
1350 IF D=M THEN 1540
1360 IF GRING=1 GOTO 1430
1370 IF (T=4 OR T=6) AND D>N AND
D<=N+3 THEN 1550
1380 IF (T=4 OR T=6) AND D>=U AND
D<=O+3 THEN 1550
1390 IF T=1 AND D=N THEN 1550
1400 IF T=1 AND D=O THEN 1550
1410 IF T=1 AND T<4 AND T<6 AND
D=Q THEN 1550
1420 IF D>M-3 AND D<M+3 THEN GOSUB
2200
1430 A=0
1440 /=====
1450 '== JET ==
1460 /=====
1470 IF INKEY(45)>0 THEN 1470
1480 IF INKEY(45)=0 THEN 1490 ELSE
1500
1490 D=O+X: FOR I=0 TO 20: NEXT: GOSU
B 1950: GOTO 1480
1500 IF D>39 OR I<=1 THEN LOCATE 2
,20: PRINT "TROP FORT!": SOUND 3,200
,200,6,1,1,1: GOSUB 1850: MALUS=10: B
ONUS=0: GOTO 2300
1510 ESSAIS(JOUEUR)=ESSAIS(JOUEUR)
+1
1520 GOTO 990
1530 /=====
1540 GRING=0: GAGNE(JOUEUR)=1: LOCAT
E 2,20: PRINT "GAGNE!!": SOUND 4,10,
60,5,1,1: GOSUB 1850: GOTO 2300
1550 MALUS=ABS(M-D): BONUS=0: PRINT
"PERDU!": GOSUB 1870: GOTO 2300
1560 /=====
1570 '== PARCOURS 1 à 9 ==
1580 /=====
1590 INK 3,6: P=19: B@=" " : BONUS=1:
RETURN
1600 INK 3,25: P=19: B@=CHR(229): B0
NUS=2: A@="TAS DE SABLE": RETURN
1610 INK 3,18: P=20: B@=CHR(231): B0
NUS=4: A@="TROUS": RETURN
1620 INK 3,11: P=20: B@=CHR(232)+CH
R(232)+CHR(232)+CHR(232): BONUS=
12: A@="PLANS D'EAU": RETURN
1630 INK 3,6: P=19: B@=CHR(233): BON
US=6: A@="MURETS": RETURN
1640 INK 3,15: P=19: B@=CHR(237)+CH
R(238)+CHR(238)+CHR(239): BONUS=
11: A@="TRONCS D'ARBRE": RETURN
1650 P=19: INK 3,19: B@=CHR(234): C@
=CHR(235): D@=CHR(236): BONUS=8: A@
="CHENES": RETURN
1660 P=19: INK 3,22: B@=CHR(234): C@
=CHR(241): D@=CHR(242): BONUS=8: A@
="SAPINS": RETURN
1670 P=19: INK 3,10: B@=CHR(248): C@
=CHR(244): D@=CHR(245): BONUS=8: A@
="LAMPADERES": RETURN
1680 /=====
1690 '== FIN ==
1700 '== score final ==
1710 /=====
1720 LOCATE 13,1: PEN 2: PRINT "SCOR
E FINAL": FOR JOUEUR=1 TO NB: LOCATE
9,2+JOUEUR: PRINT "Joueur": JOUEUR;
```

```
SCORE(JOUEUR), "points": NEXT JOUEUR
1730 FOR S=1 TO NB
1740 IF SCORE(S)>RECORD THEN RECOR
D=SCORE(S)
1750 NEXT S: CLS #4
1760 PEN 3: PRINT #4," RECOR
D...": RECORD
1770 PEN 2
1780 PRINT: LOCATE 11,10: PRINT " vo
us rejouer ??": LOCATE 13,12: PRINT
" ( O / N ) "
1790 T@=INKEY$: IF T@="O" OR T@="o"
GOTO 235
1800 IF T@="N" OR T@="n" THEN CLS:
END
1810 GOTO 1790
1820 /=====
1830 '== OBSTACLE HEURTE ==
1840 /=====
1850 LOCATE M,Y: PRINT " " : LOCATE M
,Y+1: PRINT CHR(181)
1860 FOR I=0 TO 1000: NEXT: RETURN
1870 IF T=4 THEN LOCATE D,19: PEN 3
: PRINT CHR(250): SOUND 2,25,50,5,0
,1,25: GOTO 1910
1880 IF T=3 THEN LOCATE D,19: PRINT
" " : LOCATE D,20: PEN 3: PRINT CHR
(251): ENT 1,100,2,2: SOUND 1,100,10
0,7,0,1: GOTO 1910
1890 LOCATE D,19: PEN 3: PRINT CHR(
252)
1900 SOUND 4,284,30,5,1,1,20
1910 FOR I=0 TO 1000: NEXT: RETURN
1920 /=====
1930 '== affichage du JET ==
1940 /=====
1950 A=A+1
1960 IF GRING=1 THEN J@=" dm " : (ELS
E J@=" metres "
1970 PEN 2: LOCATE 5,25: PRINT "JET
de...": J@=J@: J@=J@
1980 RETURN
1990 /=====
2000 '== PARCOURS 7,8,9 ==
2010 /=====
2020 PEN 3: LOCATE N,19: PRINT B@
2030 LOCATE N,18: PRINT C@
2040 IF T=9 THEN PEN 2
2050 LOCATE N,17: PRINT D@
2110 PEN 3
2120 LOCATE Q,19: PRINT B@
2130 LOCATE Q,18: PRINT C@
2140 IF T=9 THEN PEN 2
2150 LOCATE Q,17: PRINT D@
2160 RETURN
2170 /=====
2180 '== GREEN ==
2190 /=====
2200 CLS #4: LOCATE 5,22: PRINT "Jou
eur": JOUEUR, "vous etes sur le GREE
N!"
2210 GRING=1: PEN 1: FOR J=19 TO 20:
FOR TERRAIN=1 TO 40: LOCATE TERRAIN
,J: PRINT CHR(143): NEXT: NEXT
2220 IF D>M THEN M=INT(RND*5)+7: F=
38: D=39: PEN 2: LOCATE M-1,18: PRINT
CHR(138): LOCATE M-1,17: PRINT CHR
(138): LOCATE M-1,16: PRINT CHR(138
): PEN 3: LOCATE M-1,15: PRINT CHR(2
47)
2230 IF D<M THEN M=INT(RND*5)+32: F
=2: D=3: PEN 2: LOCATE M+1,18: PRINT
CHR(133): LOCATE M+1,17: PRINT CHR
(133): LOCATE M+1,16: PRINT CHR(133)
```

```
: PEN 3: LOCATE M+1,15: PRINT CHR(24
6)
2240 LOCATE M,19: PRINT " "
2250 PEN 2
2260 IF D<M THEN LOCATE 1,18: ELSE
LOCATE 39,18
2270 PRINT CHR(181)
2280 RETURN
2290 /===== SCORE =====
2300 SCORE(JOUEUR)=SCORE(JOUEUR)+M
ALUS+BONUS+10-ESSAIS(JOUEUR)
2310 NEXT JOUEUR: GOTO 590
2320 /=====
2330 '== PRESENTATION ==
2340 /=====
2350 CLS: BORDER 11: INK 2,6: PEN 2: L
OCATE 14,5: PRINT "Gaël LOZAC'H": LO
CATE 16,0: PRINT "Presente": PRINT: P
RINT: INK 1,21: PEN 1: PRINT "
Z A R B I - G O L F " : PEN 2
2360 FOR MUS=1 TO 33
2370 READ MUSIQUE
2380 DATA 100,85,80,70,70,70,75,70
,75,70,70
2390 DATA 100,80,75,65,65,65,70,65
,70,65,65
2400 DATA 97,68,63,53,53,53,68,80,
75,68,68
2410 SOUND 1, MUSIQUE, 14,5
2420 NEXT
2430 GOTO 210
2440 /=====
2450 '== INSTRUCTIONS ==
2460 /=====
2470 CLS: PEN 2: LOCATE 13,2: PRINT "
voici les regles...":
2480 PEN 1: PRINT: PRINT: PRINT " VO
US ETES SUR LA PELOUSE D'UN GOLF
DE 9 TROUS, MAIS UN GOLF TRES BI
ZARRE !. EN EFFET VOTRE PARCOURS
EST PARSEME D'EMBUCHES !"
2490 PRINT: PRINT: PRINT " A CHAQUE
TROU VOUS DEVREZ EVITER LES OBST
ACLES INSOLITES PLACES SUR VOTRE
CHEMIN ! SINON !..."
2500 PEN 2: PRINT: PRINT " tap
ez une touche"
2510 CALL @BB06
2520 CLS: PEN 2: PRINT: PRINT " LE
BUT DU JEU EST DE METTRE SA BALLE
DANS LE TROU INDIQUE PAR UN DRAPE
U, ET CELA EN UN MINIMUM DE COUPS
!"
2530 PRINT: PRINT "VOTRE BALLE EST
A GAUCHE AU DEPART."
2540 PRINT: PRINT "POUR LANCER CELL
E-CI VERS SON BUT, IL VOUS SUFFI
T D'APPUYER"
2550 PEN 1: PRINT " SUR LA TOUCHE E
J"
2560 PEN 2: PRINT: PRINT " LA DUREE
DE L'APPUI SUR CETTE TOUCHE, DETER
MINE LA LONGUEUR A LAQUELLE VOUS
LANCER VOTRE BALLE"
2570 PRINT " POUR VOUS AIDER, VOTR
E JET EST AFFICHE, A VOUS DONC DE
BIEN DOSER VOTRE EFFORT! ( le Prin
cipe est le meme lorsque vous etes
sur le GREEN."
2580 PRINT "AVANT DE JOUER, SACHEZ
QUE " : PEN 1: PRINT: PRINT "LA LONGU
EUR TOTALE DU TERRAIN EST DE 39m "
: PRINT "ET CELLE DU GRING 3,9m"
2590 PEN 2: PRINT " tapez une tou
che"
2600 CALL @BB06
2610 CLS: GOTO 240
```



LUNAR II

FX 702P

Une fois encore, les dangers que devra affronter votre jeep lunaire, réclameront de votre part énormément d'habileté, ce qui n'est sans doute pas pour vous déplaire.

Christophe LEFRIEC

Mode d'emploi :
 Avant de taper le programme, faire 10 IMP DS et répondre par "".
 Cela permet d'obtenir la représentation de la voiture en l'air. Le programme demande un DEFM 2.
Scénario : après atterrissage du LEM en douceur, vous allez devoir découvrir, au volant de votre jeep, les environs du site. Vous devrez faire attention :
 aux cratères : > < < <
 aux mines : ↑
 aux rochers : O
 Sautez les obstacles en appuyant sur "N". Les rochers sont désintégrables grâce aux boucliers (leur nombre est affiché), par appui sur "SPC". Vous pouvez accélérer ou ralentir avec les touches " " et "Z" (le temps de réponse est parfois long). A chaque fin de mission, vous retrouvez votre base # B# et en vous arrimant devant celle-ci jusqu'au point de départ, vous récupérez 5 boucliers. La longueur et la difficulté des missions, pour l'accès au grade supérieur sont proportionnelles à la connaissance des lieux. Vous disposez de 2 véhicules au départ et en gagnez 1 à chaque montée en grade.
 Faire SAC avant le premier lancement.

```
P0: 1413 STEPS
1 GOTO 18: #####
#####
2 #####C-LEFRIEC###
3 #####HEBDOGICIEL###
4 #####10/3/85#####
5 #####
18 GSB 200
20 PRT : INP "DIFFI
CULTE (1-5):",L
22 IF L>5 THEN 20
24 Q=10+INT ((L-1)
*2):R=INT (1/L)
*5:P=1/L
26 PRT "RECORD A B
ATTRE":####;SX
;
28 M=3:S=0:A$="**"
29 PRT : PRT "####
((PRET))####";
30 IF KEY="" THEN
30
32 Y$=A$:J=0:B=1:Q
=0:F$="":PRT
33 $=""
----+A2$+A5$
34 FOR I=1 TO 13
36 $=MID(2,28-I):P
RT CSR 0:MID(1,
14):/ "###;R:C
SR B:Y$:
IF F$=""#PRT C
SR B+3:F$:GSB
120
40 J=J-1:S=S+INT (
(B/5)+3
42 T$=KEY:IF T$=""
:GOTO 48
44 IF T$="." :IF B<
10:B=B+1:GOTO 5
5
46 IF T$="2":IF B)
1:B=0-1:GOTO 55
48 IF J=0 THEN 58
50 IF T$="M":Y$=D$
:J=3:GOTO 57
52 IF T$=" " THEN
56
54 IF R=1:F$="":P
RT CSR B+3:F$:
R=R-1
55 IF J=0 THEN 58
56 Y$=A$
57 F$=MID(B+2,2):I
F T$="--" THEN
82
58 NEXT I
60 IF O=10 THEN 70
62 O=0:T$=MID(B+4,
1):O=Q+1/INT L:
L=L+P
64 IF T$="M":R=R+5
:S=S+INT (RAN#
50)
65 IF Q/2>INT (Q/2
) THEN 68
66 PRT :WAIT 30:PR
T "GRADE SUPERI
EUR":P=P-1:M=M
+1
68 GOTO 32
70 FOR I=0 TO 1
72 N=INT (FRAC (AC
INT Q)/10+(1-0
))/10:O=O+1
74 IF O=11:$=$+""--
--B@":GOTO 78
76 $=$+A$(N)
78 NEXT I
80 R=R+.5:S=S+5:G0
TO 34
82 IF T$=" " THEN
58
84 IF T$=" " THEN
58
86 IF T$=" " THEN
58
88 IF T$=" " THEN
58
90 IF T$=" " :T$="
++"
92 PRT CSR 0:MID(2
,14):
94 Y$=A$:M=M-1
96 FOR I=0 TO 10
98 PRT CSR B:T$:CS
R B:Y$:
100 NEXT I:PRT
102 WAIT 30:PRT "SC
ORE":S
104 IF M=1:GOTO 29
106 IF S=MX:SAC :ST
AT S
108 PRT "RECORD " :
SX
110 PRT "UNE AUTRE
SORTIE":
112 IF KEY="" THEN
112
114 IF KEY="O" THEN
20
116 PRT :PRT "AU RE
VOIR":
118 END
120 T$=MID(B+4,1):F
$=""
122 IF T$=" " :RET
124 IF T$="O":RET
126 $=MID(1,B+3)+"-
"+MID(B+5,24-B-
1)
128 FOR N=0 TO 5
130 PRT CSR B:A$: "-
":T$:CSR B:A$:
132 NEXT N:F$="":RE
T
200 $="ARN-UILI(##
###"
205 FOR I=1 TO 16 S
TEP 2
210 A$=MID(I,1)
215 B$=MID(I+1,1)
217 FOR C=0 TO 8-I/
2
220 PRT CSR C:" " :A
M = 3
$ :CSR 16-C:B$:
N = 28
;
222 NEXT C
225 NEXT I
230 FOR A=0 TO 10
235 PRT CSR 1:"###(
LUNAR-II)###":
240 PRT CSR 1:"###(
LUNAR-II)###": V = 13
245 NEXT A W$ =#
350 RET X = 3
A2$="--< <
*** VAR LIST Z = 0
A0$="--< <
A1$="--< <
A3$="--< <
A4$="--< <
A5$="--< <
A6$="--< <
A7$="--< <
A8$="--< <
A9$="--< <
B0 = 3256239236
B1 = 3234693036
B2 = 5673293616
B3 = 3437204671
B4 = 6701582931
B5 = 9372638392
B6 = 3702678459
B7 = 385791495
B8 = 6769582036
B9 = 7549007657
VAR: 46 PRG:
1520
A$ = $
B$ =
C = 0
D$ = ""
E = 6
F = 0
G = 0
H = 130
I = 0
J = 0
K = 0
L = 0
M = 3
N = 28
O = 6
P = 6
Q = 0
R = 13
S = 5
T = 13
U = 6
V = 13
```


SATURNE 3

EXELVISION-EXL 100

Un champ de météorites avec vous au milieu. Je vous prévient, ça va faire mal !

JL. GRISON



LA PROCHAINE FOIS DE CULTIVER DU BLE C'EST MOINS CREVANT

CHAMP DE METEORITES

IL N'YA QU'UN SEUL COIN DE LA PAGE 25 AU MOND QU'ON SELE OISE

suite du N° 80

```

62 FOR I=17 TO 24
63 CALL COLOR("1CB")
64 LOCATE (16,1):PRINT CHR$(23):NEXT
65 LOCATE (21,11):PRINT CHR$(21):LOCATE (20,12):PRINT CHR$(21)
66 LOCATE (19,13):PRINT CHR$(21):LOCATE (18,14):PRINT CHR$(21)
67 LOCATE (17,15):PRINT CHR$(21):LOCATE (16,16):PRINT CHR$(21)
68 LOCATE (21,30):PRINT CHR$(22):LOCATE (20,29):PRINT CHR$(22)
69 LOCATE (19,28):PRINT CHR$(22):LOCATE (18,27):PRINT CHR$(22)
70 LOCATE (17,26):PRINT CHR$(22):LOCATE (16,25):PRINT CHR$(22)
71 FOR I=12 TO 29:LOCATE (21,I):PRINT CHR$(23):NEXT
72 FOR I=13 TO 28:LOCATE (20,I):PRINT CHR$(23):NEXT
73 FOR I=14 TO 27:LOCATE (19,I):PRINT CHR$(23):NEXT
74 FOR I=25 TO 16:LOCATE (19,I):PRINT CHR$(23):NEXT
75 LOCATE (18,26):PRINT CHR$(25):LOCATE (18,15):PRINT CHR$(25)
76 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (18,17):PRINT CHR$(24):LOCATE (18,19)
77 PRINT CHR$(24):LOCATE (18,22):PRINT CHR$(24):LOCATE (18,24):
  PRINT CHR$(24)
78 LOCATE (17,17):PRINT "SATURNE3"
79 DATA 2,6,3,11,2,18,3,24,2,29,2,35,20,19,9,19,32,20,38
80 DATA 4,15,4,21,18,5,17,12,17,29,18,35
81 DATA 6,13,5,18,6,22,5,25,4,28,5,29,16,9,15,14,15,17,15,27,16,31
82 DATA 6,16,6,19,6,21,6,25,6,27,6,28,7,15,7,18,7,23
83 DATA 14,14,14,16,14,19,14,20,14,22,15,17,15,19,15,22,15,25,14,25
84 DATA 7,20,7,22,7,24,7,26,9,17,8,18,8,19,8,21,9,22,8,23,9,24,8,25
85 DATA 13,17,14,18,13,19,13,21,13,22,14,23,13,24,14,24,14,27
86 FOR I=1 TO 6:READ X,Y:CALL COLOR("1YB"):CALL AFF2(X,Y):NEXT
87 FOR I=1 TO 4:READ X,Y:CALL COLOR("1GB"):CALL AFF2(X,Y):NEXT
88 FOR I=1 TO 2:READ X,Y:CALL COLOR("1YB"):CALL AFF1(X,Y):NEXT
89 FOR I=1 TO 4:READ X,Y:CALL COLOR("1GB"):CALL AFF1(X,Y):NEXT
90 FOR I=1 TO 6:READ X,Y:CALL COLOR("1YB"):LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(3):NEXT
91 FOR I=1 TO 5:READ X,Y:CALL COLOR("1GB"):LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(3):NEXT
92 FOR I=1 TO 9:READ X,Y:CALL COLOR("1YB"):LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(2):NEXT
93 FOR I=1 TO 10:READ X,Y:CALL COLOR("1GB"):LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(2):NEXT
94 FOR I=1 TO 12:READ X,Y:CALL COLOR("1YB"):LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(1):NEXT
95 FOR I=1 TO 9:READ X,Y:CALL COLOR("1GB"):LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(1):NEXT
96 !
97 N=.7-F0/10:TEM=0:SA=0
98 RANDOMIZE
99 X=INTRND(2)+9
100 RANDOMIZE
101 Y=INTRND(4)+18:Y1=Y:Y2=Y:Y3=Y:Y4=Y:Y5=Y
102 !
103 CALL COLOR("0YB"):LOCATE (19,18):PRINT CA
104 CALL COLOR("1RB"):CALL SPEECH("R","R91$")
105 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(1):PAUSE N
106 IF SA=1 THEN 110
107 CALL KEY1(A,B)
108 IF A=131 THEN Y=Y-3:Y2=Y
109 IF A=129 THEN Y=Y+3:Y2=Y
110 !
111 LOCATE (X,Y1):PRINT " "
112 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(2):PAUSE N
113 IF SA=1 THEN 117
114 CALL KEY1(A,B)
115 IF A=131 THEN Y=Y-3:Y3=Y
116 IF A=129 THEN Y=Y+3:Y3=Y
117 !
118 LOCATE (X,Y2):PRINT " "
119 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(3):PAUSE N
120 IF SA=1 THEN 124
121 CALL KEY1(A,B)
122 IF A=131 THEN Y=Y-3:Y4=Y
123 IF A=129 THEN Y=Y+3:Y4=Y
124 !
125 LOCATE (X,Y3):PRINT " "
126 CALL AFF1(X,Y):PAUSE N-.3
127 IF SA=1 THEN 131
128 CALL KEY1(A,B)

```

```

129 IF A=131 THEN Y=Y-3:Y5=Y
130 IF A=129 THEN Y=Y+3:Y5=Y
131 IF Y-3=7 AND Y+3=33 THEN 141
132 CALL EFF(X,Y4)
133 CALL EFF(X,Y5)
134 CALL AFF2(X,Y)
135 PAUSE N
136 CALL EFF(X,Y)
137 TEM=TEM+1:IF TEM>20 THEN 148
138 CA=CA-50:IF CA<0 THEN SA=1:CA=0
139 GOTO 98
140 !
141 CALL SPEECH("A","&B1$"):CALL SPEECH("L","
  XEX$")
142 CLS "RRR":PAUSE .1:CLS "RYR":PAUSE .1:CLS
  "RrR":PAUSE .1:CLS "RMM"
143 PAUSE .1:CLS "RBB"
144 IF TEM<17 THEN 146 ELSE RANDOMIZE
145 Z=RDND:IF Z>.7 THEN 152
146 CALL COLOR("0CB"):LOCATE (12,15):GOTO 190
147 !
148 CALL SPEECH("A"):PAUSE 4:CLS "CBB":CALL
  LOCATE("0CB")
149 LOCATE (12,15):PRINT "BRAVO !"
150 LOCATE (14,8):PRINT "MAINTENANT A VOUS
  POUR L'ATTERRISSAGE."
151 GOTO 155
152 CALL SPEECH("A"):CALL COLOR("0CB"):
  LOCATE (12,8)
153 PRINT "VOUS AVEZ DE LA CHANCE,LES DEGATS
  SONT BENINS ET VOUS POURREZ;"
154 PRINT "ATTERIR."
155 PAUSE 5
156 !
157 CLS "CBB":CALL COLOR("0WB")
158 FOR I=1 TO 40
159 LOCATE (21,I):PRINT CHR$(29):NEXT
160 FOR I=18 TO 20
161 LOCATE (21,I):PRINT CHR$(12):NEXT
162 LOCATE (17,1):PRINT "VZ EC":LOCATE
  (17,36):PRINT "CA"
163 !
164 X=2:V=0:H=0:N=.4-F0/10:RANDOMIZE
165 L=RDND:IF L>.5 THEN 166 ELSE 167
166 RANDOMIZE:Y=INTRND(10):GOTO 168
167 RANDOMIZE:Y=INTRND(10)+20
168 X1=X:Y1=Y
169 V=V+1:X=X+V:Y=Y+H:V1=V:SA=0
170 IF X<2 THEN X=2
171 IF X>19 AND Y=19 AND V<3 THEN 198
172 IF X>19 AND Y=19 AND V>3 THEN 189
173 IF X>19 AND Y<19 THEN 189
174 CALL EFF(X1,Y1):CALL AFF3(X,Y,B):PAUSE N
175 IF SA=1 THEN 187
176 CALL KEY1(A,B)
177 IF A=129 THEN H=H+1:B=32
178 IF A=131 THEN H=H-1:B=32
179 IF A=32 THEN V=V-2:B=30
180 IF V1-V<2 THEN B=32
181 IF B<32 THEN CALL SPEECH("L","&B1$") ELSE
  CALL SPEECH("A","")
182 IF B=32 THEN CA=CA-50
183 IF CA<0 THEN SA=1:CA=0
184 LOCATE (18,34):PRINT CA
185 LOCATE (18,1):PRINT V1 " "
186 EC=Y-19:LOCATE (18,4):PRINT EC
187 GOTO 168
188 !

```

```

189 CALL SPEECH("A",""):CLS "RRR":CA
  LL SPEECH("L","&X$"):PAUSE .1
190 CLS "CBB":CALL COLOR("0CB")
191 LOCATE (10,8):PRINT "VOTRE VAIS
  SEAU EST DETRUIT"
192 !
193 LOCATE (12,8):PRINT "VOULEZ-VOU
  S REJOUER ? [O/N]"
194 RE$=KEY$
195 IF RE$="O" THEN 7
196 END
197 !
198 CALL SPEECH("A"):PAUSE 4:CLS
  "CBB":CALL COLOR("0CB")
199 LOCATE (5,8):PRINT "VOTRE CONT
  RAT EST REMPLI ET VOTRE
200 LOCATE (7,8):PRINT "DEXTERITE V
  OUS HONORE.":GOTO 193
201 !
202 SUB EFF(X,Y)
203 FOR I=-1 TO 1
204 LOCATE (X+I,Y):PRINT " "
205 LOCATE (X+I,Y-1):PRINT " "
206 LOCATE (X+I,Y+1):PRINT " " :NEXT
207 SUBEND
208 !
209 SUB AFF2(X,Y)
210 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(4)
211 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(5)
212 LOCATE (X-1,Y+1):PRINT CHR$(6)
213 LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(7)
214 LOCATE (X-1,Y-1):PRINT CHR$(8)
215 LOCATE (X,Y-1):PRINT CHR$(9)
216 LOCATE (X+1,Y-1):PRINT CHR$(10)
217 LOCATE (X+1,Y):PRINT CHR$(11)
218 LOCATE (X+1,Y+1):PRINT CHR$(12)
219 SUBEND
220 !
221 SUB AFF1(X,Y)
222 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(4)
223 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(13)
224 LOCATE (X-1,Y+1):PRINT CHR$(14)
225 LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(15)
226 LOCATE (X-1,Y-1):PRINT CHR$(16)
227 LOCATE (X,Y-1):PRINT CHR$(17)
228 LOCATE (X+1,Y-1):PRINT CHR$(18)
229 LOCATE (X+1,Y):PRINT CHR$(19)
230 LOCATE (X+1,Y+1):PRINT CHR$(20)
231 SUBEND
232 !
233 SUB AFF3(X,Y,B)
234 CALL COLOR("1YR"):LOCATE (X,Y)
  :PRINT CHR$(27)
235 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (X-1,
  Y):PRINT CHR$(26)
236 LOCATE (X,Y-1):PRINT CHR$(29):
  LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(28)
237 CALL COLOR("1RB")
238 LOCATE (X+1,Y):PRINT CHR$(8)
239 SUBEND
240 !
241 SUB EFF1(X,Y)
242 FOR I=-1 TO 1
243 LOCATE (X,Y+I):PRINT CHR$(32):N
  EXT
244 LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(32):L
  OCATE (X+1,Y):PRINT CHR$(32)
245 SUBEND

```



T199 BASIC ETENDU

Suite de la page 6

```

1350 DISPLAY AT(21,27):I+1 :: CALL HCHAR
  (1,1,32,480): NEXT I :: FOR J=1 TO 12 ::
  AP(J)=RO(AP(J)): NEXT J :: EV=0
1360 CALL E :: DISPLAY AT(21,1):"1*orange
  ~vous~fait~subir~des~pertes~"
  ~~~~~ :: CALL W(900): GOTO 1800
1400 EV=INT(RND*5+1): CALL DELSPRITE(1)
  :: CALL CHAR(64,"7F0E0E0E0E07F"&RPT$("
  0",18)&"E0380CB70C3BE000")
1410 CALL HCHAR(68,"COF6FEFE7F7F3C1B39FEF
  F7E1E3FC7",72,"3278616A706036"&RPT$("0",
  18)&"40B0301CB00090B00")
1420 CALL SCREEN(5): CALL COLOR(5,13,1)
  :: FOR I=1 TO EV :: CALL CLEAR :: CALL
  DELSPRITE(ALL)
1430 FOR I=1 TO 50 :: CALL HCHAR(INT(RND
  *24+1),INT(RND*24+6),68): CALL HCHAR(IN
  T(RND*24+1),INT(RND*24+6),69): NEXT I
1440 CALL SPRITE(1,64,7,96,16)
1450 CALL KEY1(I,0,W): IF W=0 THEN 1450
  ELSE CALL K
1460 CALL POSITION(1,YY,XX): CALL GCHAR
  R((Y+7)/8,(X+7)/8,G1): CALL GCHAR((Y+
  7)/8,(X+15)/8,G2): IF G1<>32 OR G2<>3
  2 THEN 1500
1470 CALL JOYST(1,X,Y): IF (Y<B AND Y<
  O)OR(Y>184 AND Y>O)THEN Y=0
1480 IF XX<240 THEN CALL MOTION(1,-Y*2,
  6): GOTO 1460
1490 NEXT II :: EV=0 :: GOTO 1800.
1500 CALL S(300,-7,0): CALL MOTION(1,0
  ,0): CALL PATTERN(1,72): CALL W(300):
  CALL DELSPRITE(1): L=INT(RND*8+1)
1510 GOSUB 3000 :: CALL SCREEN(14): DIS
  PLAY AT(15,1)ERASE ALL:"vous~avez~touche
  ~un~recif~et~votre~jonque~a~coulee~"
1520 DISPLAY AT(18,1):"m~is~un~bateau~vo
  us~a~":repeche~et~depose~dans~le~port~
  ~de~"L$
1530 CALL W(1500)

```

```

3020 RESTORE 3030 :: FOR I=1 TO L1 :: RE
  AD NC$ :: NEXT I :: RETURN
3030 DATA sum-yan,kin-fo,wang-li,pao-she
  n,yin-pang,houal,ahun-tche,lao-shen
3040 FOR I=1 TO B :: G(I)=100 :: NEXT I
  :: FOR I=1 TO 12 :: AP(I)=0 :: NEXT I
3050 B=2000 :: AB,MA,MU,VI,BO,PO,VOY,U=0
  :: L=INT(RND*8+1): RESTORE 3210 :: FOR
  I=1 TO 12 :: READ P$(I): AP(I)=0 :: NE
  XT I :: RETURN
3060 !TABLEAU
3070 DISPLAY AT(1,11)ERASE ALL:A$=RPT$("
  ",28)
3080 RESTORE 3120 :: FOR I=1 TO L*6 :: R
  EAD M :: NEXT I
3090 FOR I=0 TO DL :: READ M :: DISPLAY
  AT(4+I*3,1):I+1:P$(M)
3095 DISPLAY AT(4+I*3,16):USING "caisse:
  #### AP:M"
3100 DISPLAY AT(5+I*3,4):USING "prix #
  ##### tael$":P(M): NEXT I
3110 DISPLAY AT(21,1):RPT$(" ",28) :: "
  caisses vides i":IU :: DISPLAY AT(2? 1
  ):USING "banque ##### tael$":B ::
  RETURN
3120 DATA 0,0,0,0,0,2,1,3,8,11,12,9,5,
  10,4,6,12,7,8,2,10,1,12,5,9,4,3,6,12
3130 DATA 7,6,11,2,8,12,3,1,11,10,4,12,7
  ,2,8,5,6,12,10,9,4,1,11,12
3210 DATA the,bois,porcelaine,sel,poudre
  ,epices,opium,soie,arme,whisky,or,divers
3250 DATA 1,6,1,16,9,2,4,14,1,1,6,3,1,1,
  15,1,11,1,1,16
3260 DATA 9,13,2,1,1,1,15,1,2,10,1,4,1,1
  ,1,14,9,2,13,1
3300 CALL MOTION(1,0,0,2,0,0): CALL S
  (100,-3,0): CALL SPRITE(1,72,11,91,240
  ,0,-10)
3310 CALL COINC(2,3,6,K): CALL COINC(
  3,1,8,20,K1): IF K1 THEN CALL DELSPRI
  TE(3): GOTO 1630
3320 IF NOT K THEN 3310
3330 CALL S(300,-7,0): CALL PATTERN(2,
  76): CALL COLOR(2,7): NEXT I :: GOTO
  1800
3400 CALL MOTION(1,0,0,2,0,0): CALL S
  (100,-3,5): CALL SPRITE(1,68,11,92,X2,
  0,10)
3410 CALL COINC(1,4,6,K)
3420 IF NOT K THEN 3410
3430 CALL S(300,-7,0): CALL PATTERN(1,
  76): CALL COLOR(1,7): CALL DELSPRITE(
  4)
3440 CALL SCREEN(14): DISPLAY AT(15,1):
  "votre jonque a ete coulee par les pir
  ates" :: CALL W(100): CALL DELSPRITE(AL
  L)
3450 B=0 :: GOTO 1520
4000 CALL DELSPRITE(ALL): CALL CHAR(84,
  "0000010103070F0F0F0F0F17F3F1F000000"
  &RPT$("E0",8)&"E70F0EFCFB")
4010 CALL CLEAR :: CALL CHAR(64,"000000"
  &RPT$("07",8)&"E7F07F3F1F0000B0B0B0C0E0E
  0F0F0F0F087FEFCFB")
4020 CALL CHAR(68,RPT$("F",16),72,"00000
  103061F71FF0000B0C060FBFF0000FF66FFC
  3FF")
4030 CALL CHAR(80,RPT$("F",16),88,RPT$("
  18",8),128,RPT$("0B",8),136,RPT$("F",16)
  )
4031 IF Z1=1 THEN ZZ=LL :: DE=5 :: POSI=
  16 :: CAR=64 :: PD=240 ELSE ZZ=L :: DE=-
  5 :: POSI=240 :: CAR=84 :: PD=10
4032 RESTORE 3250 :: FOR I=1 TO ZZ :: RE
  AD C1,C2,C3,C4,C5 :: NEXT I :: CALL COLO
  R(5,5,1,6,C1,1,7,C2,1,8,C3,1,13,C4,1,14,
  C5,1)
4035 CALL SCREEN(8): CALL HCHAR(16,1,68
  ,288)
4040 RESTORE 10
4060 FOR I=0 TO (ZZ-1)*6 :: READ WW,XX,Y
  Y,ZZ :: NEXT I
4070 FOR I=1 TO 6 :: READ WW,XX,YY,ZZ ::
  CALL HCHAR(WW,XX,YY,ZZ): NEXT I
4080 CALL SPRITE(1,CAR,7,105,POSI,0,DE)
  :: CALL W(600): CALL M
4090 CALL COINC(1,104,PD,16,K): IF NOT
  K THEN 4090
4100 RETURN
4500 SUB W(T)
4510 FOR I=1 TO T :: NEXT I
4520 SUBEND
4550 SUB S(A,B,C)
4560 CALL SOUND(A,B,C)
4570 SUBEND
4600 SUB K
4620 FOR I=1 TO 3 :: CALL S(-10,1864,0):
  CALL S(-10,2489,0): NEXT I
4630 SUBEND
4650 SUB M
4660 DATA 1109,1109,1109,1245,1480,1661,
  1661,1864,2217,2217,1489,1864,1480,1109,
  932,1109,1109
4680 RESTORE 4660 :: FOR I=1 TO 17 :: RE
  AD A :: CALL S(175,A,0): CALL S(1,110,3
  0): NEXT I
4690 SUBEND
4700 SUB E
4710 CALL HCHAR(20,1,126,160)
4720 SUBEND

```

OIL PANIC

SPECTRUM



Une fuite chez vous, vite prenez un seau et récupérez les gouttes qui tombent avant d'être inondé. Facile ? Oui mais pas lorsque toute votre tuyauterie est malade.

QUELLE ANGOISSE!



Frédéric MASSON.

Mode d'emploi :
Les touches 5 et 8.

```

*****
panic garage
par MASSON frederic
spectrum 48/16 K 1985
*****
GO SUB 700: LET encr=0: GO
8000: GO SUB 800
LET x=7
LET xba=27
LET as=0
LET ind=1
LET xx=7
LET i=22
LET nbr=0
LET bs="&"
LET sc=0
LET ba=0
LET vs=""
LET pre=23
LET sec=23
LET tro=23
PRINT AT 17,i;"",AT 18,i;
*****
1er goutte
*****
LET a=INT (RND*3+1)
LET c=(a+5)+12
PRINT AT 9,5;"SCORE";AT 11,
5;sc
112 PRINT AT 5,5;"VIE";AT 7,5;v
120 PRINT AT x,c; INK 3;as
123 PAUSE 2: GO SUB 500
130 IF x=12 THEN GO TO 170
140 LET x=x+1: GO SUB 500
150 PRINT AT x-1,c;" "
160 GO TO 120
*****
2eme goutte
*****
LET b=INT (RND*3+1)
LET d=(b+5)+12
GO SUB 1000
LET xx=7
PRINT AT 9,5;"SCORE";AT 11,
5;sc
180 PRINT AT 5,5;"VIE";AT 7,5;v
190 PRINT AT xx,d; INK 3;as: GO
SUB 500
LET x=17 THEN GO TO 300
GO SUB 500
PRINT AT x,c; INK 3;as
PRINT AT xx,d; INK 3;as
LET x=x+1: GO SUB 500
GO SUB 500
LET xx=xx+1: GO SUB 500
GO SUB 500
PRINT AT x-1,c;" "
PRINT AT xx-1,d;" "
GO SUB 500
IF c<>i THEN GO SUB 3000: G
O TO 330
LET sc=sc+20
LET ba=ba+1
IF ba=10 THEN GO SUB 500
LET x=7
*****
RETOUR 1ERE GOUTE
*****
LET a=INT (RND*3+1)
LET c=(a+5)+12
PRINT AT 9,5;"SCORE";AT 11,
5;sc
356 PRINT AT 5,5;"VIE";AT 7,5;v
360 PRINT AT x,c; INK 3;as
370 IF xx=17 THEN GO TO 450
GO SUB 500
PRINT AT xx,d; INK 3;as: GO
SUB 500
LET x=x+1: GO SUB 500
LET xx=xx+1
415 GO SUB 500
PRINT AT xx-1,d;" "
430 PRINT AT x-1,c;" "
440 GO TO 360
450 IF d<>i THEN GO SUB 3000: G
O TO 480
LET sc=sc+20: LET ba=ba+1
470 IF ba=10 THEN GO SUB 500
480 GO TO 170
*****
DEPLACEMENT
*****
IF INKEY$="8" THEN PRINT AT
17,i;"",AT 18,i;" ";LET i=i+
1: PRINT AT 17,i;"",AT 18,i;"
520 IF INKEY$="5" THEN PRINT AT
17,i;"",AT 18,i;" ";LET i=i+
1: PRINT AT 17,i;"",AT 18,i;"
540 RETURN
595 REM *****

```

```

*****
FIN DU BARIL
*****
FOR f=1 TO 9 STEP -1
PRINT AT 17,f;"",AT 18,f;
NEXT f
PRINT AT 17,0;"",AT 18,0;"
PAUSE 1: PRINT AT 19,0;"0";A
T 18
PRINT AT 19,0;"",AT 20,0;"
0"
FOR f=9 TO xba
PRINT AT 20,f-1;"",AT 20,f
IF ind=1 THEN PRINT AT 20,f
LET ind=2: GO TO 550
IF ind=2 THEN PRINT AT 20,f
LET ind=1
PAUSE 4
NEXT f
LET xba=xba-2
FOR f=9 TO i-1
PRINT AT 17,f;"",AT 18,f;
PRINT AT 17,f+1;"",AT 18
f+1;" "
NEXT f
607 LET sc=sc+50
608 LET ba=0
*****
RETURN
*****
graphique
*****
DATA 0,0,0,24,24,24,248,248
248,248,24,24,24,0,0,0
15,16,32,64,64,128,128
24,24,60,126,126,126,5
255,129,129,255,255,24
255,255
FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "a",f,a: NEXT f
731 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "c",f,a: NEXT f
732 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "b",f,a: NEXT f
733 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "d",f,a: NEXT f
735 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "h",f,a: NEXT f
740 DATA 15,31,63,127,127,255,2
55,255
741 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "e",f,a: NEXT f
742 DATA 255,240,224,192,192,12
8,128,128
744 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "f",f,a: NEXT f
750 DATA 60,66,129,255,255,129,
66,66
753 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "g",f,a: NEXT f
754 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "i",f,a: NEXT f
760 DATA 0,255,126,126,66,126,1
26,126
761 DATA 0,14,31,14,26,14,126,1
4
762 DATA 66,126,126,255,255,112
,112,112
763 DATA 14,14,76,126,255,14,14
,14
765 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "n",f,a: NEXT f
766 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "o",f,a: NEXT f
767 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "p",f,a: NEXT f
768 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "q",f,a: NEXT f
799 RETURN
*****
tableau
*****
PLOT 230,144: DRAW 0,-24: D
RAW -24,0: DRAW 0,24: PLOT 192,1
44: DRAW 0,-24: DRAW -24,0: DRA
W 0,24: PLOT 152,144: DRAW 0,-24:
DRAW -24,0: DRAW 0,24
820 PLOT 8,48: DRAW 0,72: DRA
W -8,0: DRAW 0,16: DRAW 12,0: DRA
W 0,-16: DRAW -12,0: DRAW 10,0: D
RAW 0,-72
829 PRINT AT 1,18;"1";AT 1,23;"
1";AT 1,28;"1";AT 2,18;"1";AT 2,
23;"1";AT 2,28;"1"
830 PLOT 0,136: DRAW 0,32: PRIN
T AT 0,1;" ";PRINT AT 1,2;" "
PLOT 16,175: DRAW 216,0: DRAW 0,
-8: DRAW -8,0: DRAW 0,-16: DRA
W 0,0: DRAW 0,16: DRAW -32,0: DRA
W 0,-16: DRAW -8,0: DRAW 0,16: D
RAW -32,0: DRAW 0,-16: DRAW -8,0
: DRAW 0,16: DRAW -112,0
840 PLOT 16,136: DRAW 0,24
850 PRINT AT 19,0; INK 2;"
*****
651 PRINT AT 16,0; INK 2;"
*****
AT 17,0; INK 2;"
*****
AT 18,0;

```

```

*****
INK 2;"
*****
854 PLOT 18,128: DRAW 2,0: DRA
W 0,4: DRAW 2,0: DRAW 0,-8: DRA
W -2,0: DRAW 0,4: DRAW -2,0
855 PRINT AT 20,20; INK 2;"
*****
AT 21,20; INK 2;"
*****
860 FOR f=0 TO 100: NEXT f
900 REM *****
901 REM
902 REM
903 REM
904 REM
905 REM
*****
depart
*****
FOR f=15 TO 7 STEP -1: PRIN
T AT f,1;" ";PAUSE 2: NEXT f: F
OR f=4 TO 1 STEP -1: PRINT AT f,
1;" ";PAUSE 2: NEXT f: PRINT AT
0,1;"E";AT 1,2;"F";FOR f=2 TO
17: PRINT AT 0,f;" ";PAUSE 2: N
EXT f
910 PRINT AT 1,17;" ";AT 2,17;"
"
911 FOR f=18 TO 22: PRINT AT 0,
f;" ";NEXT f: PRINT AT 1,22;"
"
912 FOR f=23 TO 28: PRINT AT 0,
f;" ";NEXT f: PRINT AT 1,27;"
"
920 FOR f=151 TO 121 STEP -1
925 PLOT 140,f: PLOT 160,f: PLO
T 220,f
930 NEXT f
935 FOR f=121 TO 143
940 PLOT 128,f: DRAW 24,0: PLOT
168,f: DRAW 24,0: PLOT 208,f: D
RAW 24,0: PAUSE 1: NEXT f
950 FOR f=150 TO 144 STEP -1
951 PLOT INVERSE 1;140,f: PLOT
INVERSE 1;160,f: PLOT INVERSE 1;
220,f: NEXT f
999 RETURN
1000 REM *****
1001 REM
1002 REM
1003 REM
1004 REM
1005 REM
*****
decompte
*****
IF b=1 AND pre=0 THEN GO TO
170
1007 IF b=2 AND sec=0 THEN GO TO
170
1008 IF b=3 AND tro=0 THEN GO TO
170
1010 IF b=1 THEN PLOT 129,121+pr
e: DRAW INVERSE 1;22,0: LET pre=
pre-1
1020 IF b=2 THEN PLOT 169,121+se
c: DRAW INVERSE 1;22,0: LET sec=
sec-1
1030 IF b=3 THEN PLOT 209,121+tr
o: DRAW INVERSE 1;22,0: LET tro=
tro-1
1060 LET nbr=nbr+1
1070 IF nbr=68 THEN GO TO 1200
999 RETURN
1100 REM
1110 IF a=1 AND pre=0 THEN GO TO
1340
1120 IF a=2 AND sec=0 THEN GO TO
1340
1130 IF a=3 AND tro=0 THEN GO TO
1340
1140 IF a=1 THEN PLOT 129,121+pr
e: DRAW INVERSE 1;22,0: LET pre=
pre-1
1150 IF a=2 THEN PLOT 169,121+se
c: DRAW INVERSE 1;22,0: LET sec=
sec-1
1160 IF a=3 THEN PLOT 209,121+tr
o: DRAW INVERSE 1;22,0: LET tro=
tro-1
1170 LET nbr=nbr+1
1180 IF nbr=68 THEN GO TO 1300
1199 RETURN
*****
derniere goutte
*****
12004 REM *****
12005 PRINT AT x,c; INK 3;as
1210 LET x=x+1: GO SUB 500
1220 PRINT AT x-1,c; INK 3;" ";A
T x,c; INK 3;as: GO SUB 500
1230 IF x=16 THEN GO TO 1250
1240 GO SUB 500: GO TO 1210
1250 IF c=i THEN PRINT AT x,c;"
";GO TO 2500
1260 LET vs=vs+" "
1270 IF vs=" " THEN STOP
1280 GO TO 2500
1300 PRINT AT xx,d; INK 3;as
1310 LET xx=xx+1: GO SUB 500
1320 PRINT AT xx-1,d;" ";AT xx,d
; INK 3;as: GO SUB 500
1330 IF xx=16 THEN GO TO 1350
1340 GO SUB 500: GO TO 1310
1350 IF d=i THEN PRINT AT xx,d;"
";GO TO 2500
1360 LET vs=vs+" "
1370 IF vs=" " THEN STOP
1380 GO TO 2500
1999 RETURN
*****
presentation
*****
CLS
*****
BORDER 7
PAPER 7: INK 0

```

```

*****
PRINT AT 2,26;"NM";AT 3,3;"
VOUS ETES...";AT 5,3;"GAUCHE.....
2009 PRINT AT 5,3;"GAUCHE.....
2010 PRINT AT 7,3;"DROITE.....
2020 PRINT AT 9,3;" "
2030 PRINT AT 11,3;" G.....
2040 PRINT AT 15,3;"votre but es
t de recuperer";AT 16,3;"le max
imum de gouttes qui";AT 17,3;"s'
echappent des 3 cuves";AT 19,7;"
BONNE CHANCE !! "
2045 PRINT INK encr;AT 21,5;"AP
PUYER SUR UNE TOUCHE "
2046 PAUSE 2
2048 IF INKEY$<>" " THEN CLS : RE
TURN
2050 LET encr=encr+1
2060 IF encr=5 THEN LET encr=0
2070 GO TO 2045
2500 REM *****
2501 REM
2502 REM
2503 REM
2504 REM
2505 GO SUB 3100
2510 LET es=""
*****
BRAVO VOUS AVEZ RE
USSI A TERMINER LE TABLEAU
*****
CONTINUER APPUYEZ SUR UNE TOUCHE
*****
2520 LET xx=20
2530 LET yy=1
2535 PRINT AT 20,8;es(yy TO xx)
2540 LET xx=xx+1: LET yy=yy+1
2550 IF xx=192 THEN GO TO 2560
2560 PAUSE 3
2565 GO TO 2535
2570 FOR f=0 TO 30
2575 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 25
90
2585 PAUSE 3
2590 NEXT f
2595 GO TO 2510
2600 CLS : LET xba=27
2610 LET pre=23: LET sec=23: LET
tro=23
2620 LET nbr=0
2630 GO SUB 800
2640 GO TO 82
3000 REM *****
3001 REM
3002 REM
3003 REM
3004 REM
3005 REM
*****
perdu
*****
LET p=0.01
LET vs=vs+" "
3007 IF vs=" " THEN GO TO
3009
3008 GO TO 3021
3009 LET encr=0
3010 PRINT AT 20,7; INK encr;"a
ppuyer sur une touche"
3011 LET encr=encr+1: PAUSE 3
3012 IF INKEY$=" " THEN GO TO 301
5
3013 RESTORE
3014 GO TO 1
3015 IF encr=7 THEN LET encr=0
3016 GO TO 3010
3021 REM *****
3022 REM
3023 REM
3024 REM
3025 REM
3026 REM
*****
musique
*****
3030 FOR f=0 TO 3
3031 BEEP p,40
3032 BEEP p,36
3033 BEEP p,32
3034 BEEP p,40
3035 BEEP p,25
3036 BEEP p,20
3037 BEEP p,16
3038 BEEP p,30
3039 BEEP p,27
3040 BEEP p,22
3041 BEEP p,16
3042 BEEP p,36
3043 BEEP p,35
3044 BEEP p,41
3050 NEXT f
3060 RETURN
*****
bonus
*****
IF vs=" " THEN LET vs=""
3100 REM *****
3101 REM
3102 REM
3103 REM
3104 REM
*****
IF vs=" " THEN LET vs=""
3120 IF vs=" " THEN LET vs=""
3130 IF vs=" " THEN LET vs=""
3140 IF vs=" " THEN LET sc=sc+400
3150 FOR f=0 TO 6
3160 BEEP 0.001,40
3170 BEEP 0.001,39
3171 BEEP 0.001,42
3172 BEEP 0.001,38
3173 BEEP 0.001,43
3174 BEEP 0.001,37
3175 BEEP 0.001,44
3176 BEEP 0.001,36
3177 BEEP 0.001,45
3178 NEXT f
3180 RETURN

```



YAPPLE

Suite de la page 21

```

6DB0- A0 ED E1 E9 F3 A0 F6 EF
6DB8- F5 F3 A0 F0 E5 F2 E4 E5
6DC0- FA A0 F5 EE E5 A0 F6 E9
6DC8- E5 A0 E3 E8 E1 F1 F5 E5
6DD0- A0 E4 EF E9 F3 A0 F1 F5
6DD8- E5 A0 EC E5 A0 D1 C9 D8
6DE0- A0 EF F5 A0 F5 EE E5 A0
6DE8- E6 F5 F3 E5 B0 F6 EF F5
6DF0- F3 A0 E1 F4 F4 E5 E9 EE
6DF8- F4 AE B0 B0 14 0F 15 03
6E00- 08 05 20 20 20 20 20
6DB0- (#0F)
6DB8- (#40)
6DC0- (#1B)
6DC8- (#4E)
6DD0- (#17)
6DD8- (#2C)
6DE0- (#44)
6DE8- (#64)
6DF0- (#50)
6DF8- (#57)
6E00- (#0D)

```

```

6E08- 20 20 20 20 20 05 06
6E10- 06 05 14 20 20 20 20
6E18- 20 20 20 20 20 20 20
6E20- 20 20 20 20 A0 BE A0
6E28- A0 A0 A0 A0 E4 F8 F0 EC
6E30- E1 E3 E5 ED EE E4 A0
6E38- E4 F5 A0 EA EF F5 E5 F5
6E40- F2 A0 C0 A0 E4 F2 EF E9
6E48- F4 E5 B0 BC A0 A0 A0
6E50- A0 A0 A0 E4 F8 F0 EC E1
6E58- E3 E5 ED EE E4 A0 E4
6E60- F5 A0 EA EF F5 E5 F5 F2
6E68- A0 C0 A0 E7 E1 F5 E3 E8
6E70- E5 B0 A0 C1 A0 A0 A0
6E08- (#03)
6E10- (#37)
6E18- (#00)
6E20- (#13)
6E28- (#03)
6E30- (#55)
6E38- (#51)
6E40- (#22)
6E48- (#2D)
6E50- (#42)
6E58- (#50)
6E60- (#47)
6E68- (#38)
6E70- (#09)

```

```

6E78- A0 A0 E4 F8 F0 EC E1 E3
6E80- E5 ED E5 EE F4 A0 E4 F5
6E88- A0 EA EF F5 E5 F2 A0
6E90- E5 EE A0 E8 E1 F5 F4 B0
6E98- A0 DA A0 A0 A0 A0 A0
6EA0- E4 F8 F0 EC E1 E3 ED E5
6EA8- E5 F4 A0 E4 F5 A0 EA
6EB0- EF F5 E5 F5 F2 A0 E5 EE
6EB8- A0 E2 E1 F3 B0 A0 D3 A0
6EC0- A0 A0 A0 A0 A0 E1 E6 E6
6EC8- E9 E3 E8 E5 A0 EC E5 A0
6ED0- F3 E3 EF F2 E5 B0 D2
6ED8- A0 A0 A0 A0 A0 A0 E1 E6
6EE0- E6 E9 E3 E8 E5 A0 EC E5
6E78- (#01)
6E80- (#46)
6E88- (#12)
6E90- (#2E)
6E98- (#7A)
6EA0- (#09)
6EA8- (#04)
6EB0- (#53)
6EB8- (#0E)
6EC0- (#41)
6EC8- (#0E)
6ED0- (#17)
6ED8- (#07)
6EE0- (#48)

```

```

6EE8- F3 A0 F2 FD E7 EC E5 F3
6EF0- A0 E4 F5 A0 EA E5 F5 B0
6EF8- C5 D3 D0 C1 C3 C5 A0 A0
6F00- E9 ED ED EF E2 E9 EC E9
6F08- F3 E5 A0 EC E5 A0 EA EF
6F10- F5 E5 F5 F2 A0 F3 F5 F2
6F18- A0 EC E5 A0 E2 EF E4
6F20- B0 A0 20 20 20 20 20
6F28- 20 20 3C 05 13 10 01 03
6F30- 05 3E 20 10 0F 15 12 20
6F38- 03 0F 0E 14 09 0E 15 05
6F40- 12 20 20 20 20 20 20
6F48- 00 00 00 00 00 00 00
6F50- 00
6EE8- (#41)
6EF0- (#66)
6EF8- (#01)
6F00- (#08)
6F08- (#1A)
6F10- (#43)
6F18- (#12)
6F20- (#2D)
6F28- (#38)
6F30- (#23)
6F38- (#01)
6F40- (#32)
6F48- (#00)
6F50- (#00)

```

OSCISPOT

Créer une atmosphère "boîte de nuit" grâce aux délires colorés de votre ORIC.

Christophe LEMAIRE

Mode d'emploi:
Après avoir lancé le programme mettre une cassette de musique et suivre les instructions du programme.

ALLO LE SAMU? VENEZ VITE.
MON ORIC EST DEvenu
COMPLÈTEMENT FOU!



ORIC 1/ATMOS



```

12 REM OSCISPOT
13 REM -----
14 REM
15 REM écrit Par:
16 REM LEMARIE Christophe
17 REM
18 REM ***MARS#85*****
19 REM
20 REM -----
21 REM
22 REM PRESENTATION
23 REM -----
24 REM
30 TEXT:CLS:PAPER0:INK6
40 POKE #26A,10
50 DOKE#306,#2710
60 POKE 40036,0
70 GOSUB 2400
100 GOSUB 2000
120 DATA#0,65,0,25,0,112,0,130
130 DATA 160,112,160,25,0,0,0
140 DATA 80,65
150 FOR A=0 TO 7:READ I,J
160 X(A)=I:Y(A)=J:NEXT
170 REM
171 REM -----
172 REM
173 REM MENU
174 REM -----
175 REM
176 REM
200 TEXT:CLS:POKE #26A,10
210 POKE #8BA,0
220 PLOT10,0,"O -OSCILIGRAPHIE"
230 PLOT10,10,"S -SPOTS"
240 PLOT10,12,"B -BASIS"
245 PLOT 10,14,"V -SENSIBILITE"
250 PLOT5,20,"Entrez votre comman
de"
260 REPEAT:PLOT 27,20,"+" :WAIT40
270 AS=KEY$:IF AS<>" " THEN PULL:GOT
0300
280 PLOT27,20," " :WAIT40:AS=KEY$
290 UNTIL AS<>" "
300 PLOT 27,20,AS
310 IF AS="O" THEN 500
320 IF AS="S" THEN 1000
330 IF AS="B" THEN PLAY 0,0,0,0:IFP
EEK(#D000)=#A9 THEN CALL#247 ELSE#22B
335 IF AS="V" THEN 1860
340 SOUND4,3,16:PLAY0,1,2,320:WAI
T15:PLAY0,1,1,600
350 WAIT10:PLOT27,20," "
360 GOTO 260
490 REM -----
491 REM
492 REM
493 REM OSCILOGRAPHE
494 REM -----
495 REM
496 REM
497 REM ** PRESENTATION **
498 REM
500 PLOT5,22,"OK. Pret pour l'OSC
ILOGRAPHE"
510 FOR A=000 TO 700 STEP -9
515 SOUND 1,A,16
520 SOUND 2,A+3,16: SOUND 3,A+6,16
530 PLAY7,0,4,300:NEXT
540 PLAY 7,0,1,3000
550 WAIT 20:HIRE$=PRINTCHR$(17):
560 PRINT:PRINT " Envoyez la m
usique (svp)"
570 PRINT"et appuiez une touche P
our commencer"
580 AS=KEY$:GET AS:D=0:DOKE#306,
590 AS="HOP.C'est Parti "
595 BS="écoutez et REGARDEZ "
600 PRINTCHR$(30):
605 FOR A=1 TO 2:X=19-LEN(A#)/2
610 Y=37-X:FORB=1 TO X
615 PRINT "CHR$(B):SOUND 1,800
,16
620 PLAY 1,0,2,70:NEXT
625 FOR B=0 TO Y
630 PRINTMID$(A#,B-X,1)"CHR$(B)
"
635 SOUND1,800,16:PLAY1,0,1,400
640 WAIT 3:NEXT
645 FOR B=0 TO 36
650 PRINT "CHR$(B):SOUND 1,800
,16
655 PLAY 1,0,2,70:NEXT
660 PRINT " " :AS=BS:NEXT
690 AS=KEY$
695 REM
696 REM ** OSCILOGRAPHE **
697 REM
700 DOKE#306,##FFF:D=100:FOR A=1
TO 2 STEP 0
720 CALL #405:V=150-PEEK(#400)
730 DRAW 4,V-D,1:D=V:NEXT
740 IF KEY<>" " THEN 760
750 HIRE$=PRINTCHR$(17):NEXT
755 REM
756 REM * RETOUR AU MENU *
757 REM
770 DOKE#306,#2710
770 PRINT " OK Je m'arrete" :PLAY
1,0,0,0:FOR A=12 TO 1 STEP-1
780 MUSIC1,3,A,13:WAIT4:MUSIC1,2,
A,13:WAIT 3:NEXT:PLAY0,0,0,0
790 PRINT:PRINT " Appuiez sur un
e touche"
800 AS=KEY$:GETA$:GOTO 200
990 REM -----
991 REM
992 REM
993 REM SPOTS
994 REM -----
995 REM
996 REM
997 REM * CHOIX DES SPOTS *
998 REM
1000 PLOT5,22,"OK. Pret pour les
SPOTS"
1010 FOR A=000 TO 700 STEP -9:SOU
ND 1,A,16
1020 SOUND 2,A+3,16: SOUND 3,A+6,1
6
1030 PLAY 7,0,4,300:NEXT
1040 PLAY 7,0,1,3000
1050 WAIT 30:CLS
1060 PLOT 6,8,"1-SPOTS ISOLES"
1070 PLOT 6,10,"2-SPOTS TOURNANTS
"
1080 PLOT 5,16,"Entrez votre comm
ande"
1090 REPEAT:PLOT 27,16,"+" :WAIT 4
0
1100 AS=KEY$:IF AS<>" " THEN PULL:
GOTO 1130
1110 PLOT 27,16,32:WAIT 40:AS=KEY
$
1120 UNTIL AS<>" "
1130 PLOT 27,16,AS
1140 IF AS="1" THEN 1200
1150 IF AS="2" THEN 1500
1160 SOUND 4,3,16:PLAY 0,1,2,320:
WAIT 15:PLAY 0,1,1,600
1170 PLOT 27,16,32
1180 GOTO 1090
1190 REM -----
1191 REM
1192 REM SPOTS ISOLES
1193 REM -----
1194 REM
1195 REM ** PRESENTATION **
1196 REM
1200 HIRE$=PRINT CHR$(17)
1210 PRINT " SPOTS ISOLES"
1220 PRINT " j'écoute et regarde
z"
1230 PLAY 0,1,2,500:WAIT 40
1240 PLAY 0,4,1,130:WAIT50:CLS
1250 PRINT:PRINT " Envoyez la
musique (svp)"
1270 PRINT"et appuiez une touche
Pour commencer"
1280 AS=KEY$:GET AS:D=0:DOKE#306,
##FFF
1290 PRINT:PRINT:PRINT " C'est
Parti"
1300 CURSET 74,0,0:FILL 199,1,16
1310 CURSET 154,0,0:FILL 199,1,16
1315 REM
1316 REM ** SPOTS ISOLES **
1317 REM
1320 FOR A=0 TO 1 STEP 0:CALL #40
5
1330 B=PEEK(#400)/10+2
1335 IF B>7 THEN B=B-7:GOTO1335
1340 CURSET X(B),Y(B),0:FILL 62,1
,B,16
1350 CURSET X(D),Y(D),0:FILL 62,1
,0
1360 D=B:IF KEY<>" " THEN 1380
1370 NEXT
1375 REM
1376 REM * RETOUR AU MENU *
1377 REM
1380 DOKE #306,#2710:CURSET X(D),
Y(D),0:FILL 62,1,0
1390 PLAY 1,0,0,0:FOR A=400 TO 50
0 STEP 8
1400 SOUND 1,800,14:WAIT 3
1410 SOUND 1,A,14:WAIT 3:NEXT
1420 PLAY 0,0,0,0
1430 PRINT:PRINT " OK. Je m'arret
e"
1440 PRINT " appuiez sur une tou
che"
1450 AS=KEY$:GET AS:GOTO 200
1490 REM -----
1491 REM
1492 REM SPOTS TOURNANTS
1493 REM -----
1494 REM
1495 REM * PRESENTATION *
1496 REM
1500 HIRE$=PRINT CHR$(17)
1510 PRINT " SPOTS TOURNANTS"
1520 PRINT " j'écoute et regarde
z"
1530 PLAY 0,1,2,500:WAIT 40
1540 PLAY 0,4,1,130:WAIT 50:CLS
1550 PRINT:PRINT " Envoyez la
musique (svp)"
1560 B=(#400)/10+1
1570 PRINT"et appuiez une touche
Pour commencer"
1580 AS=KEY$:GET AS:D=1
1590 PRINT:PRINT:PRINT " C'est
Parti"
1600 CURSET 74,0,0:FILL 199,1,16
1610 CURSET 154,0,0:FILL 199,1,16
1620 WAIT 40:PRINT:PRINT:DOKE#306,
V=434
1640 REM -----
1641 REM * SPOTS TOURNANTS *
1642 REM
1650 FOR A=0 TO 1 STEP 0 CALL #40
5
1660 B=PEEK(#400)/10+1
1670 IF B>7 THEN B=B-7:GOTO1670
1680 FOR A1=1 TO 0
1690 CURSET X(A1),Y(A1),0:FILL62,
1,0
1700 NEXT
1710 FOR A1=1 TO B
1720 CURSET X(A1),Y(A1),0:FILL 62
,1,16+A1
1730 NEXT:D=B:IF KEY<>" " THEN A=1
1740 NEXT
1745 REM
1746 REM * RETOUR AU MENU *
1747 REM
1748 FOR A=1 TO 0
1750 CURSET X(A),Y(A),0:FILL62,1,
0
1760 NEXT:DOKE#306,#2710
1770 PLAY 1,0,0,0:FOR A=400 TO 50
0 STEP 8
1780 SOUND 1,800,14:WAIT 3
1790 SOUND 1,A,14:WAIT 3:NEXT
1800 PLAY 0,0,0,0
1810 PRINT:PRINT " OK. Je m'arret
e"
1820 PRINT " appuiez sur une tou
che"
1830 AS=KEY$:GET AS:GOTO 200
1850 REM -----
1851 REM
1852 REM
1853 REM SENSIBILITE
1854 REM -----
1855 REM
1856 REM
1860 FOR A=6 TO 16
1870 PLOT 29,A,"-" :PLOT 31,A,16:N
EXT
1880 FOR A=16 TO 16-S STEP-1
1890 PLOT 30,A,17:NEXT
1895 PLOT 28,6,"9" :PLOT28,16,"0"
1900 PLOT 5,20,"Plus sensible"
" L
1905 PLOT 5,21,"Moins sensible"
" <"
1910 PLOT 5,22,"Menu
return"
1920 REPEAT:P=PEEK(#208)
1930 IF P=#BF AND S<10 THEN S=S+1
:PLOT 30,16-S,17
1940 IF P=#BC AND S>0 THEN S=S-1:
PLOT 30,15-S,32
1950 UNTIL P=#AF
1960 POKE #433,255-S:GOTO200
1980 END
1990 REM -----
1991 REM
1992 REM
1993 REM SOUS PROGRAMME EN
LANGUAGE MACHINE
1994 REM -----
1995 REM
1996 REM
1997 REM ** DONNEES **
1998 REM
1999 REM
2000 D=0
2010 AS="A00201D04086A282E0104"
V=434
2012 GOSUB2100
2015 AS="048D0F4186D010464A8D"
V=910
2017 GOSUB2100
2020 AS="8D00046048AD0003AD0D03"
V=675
2022 GOSUB2100
2025 AS="032910F0F9AD090348A9FF"
V=975
2027 GOSUB2100
2030 AS="FFD0090358C9FC68606060"
V=1261
2032 GOSUB2100
2070 GOTO 2210
2090 REM
2091 REM ** CHARGEMENT **
2092 REM
2100 FOR A=1 TO 20 STEP 2
2110 P=VAL("0"+MID$(A#,A,2))
2120 S=S+P
2130 POKE #405+D,P:D=D+1
2140 NEXT
2150 L=L+1
2160 IF S=V THEN S=0:RETURN
2170 PRINT:PRINT " EURREUR
DE DONNEES LIGNE "2005+L+S
2180 PRINT " Veuillez reecrire ce
lle ci"
2190 FOR A=1 TO 5:MUSIC 1,A,1,12:
WAIT 5:NEXT
2200 PLAY 0,0,0,0:END
2205 REM
2206 REM * RETOUR AU MENU *
2207 REM
2210 PLOT 1,3," OK. Sous-Program
me chargé"
2220 PLAY 1,0,0,0
2230 FOR A=1 TO 5:MUSIC 1,A,1,12:
WAIT 5
2240 NEXT:FOR A=12 TO 1 STEP -2
2250 MUSIC 1,4,A,12:NEXT:PLAY 0,0
,0,0:WAIT 40
2260 SOUND4,3,16:PLAY0,1,2,1500
2270 FORA=3 TO 28:PLOTA,3," ["
2280 WAIT 2:NEXT A:PLOTA,3," "
2290 RETURN
2390 REM -----
2391 REM
2392 REM PRESENTATION
2393 REM -----
2394 REM
2395 REM
2400 AS="OSCISPOT":D=10
2410 BS="10101100"
2411 CS="10000110"
2415 FOR B=1 TO 2:SOUND 4,5,16
2420 FOR A=1 TO LEN(AS)
2430 PLOT 13+A,12,MID$(AS,A,1)
2440 C=VAL(MID$(BS,A,1))
2450 MUSIC 1,4,C,7+1,16:PLAY 1,C,
1,200
2460 WAIT C*D:NEXT
2470 SOUND 4,3,16:PLAY 0,1,1,250
2490 PLOT 14,12,"
2500 WAIT 0:BS=CS:NEXT
2510 SOUND 1,25,16:PLAY 1,0,1,300
2520 WAIT 20
2530 IF KEY<>" " THEN 2550
2540 GOTO 2410
2550 SOUND 1,500,16:PLAY1,0,4,110
:WAIT50
2555 PLOT 16,14,AS:PLOT 16,13,AS
2560 PLOT 12,14,14:PLOT 12,13,14
2570 PLAY0,0,0,0:RETURN
2600 REM
2601 REM C'EST FINI

```

L'HISTOIRE

(SUITE DE LA SEMAINE DERNIERE:)



TI 99 BASIC SIMPLE

Suite de la page 5

```

17210 DATA 4,28,136,4,30,137,5,27,138,5,
28,139,5,29,140,5,30,141,6,27,142,6,28,1
43,6,29,144
17215 DATA 6,30,145,7,27,146,7,28,147,7,
29,148,1,3,152
17220 CALL SOUND(1000,800,3,110,6,440,1)
17225 CALL COLOR(11,11,11)
17230 CALL COLOR(10,11,11)
17235 CALL KEY(0,G,H)
17240 IF H=0 THEN 17235
17245 CALL HCHAR(1,3,117)
17250 X=6
17255 Y=12
17260 CALL HCHAR(X,Y,152)
17265 CALL SOUND(10,110,1)
17270 FOR PZ=1 TO 500
17275 CALL SOUND(10,800,6)
17280 PH=INT(RND*2)+1
17285 IF PH=1 THEN 17500
17287 FOR YYY=1 TO 2
17290 CALL COLOR(11,16,11)
17295 CALL SOUND(10,330,0,1000,5,2000,9)
17300 CALL KEY(0,PP,00)
17305 IF (00=0)+(PP<>69) THEN 17345
17310 CALL HCHAR(X,Y,117)
17315 Y=Y+2
17320 X=X-1
17325 IF Y>24 THEN 17605
17327 CALL COLOR(10,2,11)
17330 CALL HCHAR(X,Y,152)
17331 CALL SOUND(10,110,3)
17332 CALL HCHAR(6,10,105,17)
17333 CALL HCHAR(6,9,104)
17334 CALL SOUND(10,-6,0)
17335 CALL HCHAR(X,Y,128)
17336 CALL HCHAR(X,Y,117)
17337 X=X+1
17338 CALL HCHAR(X,Y,152)
17339 CALL SOUND(10,800,3)
17340 CALL COLOR(11,11,11)
17344 GOTO 17500
17345 NEXT YYY
17350 GOTO 18300
17500 NEXT PZ
17605 FOR I=6 TO 22
17610 CALL SOUND(10,2000-I*10,0,2004-I*1
0,3,2008-I*10,6)
17615 CALL HCHAR(I,25,117)
17625 CALL HCHAR(I,25,128)
17635 CALL HCHAR(I,25,117)
17640 NEXT I
17645 FOR KK=1 TO 10
17650 CALL SOUND(10,-6,KK*2)
17655 NEXT KK
17660 CALL HCHAR(22,25,128)
17690 X=22
17695 Y=25
17700 FOR JKL=1 TO 200
17705 HH=INT(RND*6)+2
17710 CALL VCHAR(10+HH,16+HH,106,13-HH)
17712 IF Y=16+HH THEN 20000
17715 CALL SOUND(10,-5,9)
17720 CALL VCHAR(10+HH,16+HH,32,13-HH)
17725 CALL KEY(0,K,S)
17730 IF (S=0)+(K<>83) THEN 17900
17735 CALL HCHAR(X,Y,32)
17745 Y=Y-1
17748 IF Y<=16 THEN 30000
17755 CALL HCHAR(X,Y,128)
17900 NEXT JKL
18300 CALL SOUND(100,-6,0)
18302 CALL COLOR(10,2,11)
18305 CALL HCHAR(6,10,105,17)
18310 CALL HCHAR(6,9,104)
18320 FOR I=1 TO 500
18325 NEXT I
18330 CALL SOUND(100,-7,0)
18340 GOTO 20000
18500 CALL HCHAR(X,Y,117)
18505 X=X-1
18510 Y=Y+1
18515 CALL HCHAR(X,Y,120)
18520 FOR I=1 TO 35
18525 CALL SOUND(-100,110+(I*39),3)
18530 NEXT I
18535 CALL CLEAR
18540 GOTO 17000
19000 CALL KEY(0,HH,JJ)
19005 IF JJ=0 THEN 19035
19010 IF HH=65 THEN 19015 ELSE 19035
19015 CALL HCHAR(X,Y,117)
19020 Y=Y+1
19022 IF Y=29 THEN 18500
19025 CALL HCHAR(X,Y,120)
19030 CALL SOUND(60,880,0)
19035 RETURN
19995 FOR I=1 TO 40
19996 CALL SOUND(50,3000-(I*30),3)
19997 NEXT I
20000 CALL CLEAR
20018 VIES=VIES-1
20020 CALL SCREEN(11)
20025 FOR I=1 TO 16
20030 CALL COLOR(1,2,11)
20035 NEXT I
20040 PRINT "VOUS PERDEZ UN MEMBRE DE":
" L'EXPEDITION...":
20045 IF VIES=1 THEN 20060
20047 IF VIES=1 THEN 20055
20050 PRINT "C'EST VOTRE DERNIERE ERREUR
": "CAR TOUS LES MEMBRES DE LA": "FOLLE
EXPEDITION SONT MORTS!":
20052 PRINT "( Y COMPRIS VOUS !!!)": " D
OMMAGE...":
20053 GOTO 21000
20055 PRINT "IL NE RESTE QUE VOUS...":
" ALLEZ UN PEU DE COURAGE !!!":
20056 GOTO 20065
20060 PRINT "MAIS IL VOUS EN RESTE"IVIES
": "": "BONNE CHANCE !!!...":
20065 FOR I=1 TO 500
20070 NEXT I
20072 CALL SCREEN(2)
20075 ON TB GOTO 235,16520,17000
21000 END
30000 CALL CLEAR
30020 CALL SCREEN(5)
30030 PRINT " BRAVO !": "OUI,BRA
VO,CAR VOUS AVEZ": "MENE A BIEN VOTRE RU
DE ET": "COURAGEUSE MISSION...":
30040 PRINT "": "TOUTES MES FELICITATI
ONS !":
30050 PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?":
30060 CALL KEY(0,K,S)
30070 IF S=0 THEN 30060
30080 IF K=79 THEN 100
30090 CALL CLEAR
30100 PRINT " A D I O S ...":
30110 END
32500 MD=35
32505 MD=MD+9
32510 GOSUB 32505

```

LE CRIME DU PARKING DE FROGGY SOFTWARE POUR APPLE

Ce jeu, dont vous voyez l'agui-chante pochette sur la photo ci-dessus, est le nouvel avatar des concepteurs de Paranoïak et d'Epidémie.



C'est un bon jeu, du moins selon mes critères personnels : il ne parle que de sexe, de drogue et de violence. Le rock'n'roll n'est pas loin non plus, ce qui ne gâche rien.

Ceux qui ont sué sur les deux précédentes oeuvres de Froggy Software n'ont encore rien vu. Non seulement le vocabulaire est bien plus étendu que dans ces deux brouillons, mais de plus l'histoire est d'une complexité à faire frémir Franz Kafka lui-même. D'ailleurs, celui-ci nous a confié avoir eu beaucoup de mal à comprendre le mode d'emploi. Il est vrai qu'il ne parle pas un mot de français, ce qui n'arrange rien.

Bon. C'est un jeu d'aventure. Et aventure il y a : vous, grand détective privé, retrouvez par hasard (ou par habitude) le cadavre nu d'Odile Conchoux (Pépé Louis n'est pas loin!) éparpillé dans un caddie sur le parking d'un supermarché, pardon, un supermarchette à cause que c'est un jeu français. Un rapide coup d'oeil vous apprend que les bras de la malheureuse sont couverts de piqûres, ce qui vous induit à penser qu'elle prenait son pied plus avec une seringue qu'en écoutant les oeuvres complètes de Douchka.

Le supermarché n'est pas loin. Mu par votre instinct fouineur, vous décidez d'aller y faire un tour pour mater un peu l'endroit où travaillait Odile comme vendeuse au rayon plante. Et là, c'est l'horreur : tout le

monde est susceptible d'avoir commis le meurtre. Les accusations et les insinuations réciproques pleuvent.

Le plus énorment, là-dedans, c'est que lorsque vous demandez "pourquoi?" l'ordinateur vous répond "parce que". Obéissant à votre déterminisme le plus strict, vous tapez "parce que quoi?" et imperturbable, on vous répond "parce que c'est comme ça". Inutile de demander pourquoi, vous deviendriez fou.

Kolossal avantage : ce soft ne vaut que 190 balles. Les éditeurs sont devenus fous et ont décrété que pour ce prix là, il devenait inutile de pirater le logiciel. C'est bien la première fois qu'on voit un programme Apple si bon marché. Si bon tout court aussi, d'ailleurs. Ré-soudre Masquerade, à côté, c'est du gâteau. Aux putes.

Un dernier truc, qu'honteusement je subtilise à la grenouille : la première partie du code qui donne accès au coffre de la défunte, c'est ED24G. Fallait trouver.

PEPE LOUIS CONTRE LE GANG DES PUCES!

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS :

Jobard, Tramolo et Pepe Louis sont en cavale sur l'île de Cuba où leur avion a été détourné. Ils doivent rejoindre l'Europe ou l'Ombre Verte détient toujours vingt jeunes femmes en otages. Mais pour l'heure, ils arrivent en vue d'un monastère!

13ème EPISODE :

L'ABBE DESCOCHONS

La fréquentation des curés m'a toujours flanqué des varices. C'est une race qui m'indispose. Pour moi, Moon, Khomeiny ou le Pape, c'est tout de la même engeance : des bouffeurs de cerveaux, des râisseurs de crâne, des charlatans de l'affectif. Les promoteurs véreux finissent en taule, mais les curés continuent de nous vendre des concessions pour le paradis sans le moindre ennui. C'est pas logique. J'en suis là de mes réflexions quand Tramolo, suant et soufflant, me rejoint sur son vélo.

- C'est un monastère Pépé Louis. Ils vont nous accorder le droit d'asile...

Son oeil devient vaguement salace.

- ...et peut-être même le droit de cuisson. pas vrai old man?

Et le v'la parti d'un grand éclat de rire. Il a la santé le père Tramolo : penser à la gaudriole alors que nous sommes recherchés par tous les flics de Cuba!

Je mets pied à terre et je décoince les pincas à vélo qui me serrent les mollets.

- C'est pas à mon âge que vous me ferez aller chez les curés!

A son tour, Jobard a grimpé la côte. Il est rouge comme la place du même nom et affole

comme une vierge qu'on va jeter aux requins.

- Hey Men! Les cops arrivent!! Des dizaines de flics en vélo sont en bas de la côte!

Je viens de les voir!

- Il faut se planquer Pépé Louis.

Au même moment, il aperçoit le monastère et son sourire revient comme un boomerang.

- Whaouuu! That's fine! Les dieux sont avec nous! Ne perdons pas de temps!

J'ai beau leur expliquer que je ne supporte pas tout ce qui est religieux de près ou de loin, ils m'entraînent de force.

La porte est en bois épais. Jobard et Tramolo tambourinent, mais ça fait autant de bruit qu'une pichenette sur un bloc de béton armé. Pourtant, le battant s'entrouvre et un truculent personnage apparaît. Il est rond, rouge (carminé buriné) et vêtu d'une robe de bure qui tombe sur des pieds cornés. Jusque là, ça n'a rien d'extraordinaire, vu que c'est tout à fait le genre d'homme qu'on s'attend à rencontrer dans un tel lieu. Quand je vous aurais dit qu'en plus il porte une énorme stéréo sur l'épaule collée à son oreille et qu'il se trémousse sur un rap d'enfer, vous conviendrez de l'aspect hétéroclite de la situation.

- Was? nous demande le moine en allemand gothique. Tramolo (qui serait capable de vendre un cochon de lait à une boucherie cachère) lui explique le pourquoi de notre présence. Il fait bien comprendre au moine l'urgence dans laquelle nous nous trouvons d'échapper à la police montée de Fidel Monastorio. Jobard se joint à lui et c'est un vrai plaisir de voir ces deux hommes d'affaires habituellement en conflit se prêter main forte pour sauver leur peau et leur prototype. Le monde est beau, il est né le divin enfant, chantez hautbois, remplissez nos verres!

Le moine a pose sa sono et jetté son chewing gum au loin dans un champ de canne à sucre. Il pousse un peu plus le battant de la porte

- Entrez, entrez, schnell!

Mes deux compagnons me tiennent vers l'intérieur. Nous voilà à l'abri. Tout le monde respire, malgré l'épouvantable odeur de pieds qui flotte dans les couloirs. Tramolo congratule le moine et lui explique qu'il vient de sauver du même coup la démocratie en danger et la technologie de pointe! Il se perd en remerciements, et promet une place d'honneur dans son conseil d'administration. Jobard, moins démonstratif, propose calmement de faire le point de la situation pour trouver une porte de sortie.

A ce stade du récit, une bonne synthèse de l'aventure me semble être une excellente idée et je le reprends à mon compte.



Suite page 16

AMSTRAD	Zarbi Golf
G LOZAH	Page 23
APPLE	Quix
C SEBBAH	Page 21
CANON	Car War
G BOUQUET	Page 8
COMMODORE	Albert
G SIFFERT	Page 3
EXL 100	Saturne 3
JL GRISON	Page 25
FX 702 P	Lunar II
C LEFRIC	Page 23
HECTOR	Jeu de Chasse
D BULLY	Page 2
MSX	Check Book
F MOMMEJA	Page 4
ORIC ATMOS	Oscispot
C LEMAIN	Page 27
PC 1500	Scramble
JM JANIN	Page 8
SPECTRUM	Oil Panic
F MASSON	Page 26
TI 99 (bs)	Egyptia
P ZILL	Page 5
TI 99 (be)	L Empire
S BAGLAN	Celeste
TO7	Page 6
P BODET	Légende
VIC 20	Page 7
J HAAS	Alquerque
ZX 81	Page 22
P LUCAS	boîte à outils
	Page 24



Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef:
 Gérard CECCALDI
 Directeur Technique:
 Benoîte PICAUD
 Rédaction:
 Michel DESANGLES
 Michaël THEVENET
 Secrétaire:
 Martine CHEVALIER
 Dessins:
 CARALI
 Editeur:
 SHIFT Editions 27, rue du
 Général Foy 75008 Paris
 Distribution NMPP
 Publicité au journal
 Commission paritaire 65489
 RC 83 B 6621
 Imprimerie:
 DULAC et JARDIN S.A
 Evreux



A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible

T.I. logo N° 2 disponible

mini-mémoire

disponible avril.



CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

- Micro-ordinateur TI 99/4A Pal 1 100 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 Selkoscha GP 50 A 1 350 F
- Imprimante Selkoscha GP 500 2 500 F
- Imprimante Epson RX80 friction/traction 4 150 F
- Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire 2 390 F
- Interface parallèle extérieure pour TI 99 1 090 F
- Interface série extérieure pour Brother pour TI 99 1 090 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 1 200 F
- Extension mémoire 32K extérieure 1 340 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
- Lunar Jumper 120 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/Démolition 147 F
- Météor-Multiplication 147 F
- Multiplication 1 147 F
- Beginning Grammar 147 F
- Early Learning 250 F
- Nombre magic 147 F

LOT N° Z TOUT LE LOGO

- Module logo + mémoire 32 K 1995 F

MODULES LOISIRS

- Connect Four 147 F
- Jeux vidéo 2 147 F
- Jeux rétro 1 147 F
- The attack 147 F
- Jeux rétro 2 147 F
- Othello 206 F
- Invaders 206 F
- Munch Man 206 F
- Car warks 147 F
- Chasse aux wimpis 147 F
- Soccer 250 F
- Video Chess 450 F
- Zero zap 147 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 1 340 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, nécessite la mémoire 32 K 1 200 F

MODULES JEUX

- Parsec 250 F
- Tunnel of doom 350 F
- Moonmine 250 F
- Adventure pirate 350 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
- Hopper 250 F
- Star trek 250 F
- Jaw breaker 250 F
- Treasure Island 250 F

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

- Moon patrol 219 F
- Defender 219 F
- Jungle hunt 219 F
- Picnic Paranoïak 250 F
- Pole Position 210 F
- Donkey kong 250 F
- Protector II 250 F
- Miss Pacman 250 F



CONTRÔLEURS - LECTEURS DE DISQUETTES 360 Ko

- Carte contrôleur enfichable dans boîtier périphérique (compatible avec unités de disquettes Texas). Double face, double densité, 360 Ko.
- Unité de lecture de disquettes 5 1/4 SLIMLINE 360 Ko 1/2 hauteur (2 lecteurs peuvent tenir dans le compartiment "disque" du boîtier périphérique).
- L'ensemble 6 300 F (mal)

demandez la liste complète des modules de jeux et d'éducation.

BON DE COMMANDE TARIFS MAI 1985

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Tél. : _____

Code Postal _____

Ville _____

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis. Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin. Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé express pour les logiciels : + 30 F. Se renseigner pour les colis au-dessus de 5 kg ainsi que pour les expéditions à l'étranger.

LA RÈGLE A CALCUL : 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS

Tél. : 325.68.88 - Téléc. : ETRAV 220064 F / 1303 RAC. Livraison des produits disponibles sous 8 jours. Parking gratuit Moubert-Lagrange